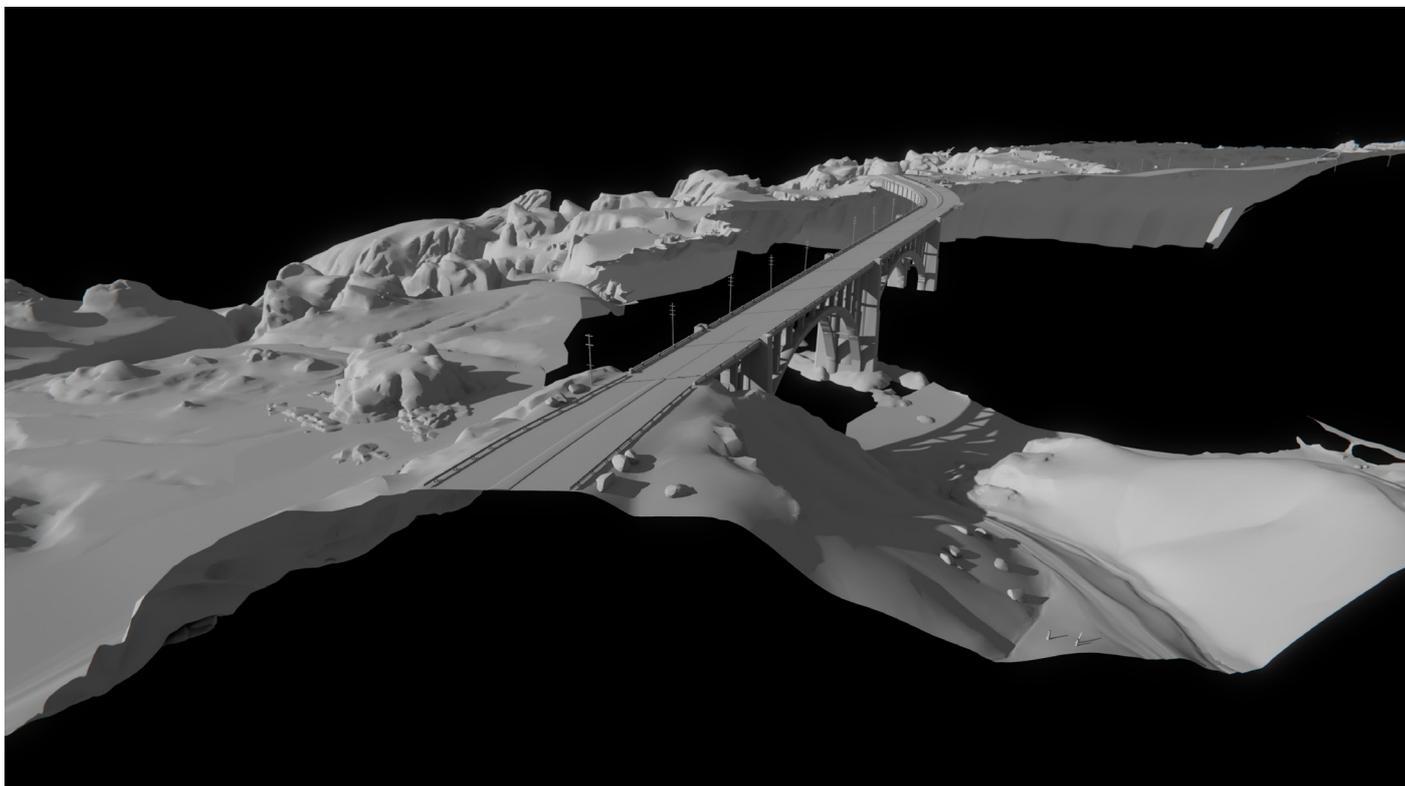


HUGO ARCIER  
ŒUVRES CHOISIES

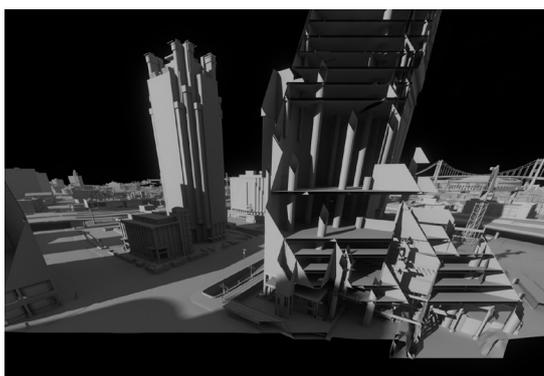
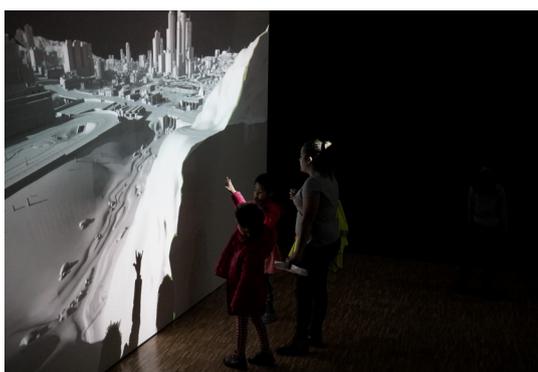


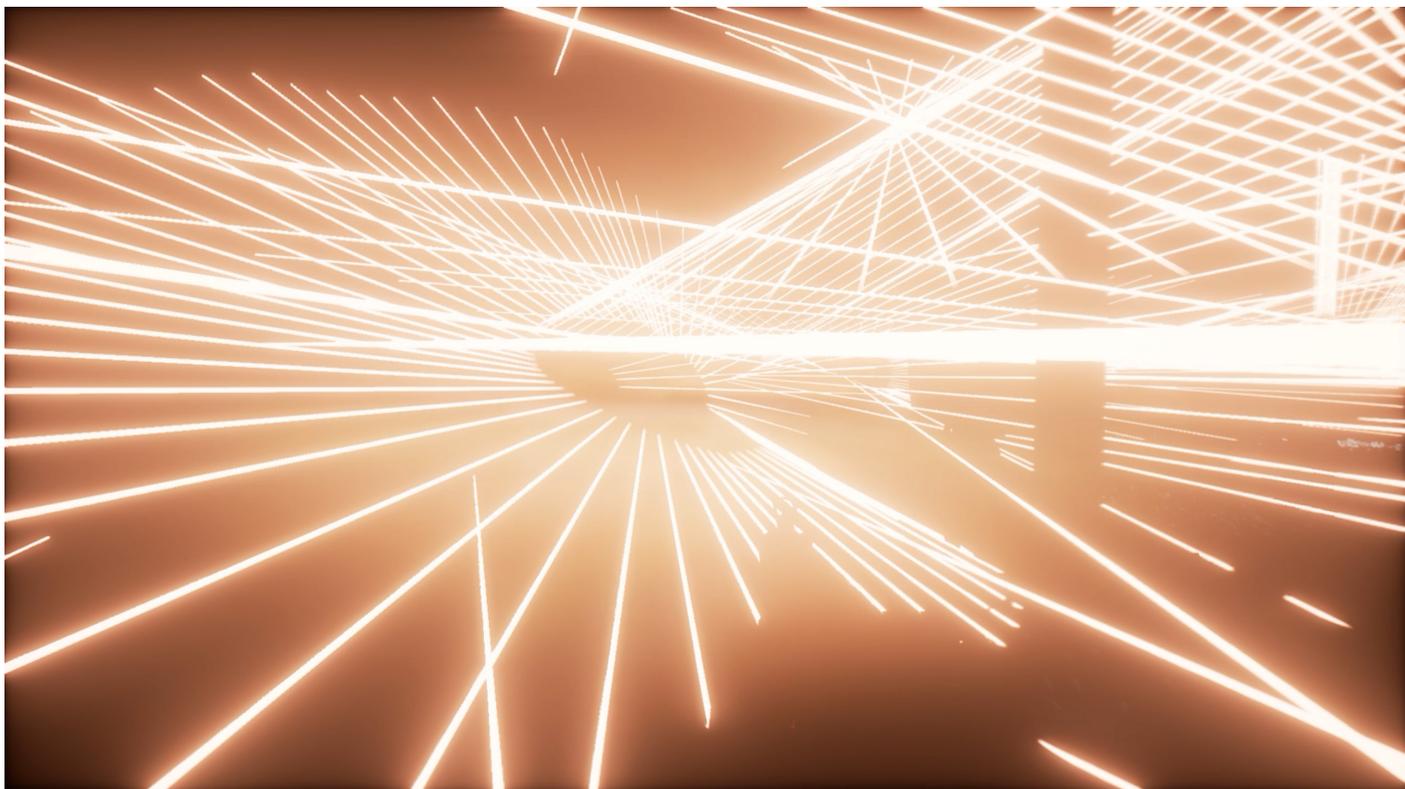
## GHOST CITY

*Une installation vidéo de Hugo Arcier  
Musique originale de Bernard Szajner*

Puisant sa source dans *De rerum natura* de Lucrèce, l'installation *Ghost City* s'organise autour d'une relecture du décor du célèbre jeu vidéo *GTA V*. Le spectateur est plongé dans un environnement vide de toute population, expérience à la fois méditative et envoûtante. Ce parti pris met l'accent sur les éléments architecturaux et graphiques qui constituent un univers virtuel sollicitant autant le présent - l'expérience de l'œuvre - que la mémoire.

<http://hugoarcier.com/fr/ghost-city/>





## FPS

*Installation interactive de Hugo Arcier*

*Musique de Stéphane Rives et Frédéric Nogray (The Imaginary Soundscapes)*

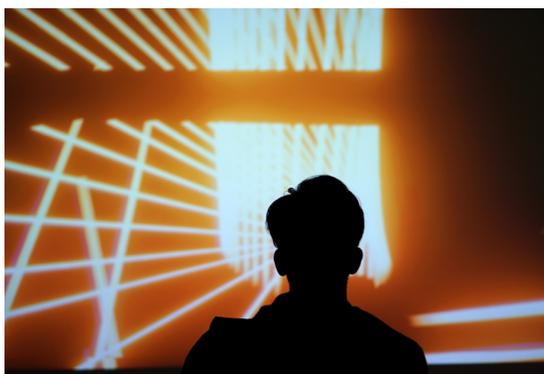
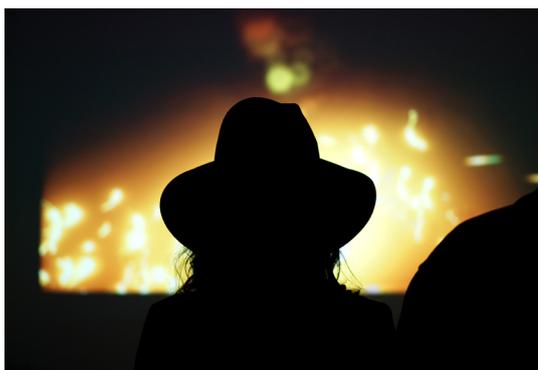
FPS est une œuvre post-13 novembre 2015.

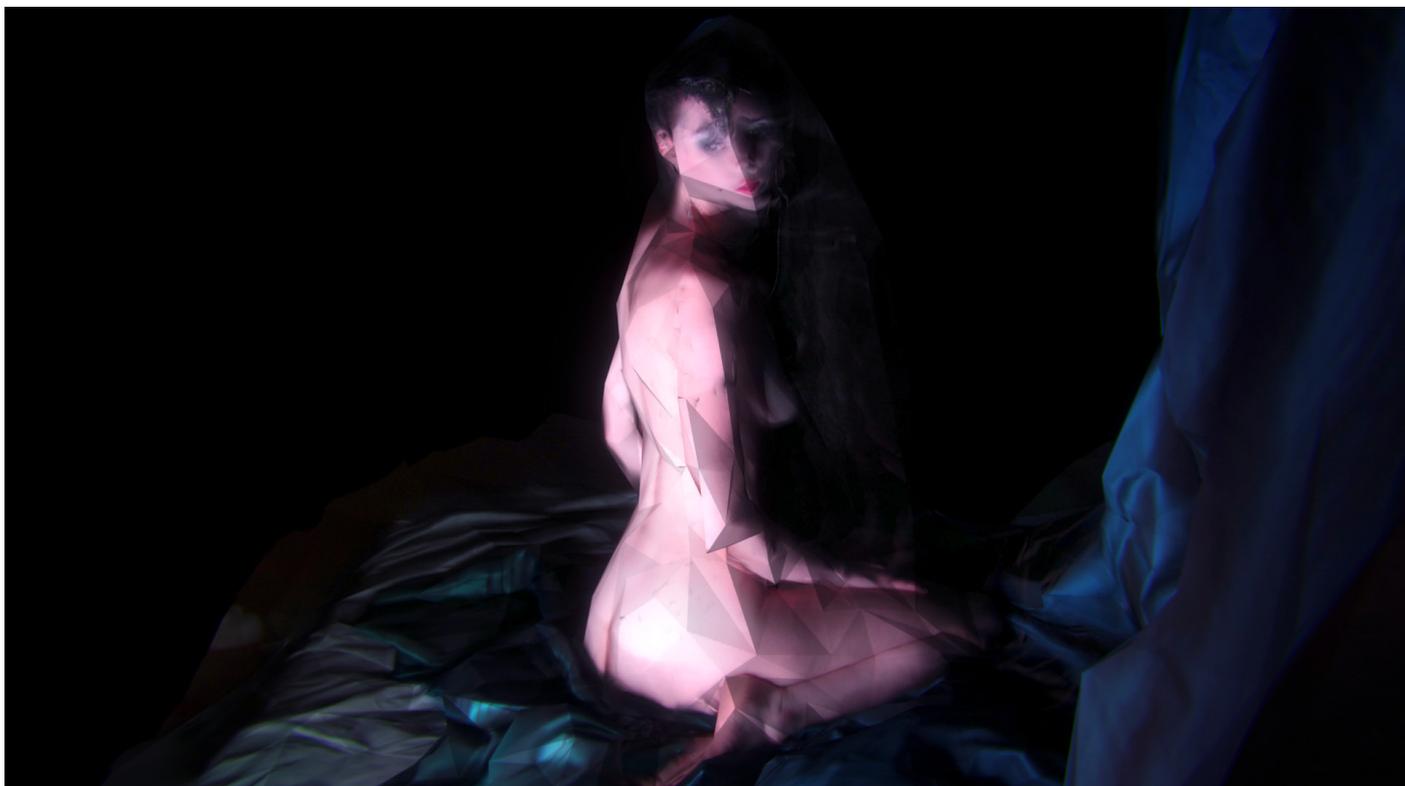
L'artiste y traite du thème de l'aveuglement en détournant les codes du jeu vidéo, en particulier du jeu de tir à la première personne (first person shooter). Ne sont visibles dans l'œuvre que les effets pyrotechniques, coups de feu, traînées, étincelles, impacts, fumées. Tous ces éléments révèlent en creux un décor et surtout des silhouettes impersonnelles, personnages innocents niés par la subjectivité du personnage que l'on incarne.

Du noir à la lumière, un aveuglement en chasse un autre.

Coup de feu après coup de feu se crée sous nos yeux un mémorial.

<http://hugoarcier.com/fr/fps/>





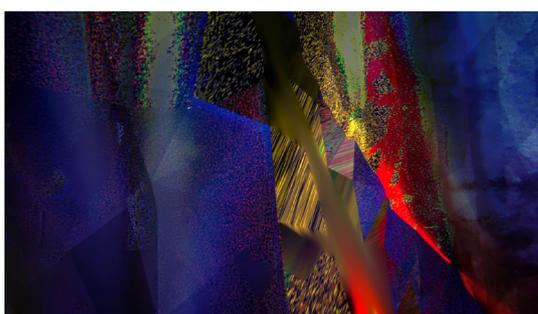
## CAMGIRL ODALISQUE.

*Co-réalisé par Hugo Arcier et Mathilde Marc  
Musique par Aurélie Mestres*

Camgirl odalisque fait le lien entre des représentations du nu devenues classiques, les odalisques (d'Ingres ou Manet par exemple), et une vision contemporaine incarnée par les camgirls. Les époques s'entrechoquent et se mêlent. Les drapés des peintures sont ici un décor dissimulant probablement la modernité d'un appartement.

Le film traite aussi d'une caractéristique de notre temps, la numérisation des corps. Corps vu par une webcam et devenu pixels et données numériques. Cette chair virtuelle fantomale transportée par les réseaux, instable, se délite comme si elle refusait de se fixer.

<http://hugoarcier.com/fr/camgirl-odalisque/>





## FOLDED NATURE .

*Un film de Hugo Arcier*

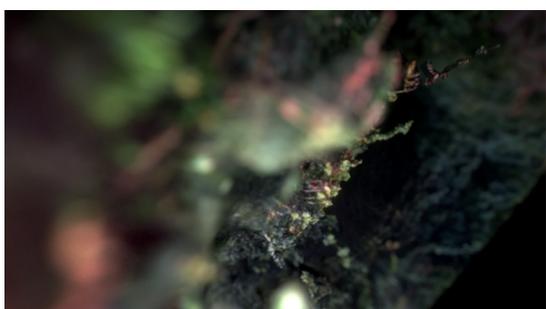
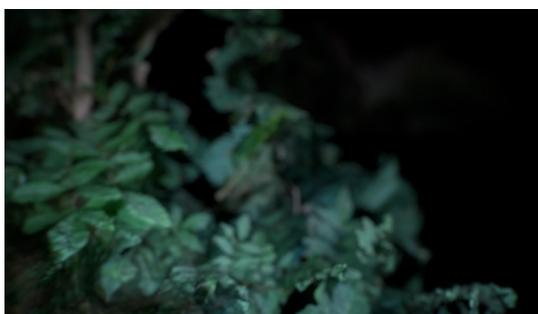
« Propulsé dans le flot du flou, on absorbe un mouvement embué de lenteur. Sensation contraignante d'une manœuvre imposée, qu'on ne guide pas mais qui est la nôtre. L'environnement, lui, est figé. A moins que, immobilisé par l'absence de conscience, on subisse le mouvement d'une gigantesque hallucination devenue floue à force de la fixer.

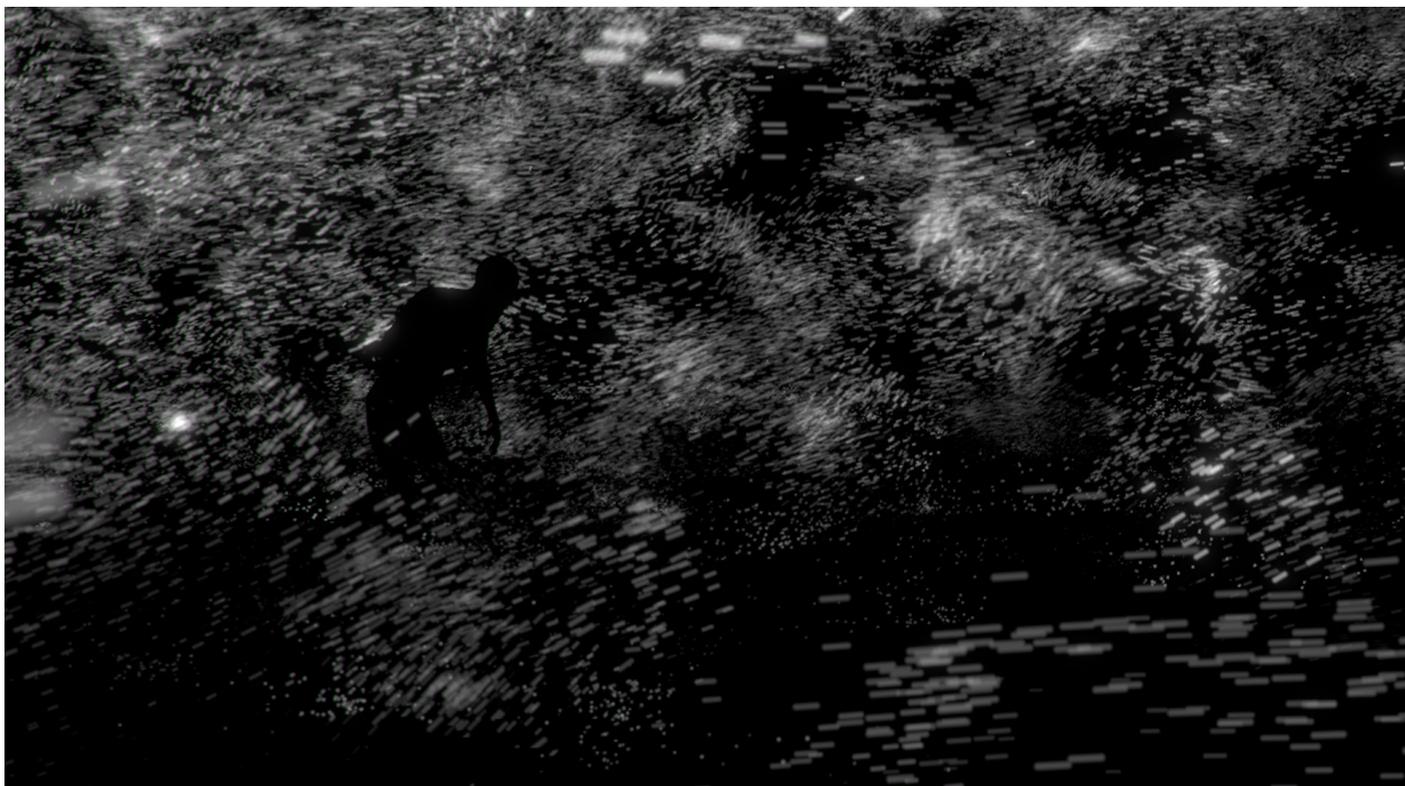
Dans l'incertitude, on reconnaît la nature. Bien sûr, le blanc d'un ciel clair, la silhouette d'un feuillage, la texture d'un tronc. Il n'y a plus qu'à confirmer ; mais, à tâtons, on flotte toujours, et on ne saisit rien.

L'hallucination est en fait un décor de souvenirs, où se mêlent les couleurs d'une nature bien vivante et les plis d'une nature de livre animé, comme déployée en volume entre deux pages.

Face à la difficulté de rassembler les bribes, on succombe au vague à l'âme contemplatif de cette nature usurpée. »

<http://hugoarcier.com/fr/folded-nature/>



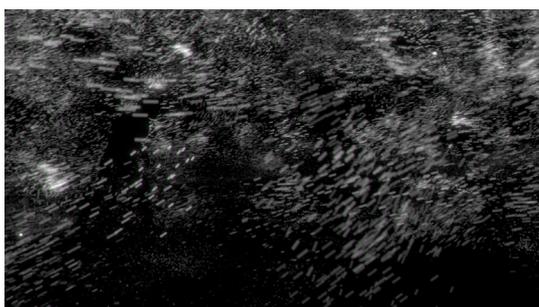
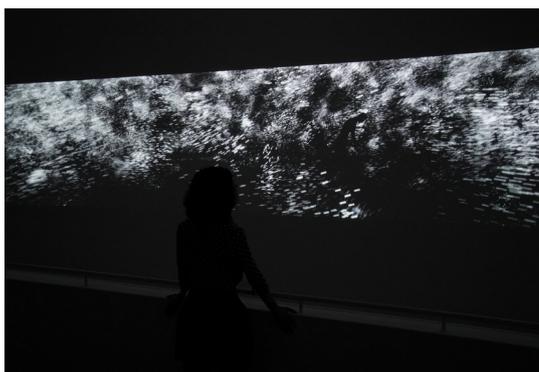


## L'AFFAIBLISSEMENT PROGRESSIF DES RESSOURCES.

*Installation vidéo de Hugo Arcier*

L'Affaiblissement progressif des ressources est un poème visuel élégiaque et éloge du mouvement. Dans cette vidéo, le spectateur voit d'abord les flocons hypnotiques d'une tempête de neige, puis distingue, en creux, un personnage épuisé luttant contre les forces de la nature.

<http://hugoarcier.com/fr/laffaiblissement-progressif-des-ressources/>





## NOSTALGIA FOR NATURE.

*Un film de Hugo Arcier*

*Coproduction Hugo Arcier et Le Cube*

*Musique de Cocoon, « Paint it Black » (Optical Sound)*

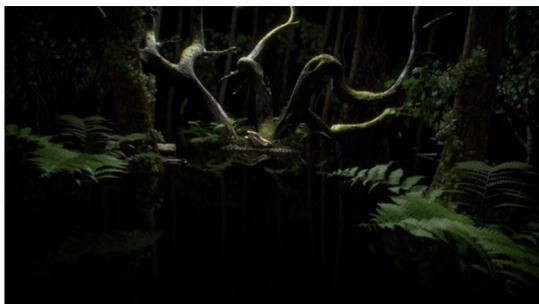
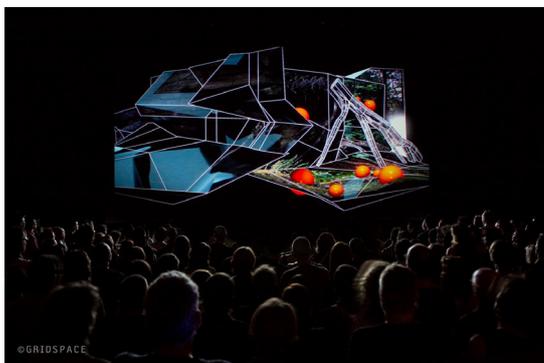
*Voix off écrite et dite par Agnès Gayraud*

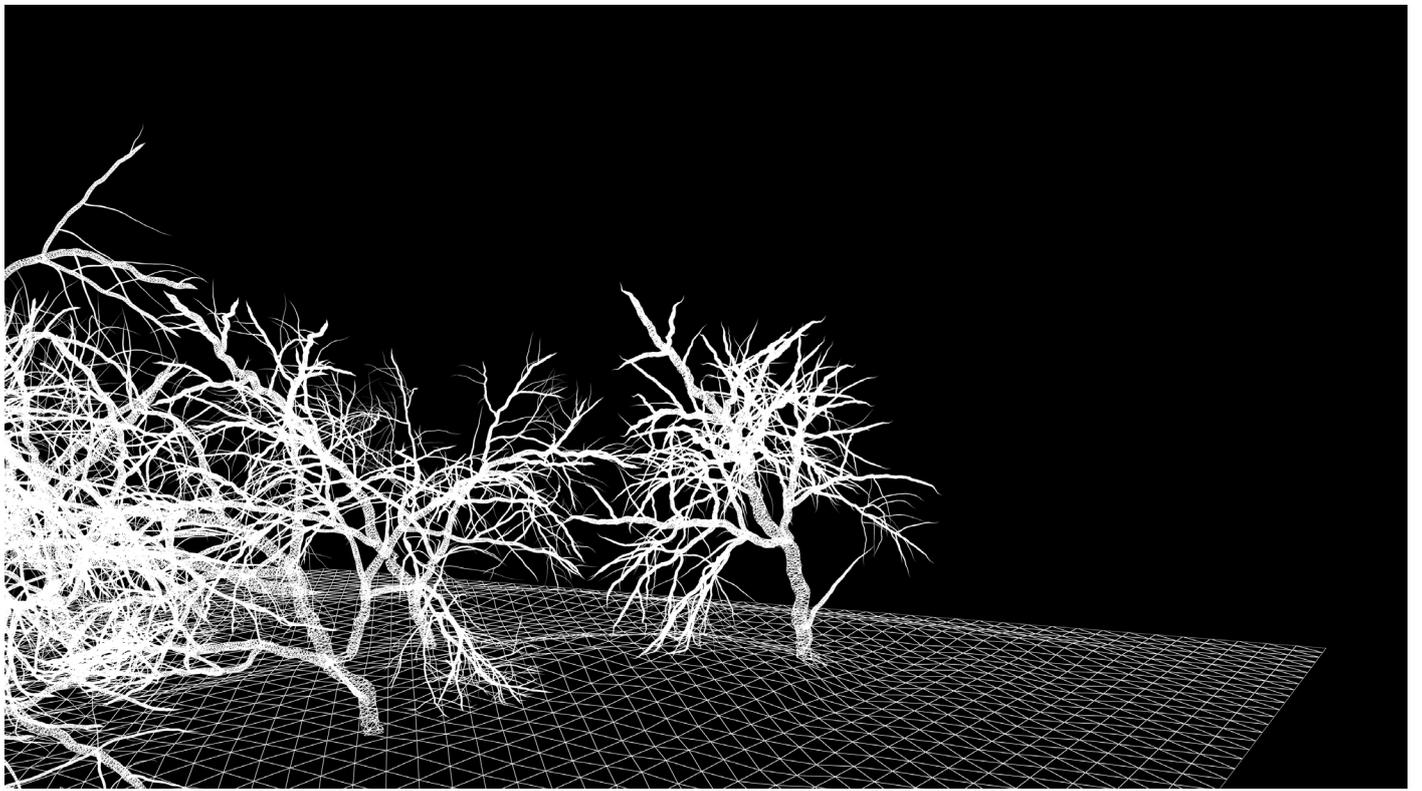
Nostalgia for Nature est un film sensoriel entièrement réalisé en images de synthèse. Il nous plonge dans l'esprit d'un personnage citadin qui se remémore des moments de son enfance liés à la nature. Guidés par une voix off, ces flashbacks s'entremêlent, diffractés par sa mémoire.

Le film n'est pas manichéen, il montre une nature - loin d'être idyllique - sombre, parfois inquiétante, mais fascinante et belle.

Le paradoxe de représenter la nature par des images de synthèse est au cœur du film. C'est aussi là que se situe la nostalgie, et le film est une déclaration d'amour aux formes incroyables engendrées par la nature et que l'on ne voit plus ou que l'on ne sait plus voir.

<http://hugoarcier.com/fr/nostalgia-for-nature/>

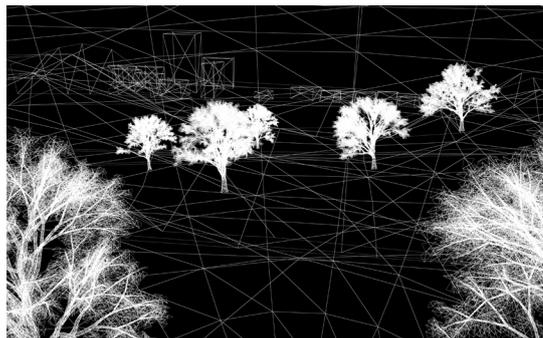
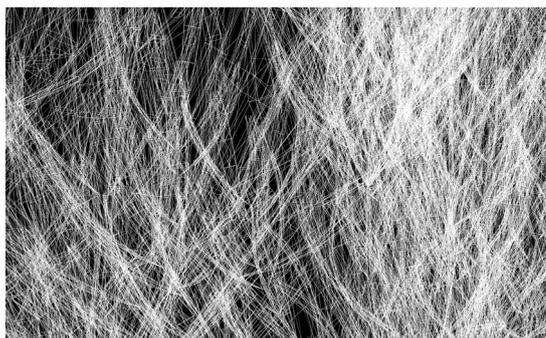
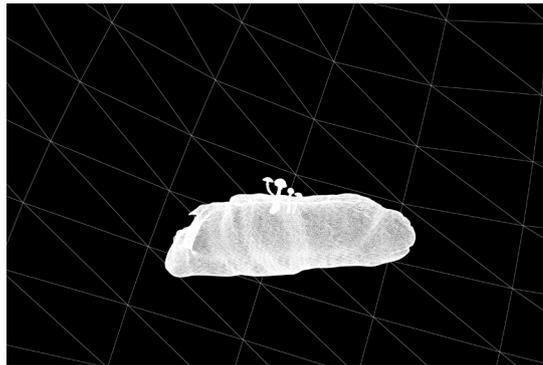


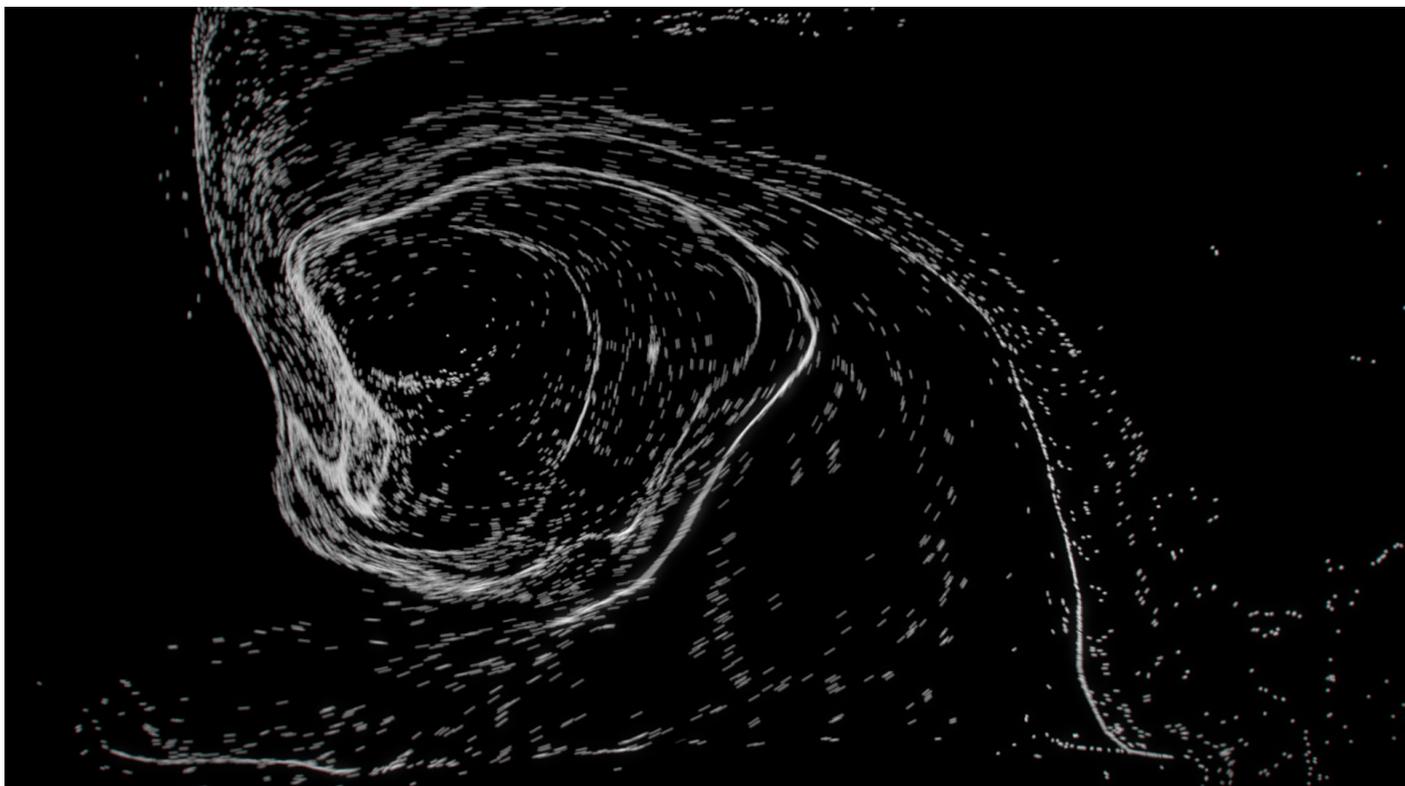


## NOSTALGIA FOR NATURE - FILAIRE.

*Tirages, dimensions variées*

<http://hugoarcier.com/fr/nostalgia-for-nature-wireframe/>





## FICTION 1.

*Un film de Hugo Arcier*

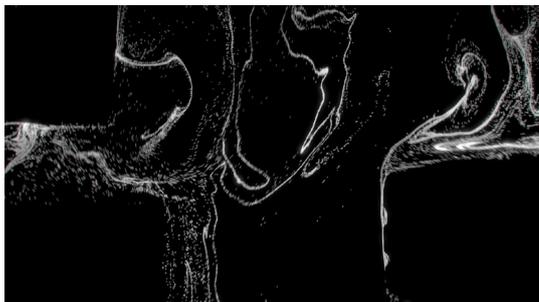
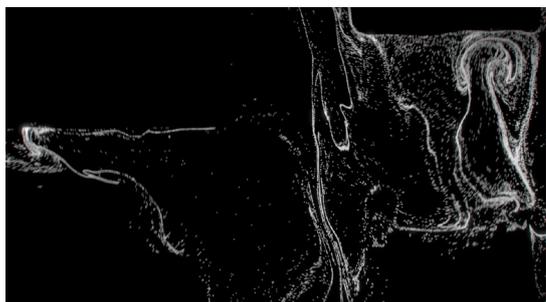
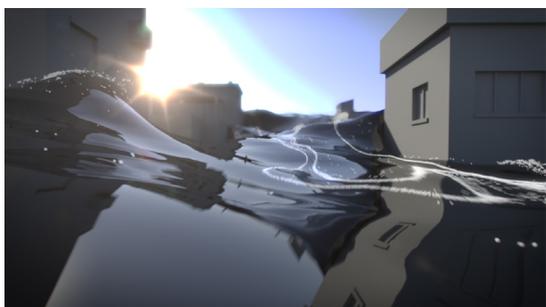
Ce film de synthèse a pour point de départ les événements qui ont frappé le Japon en mars 2011, et plus exactement la façon dont ils ont été traités par les médias.

Les images de synthèse décortiquent le réel, comme pourrait le faire le scalpel d'un anatomiste, découvrant la face cachée du corps. Elles débarrassent l'événement-catastrophe des strates en surenchère des images et commentaires médiatiques.

Cette vidéo reconstruit une image du tsunami pour rendre à cet événement, face à la profusion d'images extraites du réel, toute sa vérité.

Une image épurée, sans paroles, sans mots, une évocation méditative du tsunami : une quintessence du réel.

<http://hugoarcier.com/fr/fiction-1/>





« Portée à ce niveau de qualité technique et d'émotion, la création numérique, parce qu'elle est désormais en mesure de "rendre universellement communicable ce qui est indicible", est bien de l'art au sens kantien, et sera demain l'art le plus contemporain grâce à des créateurs comme Hugo Arcier. »

Jean-Luc Chalumeau, critique et historien de l'art.

## DÉMARCHE

L'artiste Hugo Arcier crée des œuvres en images de synthèse. Il développe un métadiscours sur ces images virtuelles et plus globalement sur les mondes virtuels, décortiquant ce qui les constitue et ce qu'ils ont de spécifique. S'appuyant sur des passages du livre *De rerum natura*, de Lucrèce, il met par exemple en lumière dans son installation *Ghost City* (2016) le fait que les univers virtuels sont constitués de surfaces creuses (« écorces »). Fait essentiel et constitutif de tous les mondes virtuels.

Il travaille aussi sur le thème de la disparation et du remplacement de notre monde par un monde virtuel, numérique. Il prend la position d'observateur, retranscrivant ce remplacement sous une forme artistique et plastique, comme dans son ensemble d'œuvres « Nostalgia for Nature » (film, installation, tirages) ou dans son film *Folded Nature*.

## BIOGRAPHIE

Hugo Arcier est un artiste numérique français (en fait un « artiste dans un monde numérique ») qui utilise les images de synthèse 3D sous différentes formes : vidéos, tirages, sculptures.

Se consacrant d'abord aux effets spéciaux de longs métrages, il travaille sur de nombreux projets, pour des réalisateurs prestigieux, comme *Roman Polanski* ou *Alain Resnais*.

Cette activité professionnelle lui permet d'acquérir une connaissance pointue de l'outil numérique, et des images de synthèse en particulier, nécessaire à l'émergence de ses projets artistiques.

Il élabore à partir de 2004 des oeuvres plastiques et réflexives qui décortiquent méticuleusement les spécificités des images de synthèse 3D et des mondes virtuels, s'inscrivant dans une nouvelle forme d'art.

Son travail artistique a été présenté dans de nombreux festivals (Némo, Elektra...), dans des expositions collectives dans des galeries et lieux institutionnels (New Museum, Palais de Tokyo, New Media Art Center of Sichuan Fine Arts Institute, galerie Magda Danysz, galerie Plateforme...), ainsi que dans des foires d'art contemporain (Slick, Show Off).

Son travail a fait l'objet de deux expositions monographiques en France :  
« Nostalgie du réel », en 2013 au Cube, et « Fantômes numériques », en 2016 à Lux Valence.

Il est nommé chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en 2016.