

# PROJECTIONS

## ARCHITECTURES OLYMPIQUES

Curated by Elisabeth Karolyi & Valérie Hasson-Benillouche

du 30 mai au 3 août 2024 / May 30th - August 3rd 2024

Galerie Charlot, 47 rue Charlot 75003 Paris

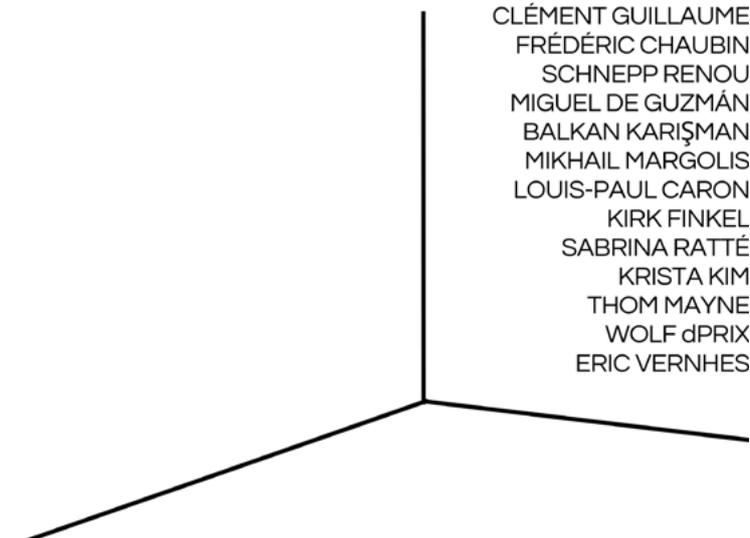
Vernissage le jeudi 30 mai, de 18h à 21h

*Opening Thursday, May 30th, 6-9pm*

À l'occasion des jeux olympiques d'été 2024, la galerie Charlot s'intéresse aux façons dont l'architecture olympique, érigée en symbole d'universalité mais aussi de puissance, inspire les artistes contemporains. L'exposition regroupe les travaux de quatorze plasticiens, artistes numériques, photographes et architectes internationaux. En tout vingt-cinq oeuvres digitales, photographies, vidéos, animations 3D, animations IA, animations génératives, environnements immersifs et images numériques, constituent un panorama des techniques explorées de nos jours par les artistes du numérique.

*On the occasion of the 2024 Paris Summer Olympics, Galerie Charlot takes a look at the ways the Olympic games, more specifically Olympic architecture, erected as a symbol of universality but also power, inspires contemporary artists. The exhibition features physical and digital works by 14 international visual artists, digital natives, photographers and architects. In all, 25 artworks including photographs, videos, 3D images and animations, AI animations, generative animations, immersive environments, featuring a panorama of the techniques explored by artists in the digital age.*

Extraits d'un texte d'Elisabeth Karolyi. *Extracts from a text by Elisabeth Karolyi*



CLÉMENT GUILLAUME  
FRÉDÉRIC CHAUBIN  
SCHNEPP RENOU  
MIGUEL DE GUZMÁN  
BALKAN KARIŞMAN  
MIKHAIL MARGOLIS  
LOUIS-PAUL CARON  
KIRK FINKEL  
SABRINA RATTÉ  
KRISTA KIM  
THOM MAYNE  
WOLF dPRIX  
ERIC VERNHES

## Louis-Paul Caron

Vit et travaille à Paris, né en 1995. Ses œuvres engagées autour des enjeux climatiques invitent le public à découvrir des paysages altérés par la chaleur et à ressentir l'impact du climat sur nos vies et celles qui nous entourent. Utilisant création numérique et peinture sur toile, son travail se présente comme une exploration du futur par la fiction. Ses mises en scènes visuelles interrogent nos attitudes face aux défis environnementaux, offrant une perspective critique sur notre société et notre avenir sur Terre.

Expositions passées: TODA Dubaï, NFC Lisbon - NFT Art Prize, NFT Factory Artificial Intelligence, Project 22 Dubaï, IHAM Gallery, NFT Factory Crypto Sapin, NFT Factory - OpenScreen, Solo Show Decentraland, Digital Art Month Paris, Galerie Schwab, Unvirtual Paris NFT Metafair, Design Week Eindhoven, Biennale du Design de St-Étienne, Temporary Art Center Eindhoven.



*Born in 1995, works and lives in Paris. His works engaged around climate issues invite the public to explore landscapes altered by heat and to feel the impact of climate on our lives and those around us. Employing both digital creation and canvas painting, his work presents itself as an exploration of the future through fiction. Through visual staging, he questions our attitudes towards environmental challenges, providing a critical perspective on our society and our future on Earth.*

*Past exhibitions: TODA Dubaï, NFC Lisbon - NFT Art Prize, NFT Factory Artificial Intelligence, Project 22 Dubai, IHAM Gallery, NFT Factory Crypto Sapin, NFT Factory - OpenScreen, Solo Show Decentraland, Digital Art Month Paris, Galerie Schwab, Unvirtual Paris NFT Metafair, Design Week Eindhoven, Biennale du Design de St-Étienne, Temporary Art Center Eindhoven.*



*Citius Altius Fortius*  
Animation 3D, 2024  
NFT disponible sur /  
available on [makersplace.com](https://makersplace.com)

## Frédéric Chaubin

Ancien rédacteur en chef d'un magazine lifestyle, *CitizenK International*, de 1994 à 2013, Frédéric Chaubin s'est transformé avec le XXI<sup>e</sup> siècle en faiseur d'images, de préférence analogique, en moyen et grand format exclusivement. Son travail est principalement consacré à des obsessions personnelles : monuments déroutants flottant dans l'espace et le temps, formes de pierre, et formes de chair.

Entre 2003 et 2010, Frédéric Chaubin a photographié les spécimens les plus spectaculaires du modernisme soviétique tardif, révélant une architecture jusque-là négligée, très loin des stéréotypes de conformisme et de monotonie que l'Ouest associait à l'architecture de l'URSS. Les trois édifices présentés dans l'exposition ont été bâtis à l'occasion des Jeux olympiques d'été de 1980, organisés par Moscou.



*Former editor of a lifestyle magazine, CitizenK International, from 1994 to 2013, Frederic Chaubin turned with the XXI Century into an image maker using preferably analogic photography exclusively in medium and big format. His work is mostly devoted to personal obsessions: desorienting remnants of cultures, bewildering monuments floating into space and time, traces and shapes of stone and flesh.*

*Between 2003 and 2010, Frédéric Chaubin photographed the most spectacular examples of late Soviet modernism, revealing a hitherto neglected architecture, far from the stereotypes of conformism and monotony that the West associated with the architecture of the USSR. The three buildings presented in the exhibition were built for the 1980 Summer Olympics, hosted by Moscow. In the context of this highly symbolic event, architects were instructed to assert the boldness of Soviet construction.*



*Soviet Postmodern, 2004 - Paix, sport et fraternité, 2008 - Golfe de Finlande, 2004*  
Tirages photographiques / Photographic prints

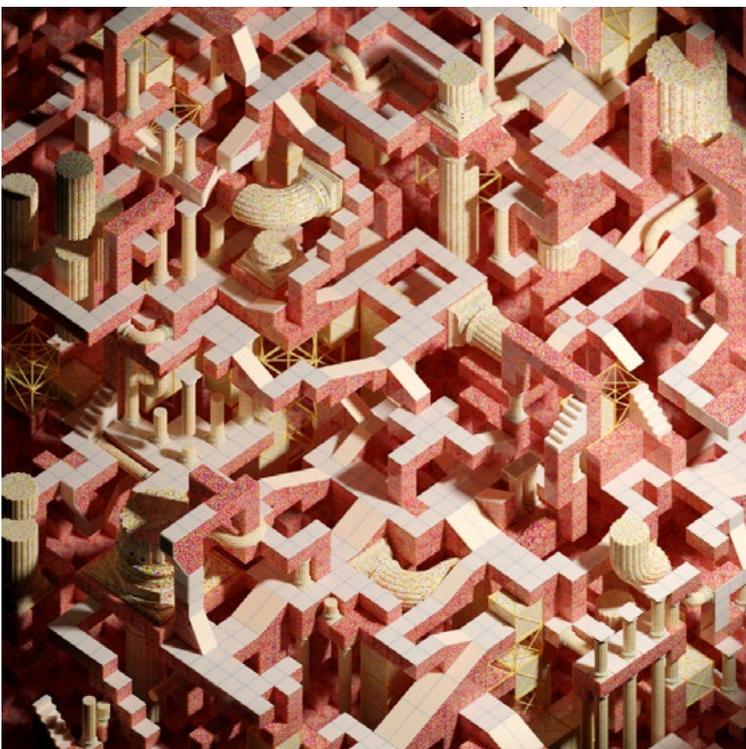
## Kirk Finkel

Kirk Finkel [untitled, xyz], artiste et architecte virtuel basé à Brooklyn. Son travail explore les possibilités du métavers, où il développe des concepts de design modulaire qu'il adapte notamment aux galeries d'art virtuelles et aux espaces publics. Après une première expérience en agence d'urbanisme à New York, *untitled, xyz* est aujourd'hui responsable de l'architecture au Museum of Crypto Art pour lequel il a réalisé près de 40 structures virtuelles. Kirk Finkel est également titulaire d'une maîtrise en design urbain (MsAUD) de l'université de Columbia et d'une licence en architecture (BArch) de l'université de Cornell.

Pour célébrer la dernière occurrence du halving et la disparition des Jeux olympiques, Kirk Finkel propose dans 2140 un environnement immersif praticable dans le métavers Hyperfy. Une épreuve y est proposée, consistant à déplacer son avatar dans une structure labyrinthique tridimensionnelle. Ceux qui en trouvent la sortie sont récompensés par un NFT : c'est bien la performance mentale qui est ici primée.

*Kirk Finkel [untitled, xyz] is a Brooklyn-based artist and virtual architect. His work investigates metaverse architecture through modular design concepts with a focus on virtual art galleries and public spaces. Prior to xyz, he practiced as an urban designer in New York. Kirk is the Director of Architecture at the Museum of Crypto Art. He holds a master's degree in urban design (MsAUD) from Columbia University and a bachelor's of architecture (BArch) from Cornell University.*

*With 2140, Kirk Finkel creates an immersive environment in the Hyperfy metaverse to celebrate the last halving and the demise of the Olympic Games. The challenge is to move your avatar through a three-dimensional labyrinthine structure. Those who find their way out are rewarded with an NFT: mental performance is what is rewarded here.*

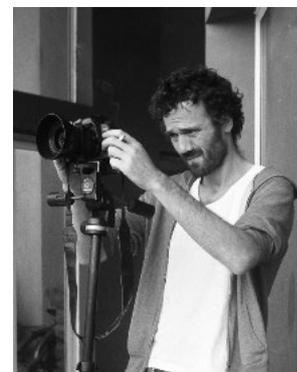


2140, 2024  
Impression numérique / digital print  
NFT disponible sur / available on [makersplace.com](https://makersplace.com)

## Clément Guillaume

Photographe et passionné d'architecture, Clément Guillaume s'intéresse plus particulièrement aux différentes formes de vie qui peuvent émerger d'un lieu, à l'organicité qui n'était peut-être pas prévue au départ, ou, au contraire, à la puissance avec laquelle l'homme parvient à dompter son territoire. L'éternelle bataille du naturel et du culturel, tantôt soldée par l'harmonie, tantôt par la dissonance des corps en présence – au spectateur d'en décider.

« Je fais des images tout le temps. Les grands ensembles, le vernaculaire, les paysages, les ruines, les campings, racontent des histoires qui me touchent. J'aime susciter l'intérêt pour ce qui semble laid ou banal, produire des images qui alimentent la réflexion, permettent de comprendre le monde et sa complexité. » C.G.



*A photographer with a passion for architecture, Clément Guillaume is particularly interested in the different forms of life that can emerge from a place, the organicity that may not have been planned at first, or, on the contrary, the power with which men manage to master their territory. The eternal battle of the natural and the cultural, sometimes resulting in harmony, sometimes in dissonance - it's up to the viewer to decide.*

*«I make images all the time. Social housing, vernacular architecture, landscapes, ruins and camping places, they all tell stories that touch me. I like to trigger interest in what seems ugly or banal, to produce images that stimulate reflection, allow us to understand the world and its complexity.» C.G.*



Jun 2021 / Sans titre - Février 2021 / Sans titre 01 & 02  
Tirages photographiques / Photographic prints

## Miguel de Guzmán

Architecte de formation, Miguel de Guzmán est photographe d'architecture, vidéaste, et artiste numérique. Il a cofondé en 2008 le studio *Imagen Subliminal*, basé à Madrid et New York, travaillant pour les plus importantes agences espagnoles et publié dans de nombreux ouvrages et médias spécialisés. Sa vision originale de l'architecture, souvent décalée, tend à faire glisser sa pratique vers la sphère artistique. Il compte également comme l'un des rares réalisateurs de films d'architecture, dans lesquels poésie et humour s'entremêlent.

Les photographies de Miguel de Guzmán ont été exposées au Circuitos de Arte Joven, à la Galeria Vírgenes et à Photo España, et ses films diffusés au MAXXI Rome, au Centre Pompidou, au festival du film d'architecture de Santiago du Chili, au festival du film d'architecture de Budapest, au festival du film d'architecture de New York et au festival du film d'architecture de Séoul.



*Trained as an architect, Miguel de Guzmán is an architectural photographer, filmmaker and digital artist. In 2008, he co-founded Imagen Subliminal studio, based in Madrid and New York, commissioned by most important Spanish architecture offices and published in numerous books and magazines. His original, often offbeat vision of architecture tends to push his practice towards the artistic sphere. He is also one of the few directors of architecture films, in which poetry and humor are intertwined.*

*Miguel de Guzmán's photographs have been exhibited at Circuitos de Arte Joven, Galeria Vírgenes and Photo España, and his films shown at MAXXI Rome, Centre Pompidou, Santiago de Chile Architecture Film Festival, Budapest Architecture Film Festival, New York Architecture Film Festival and Seoul Architecture Film Festival.*



*Olympics Aquatics 01 & 02, 2024. Tirages photographiques / Photographic prints  
Version animée NFT disponible sur / NFT animated version available on [makersplace.com](https://makersplace.com)*

En 2011, Miguel de Guzmán part explorer l'immense chantier abandonné de ce qui aurait dû être le centre aquatique des Jeux olympiques de Madrid en 2012, puis en 2016, puis en 2020. Il retravaille ses clichés pour insuffler une vie à l'infrastructure délaissée, lui conférer une atmosphère oscillant entre le rêve et la réalité, proposer différents niveaux de lecture, différentes strates de l'histoire.

*In 2011, Miguel de Guzmán set off to explore the vast abandoned construction site of what was to have been the aquatic center for the Madrid Olympic Games in 2012, then 2016, then 2020. He reworked his shots to breathe life into the neglected infrastructure, lending it an atmosphere oscillating between dream and reality, proposing different levels of reading, different strata of the story.*

## Balkan Karişman

Né à Istanbul en 1993, Balkan Karişman a étudié le design industriel avant de se spécialiser dans la conception de jeux et d'environnements interactifs. Il collabore régulièrement avec des musiciens pour créer des performances audiovisuelles, et ses courts métrages et clips vidéos ont également été sélectionnés dans divers festivals internationaux.

Au cœur des activités artistiques de Balkan Karişman, sa fascination du collage algorithmique. C'est par ce biais qu'il entend explorer la perception, brouiller les frontières entre l'analogique et le virtuel, et combiner le passé et le futur. Passionné par la forme architecturale, la culture urbaine, l'op-art et le futurisme, l'artiste-programmateur réalise des animations génératives mettant en scène des constructions s'autorenouvelant indéfiniment, dans un désir de composition visuelle hypnotique.



*Balkan Karişman, born in Istanbul in 1993, is a multi-disciplinary artist, with a degree in Industrial Design and a training in Game and Interaction Design. He regularly collaborates with musicians to create audiovisual performances, and has proven himself in the realm of short films and music videos, with his works being selected for various international festivals.*

*At the core of Karişman's artistic pursuits lies his fascination with algorithmic collages. Through this innovative approach, he explores the nature of perception, blurring the boundaries between analog and virtual realms, and combining elements from the past and future. Fascinated by the architectural form, urban culture, op-art and futurism, the code-artist creates generative animations featuring indefinitely self-renewing constructions, in a desire for hypnotic visual composition.*



*Pneuma, 2024. Animation générative / Generative animation.  
NFT disponible sur / available on [makersplace.com](https://makersplace.com)*

## Krista Kim

Krista Kim est une artiste américaine explorant le concept de conscience numérique. Son intérêt pour la technologie et ses effets sur la perception humaine, les médias, les structures sociales et la communication l'amène à travailler sur des supports tant numériques que physiques. Le langage pictural propre qu'elle a développé à l'aide de logiciels numériques, fondé sur les dégradés de couleurs, confère à ses oeuvres un effet apaisant, presque hypnotisant. Ses vidéos immersives offrent des expériences méditatives en couleurs et en lumières.

Krista Kim est également connue pour le design de la Mars House, située dans le métavers et dont l'expérience est à faire en réalité virtuelle. Elle a été vendue en 2021 pour 512 000 \$, lors d'une vente aux enchères organisée par Sotheby's.



*Regenesis* est une expérience artistique zen en réalité virtuelle, aspirant à insuffler de la sérénité aux habitants d'un quartier de logements sociaux de Mott Haven, au sud du Bronx, à New York. Krista Kim propose la métamorphose virtuelle d'une parcelle de grands ensembles construits dans les années soixante-dix : elle y apporte des couleurs chaudes, des surfaces lisses, des reflets chatoyants, des voiles en suspension diffusant des images contemplatives, sortes de pièces d'eau aériennes, mais aussi une ambiance sonore relaxante et surtout, de la lenteur.

*Krista Kim is a digital artist whose work explores the concept of digital consciousness. Her interest in digital technology and its revolutionary effects on human perception, media, social structures, and communication led her to work in both digital and physical realms. Having developed her signature language of shifting gradients using digital software since 2012, her works on glass and plexi hypnotize its viewers into a trance of tranquility while her immersive video works provide meditative experiences of color and light. Kim is also known for the design of the Mars House, the world first villa that can be experienced in virtual reality. It was sold in 2021 at a Sotheby's auction, for 512 000 \$.*

*Regenesis is a zen artistic experience in virtual reality, designed to bring serenity to the residents of a social housing area in Mott Haven, South Bronx, New York. Krista Kim proposes a virtual metamorphosis of a projects neighborhood built in the 1970s: she brings in warm colors, smooth surfaces, shimmering reflections, suspended veils featuring contemplative images resembling water, as well as a soothing soundscape and, most importantly, slowness.*



*Regenesis*, 2021. Expérience immersive / Immersive experience. NFT

## Mikhail Margolis

Vit et travaille à Paris. Diplômé à Moscou en 1991, Mikhail Margolis part aux Etats-Unis où il développe un fort intérêt pour l'art, la photographie et les sciences informatiques. Installé en France depuis 2000, il étudie l'animation avant de se tourner vers l'art vidéo et les installations interactives. Son travail est présenté dans des expositions internationales, des centres d'art et des fondations. Il réalise également des créations scénographiques et visuelles dans le domaine du spectacle vivant et enseigne les arts technologiques. Ses œuvres font partie de plusieurs collections privées et fondations, notamment la Fondation Hermès (FR), la Frankel Foundation (USA), la collection BEEP (ES), la Fondation Artphilein (CH).



De la même façon, Mikhail Margolis génère sans fin des « mini jeux », comme un enfant des pâtés de sable. Compositions éphémères aux couleurs vives comme celles des jouets, anecdotes se remplaçant les unes après les autres dans un constant enthousiasme. Replay rappelle que les Jeux olympiques sont des jeux, et qu'ils doivent le rester.

*Work and live in Paris. After receiving his diploma in Moscow in 1991, Mikhail Margolis moved to the USA where he developed a strong interest in art, photography and computer sciences. Since moving to France in 2000 where he has continued to live, he studied animation and subsequently became involved in video art and interactive installations. His work is shown in international exhibitions, art centres and foundations. He also creates scenographic and visual creations in live performance and teaches technological arts. His work is part of several private collections and foundations, including the Hermès Foundation (FR), the Frankel Foundation (USA), BEEP collection (ES), Artphilein Foundation (CH).*

*In the same way, Mikhail Margolis endlessly generates «mini games», like a child would make sandcastles. Ephemeral compositions in bright colors like those of toys are, anecdotes replacing one another in constant enthusiasm. Replay reminds us that the Olympic Games are games, and should remain so.*



*Replay, 2024. Animation générative / Generative animation  
NFT disponible sur / available on [makersplace.com](https://makersplace.com)*

## Thom Mayne

Thom Mayne est le fondateur de l'agence d'architecture américaine *Morphosis* et le co-fondateur du Southern California Institute of Architecture (SCI-Arc), en 1972, connu pour son enseignement avant-gardiste. Il a été distingué par le Pritzker Price en 2005.

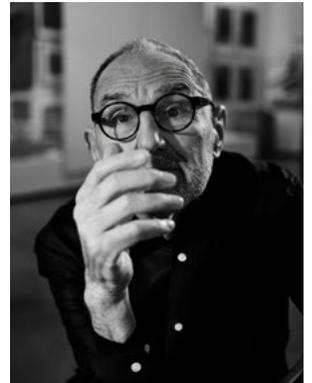
Thom Mayne a toujours conservé une pratique artistique propre, manifeste lorsque l'on regarde ses dessins d'architecte. Cette pratique, constamment animée par une quête d'équilibre et de composition, s'engouffre tôt dans les possibilités offertes par l'ordinateur. Parmi ses créations, des panneaux sculpturaux baptisés drawdels, compositions abstraites à l'esthétique dérivée du plan masse.

En 2014, l'agence est invitée à participer à un concours pour la création du plan masse d'un parc urbain dans le district de Huilongguan, au nord de Beijing. Confronté à la table rase qui a été faite sur la parcelle, Thom Mayne a l'idée de prendre pour point de départ l'un de ses drawdels : des décennies de réflexion sur les volumes, les lignes et les surfaces qui font la ville, vont se substituer à la table rase, la panser.

*Thom Mayne is founder of the American architectural firm Morphosis and co-founder of the Southern California Institute of Architecture (SCI-Arc) in 1972, known for its avant-garde teaching. He was awarded the Pritzker Prize in 2005.*

*Thom Mayne always maintained a personal artistic practice, visible when we look at his architectural drawings. This practice, constantly driven by a quest for balance and composition, soon embraced the possibilities offered by the computer. Among his creations are sculptural panels called drawdels, abstract compositions with an aesthetic derived from the masterplan.*

*In 2014, the agency is invited to take part in a competition to create the masterplan for an urban park in the Huilongguan district, north of Beijing. Confronted with the clean slate that had been created on the plot, Thom Mayne comes up with the idea of taking one of his drawdels as a starting point: Decades of work on volumes, lines and surfaces making up the city are replacing the clean slate, healing it.*



© Kurt Iswarienko



XCD\_240228-171403\_702-BB, 2024  
Encre UV sur papier chiffon coton blanc  
UV ink on white rag paper  
Unique

## Wolf dPrix

Wolf dPrix est cofondateur et directeur de la conception de Coop Himmelb(l)au, studio fondé en 1968 comme alternative à la pensée architecturale linéaire de l'époque. Il est aujourd'hui mondialement reconnu pour son approche innovante de la conception, à l'intersection de l'architecture, de l'art et de la technologie. Wolf dPrix est considéré comme l'un des initiateurs du mouvement de l'architecture déconstructiviste. Il a notamment enseigné à l'Université des arts appliqués de Vienne, à l'Architectural Association (AA) de Londres, au MIT, à Harvard, à Columbia, à UCLA, Yale et SCI-Arc.

Sous la direction de Wolf dPrix, le studio Coop Himmelb(l)au participe au concours organisé par le comité d'organisation des Jeux olympiques d'Athènes (2004) pour le développement du village olympique. De ce projet, il ne reste qu'une dizaine d'esquisses.

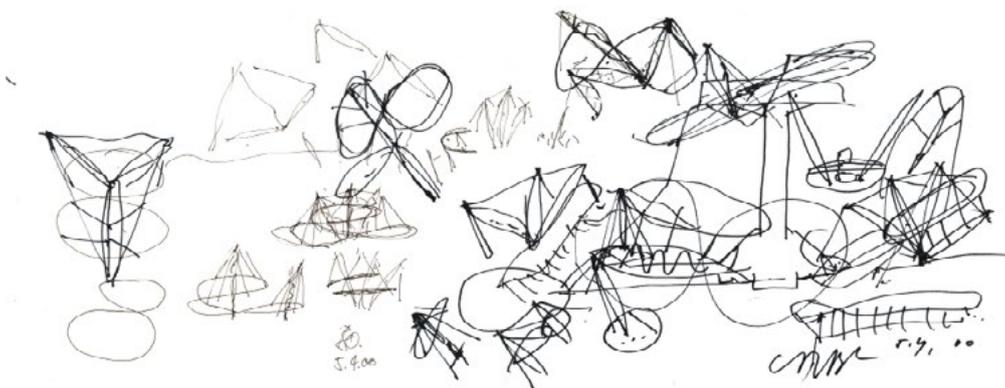
"Le croquis est pour moi le point de départ du processus créatif, une première idée vague qui n'a pas encore été formulée. Je le vois comme un psychogramme : quand je dessine, une image se crée dans ma tête, dans mon subconscient, un sentiment de l'espace en question, et avec ma main, je transpose ce sentiment sur la feuille. À ce moment, ma main agit comme un seismographe." Wolf dPrix

*Wolf dPrix is co-founder, CEO and design principal of Coop Himmelb(l)au, a studio founded in 1968 as an alternative to the linear architectural thinking of the time. It is now globally recognized for its innovative, and complex design approach at the intersection of architecture, art and technology. Wolf dPrix is counted among the originators of the deconstructivist architecture movement. He has held teaching positions at the University of Applied Arts, Architectural Association (AA), MIT, Harvard, Columbia, UCLA, Yale, PENN, SCI-Arc and other institutions around the world.*

*Under the direction of Wolf dPrix, Coop Himmelb(l)au studio took part in the competition organized by the Athens 2004 Olympic Games organizing committee for the development of the Olympic Village. Only a dozen sketches remain from this project.*



© Zwefo



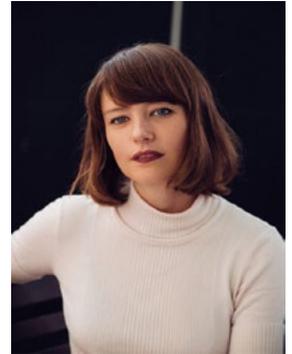
**Croquis pour le village olympique d'Athènes, 2000. Feutre sur papier calque**  
**Sketch for the Athens Olympic Village, 2000. Marker on tracing paper**

*"For me, the sketch is the starting point of a creative process, a first vague idea that has not yet been formulated. I see the sketch more as a kind of psychogram. While I am drawing, an image is created in my head, in my subconscious, a feeling of the space in question, and with my hand, I transfer this feeling directly onto the paper. At that moment, my hand is the seismograph.."* Wolf dPrix

## Sabrina Ratté

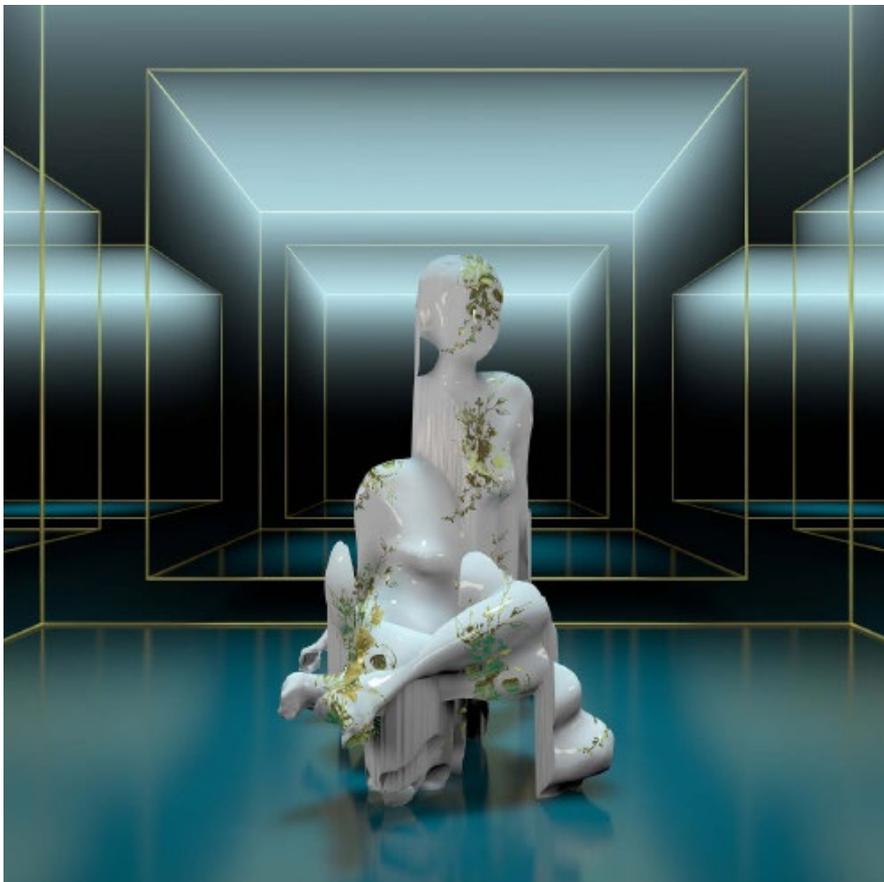
Sabrina Ratté vit et travaille entre Montréal et Paris. Son travail inclut vidéos, installations, sculptures, performances audio-visuelles, impressions et réalité virtuelle. Par le mélange de vidéo analogique, de photographies et d'animation 3D, ses oeuvres se situent à mi-chemin entre l'abstraction et le figuratif, le paysage et l'architecture, et sur la fine ligne qui sépare le réel du virtuel.

Expositions passées: Ellephant (Montréal), Laforet Museum (Japon), Musée National des Beaux-arts du Québec, Dolby (San Francisco), Young Project Gallery (Los Angeles), Whitney Museum of Art (New York), Chronus Art Center, (Shanghai), Künstlerhaus Bethanien (Berlin), HEK (Bâle), Museum of the Moving Image (New York), Never Apart (Montreal), Centre Pompidou (Paris), Gaieté Lyrique (Paris). En 2019, elle a été nommée pour le Prix Sobey Art Award (Canada) et a fait partie des finalistes en 2020.



*Sabrina Ratté lives and works between Montreal and Paris. Her work includes videos, installations, sculptures, audio-visual performances, impressions and virtual reality. Through the combination of analog video, photography and 3D animation, her work is located halfway between abstraction and figurative, landscape and architecture, and on the thin line that separates reality from the virtual.*

*Past exhibitions: Ellephant (Montreal), Laforet Museum (Japan), Musée National des Beaux-arts du Québec, Dolby (San Francisco), Young Project Gallery (Los Angeles), Whitney Museum of Art (New York), Chronus Art Center, (Shanghai), Künstlerhaus Bethanien (Berlin), HEK (Basel), Museum of the Moving Image (New York), Never Apart (Montreal), Centre Pompidou (Paris). In 2019, she was nominated for the Sobey Art Award (Canada) and went on to receive the award in 2020.*



C'est confinée chez elle à Montréal pendant la crise du Covid 19 que Sabrina Ratté imagine sa série des *Monades*. Celle pour qui le corps humain n'a jusque-là jamais été un sujet décide de faire avec les ressources dont elle dispose. Partant d'une photogrammétrie imparfaite, elle déconstruit son corps à l'aide d'un logiciel 3D, le désarticule et le recompose.

*Confined to her home in Montreal during the Covid 19 crisis, Sabrina Ratté imagines her Monades series. Ratté, for whom the human body had never before been a subject, decided to make do with the resources at her disposal. Starting with imperfect photogrammetry, she deconstructs her body using 3D software, disarticulating and recomposing it.*

*Monades II, 2020*  
Impression numérique / Pigment ink printing

## Simon Schnepf et Morgane Renou

Duo franco-allemand de photographes d'architecture, basé à Berlin, Paris et Marseille.

Il n'y a pas un cliché de Simon Schnepf et Morgane Renou qui ne laisse pas songeur, qui n'intrigue pas, par la scène qu'il représente ou la composition choisie. Leur amour des formes architecturales simples du modernisme est manifeste, presque toujours souligné par des ciels blancs qui laissent l'architecture exhiber des couleurs douces et des volumes purs, en toute franchise, sans ombre portée. Captivant est leur attrait pour l'inattendu - d'autant plus mis en valeur qu'il se trouvera dans un cadre savamment composé. Comme si l'architecture d'un côté, dans ce qu'elle a de solide, d'immuable, de structuré, de rassurant, et de l'autre la scène qui se joue à ses pieds, conjoncturelle, éphémère, correspondaient à deux univers distincts, deux temporalités différentes. Finalement, ce n'est pas de la photo d'architecture, mais de la vie et du temps qui passe, et dont l'architecture est témoin.



*Franco-German duo of architectural photographers, based in Berlin, Paris and Marseille.*

*There isn't a photograph by Simon Schnepf and Morgane Renou that doesn't leave you wondering, that doesn't intrigue you with the scene it depicts or the composition chosen. Their love of the simple architectural forms of modernism is evident, almost always underlined by white skies that let the architecture show off its soft colors and pure volumes, frankly, without cast shadows. Captivating is their attraction to the unexpected - all the more enhanced by a cleverly composed setting. It's as if the permanent, sturdy and reassuring nature of architecture on the one hand, and the ephemeral and circumstantial character of the event taking place there, on the other, correspond to two distinct universes, two different temporalities. In the end, it's not about of photographing architecture, but life and the passage of time, which architecture is a witness of.*

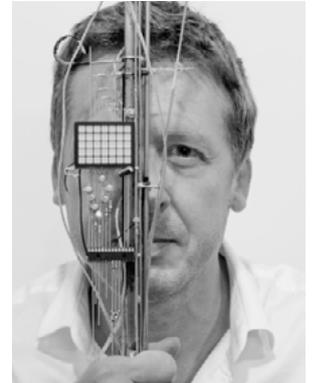


**Grand Hôtel 1 & 2, 2024. Tirages photographiques / Photographic prints**

## Eric Vernhes

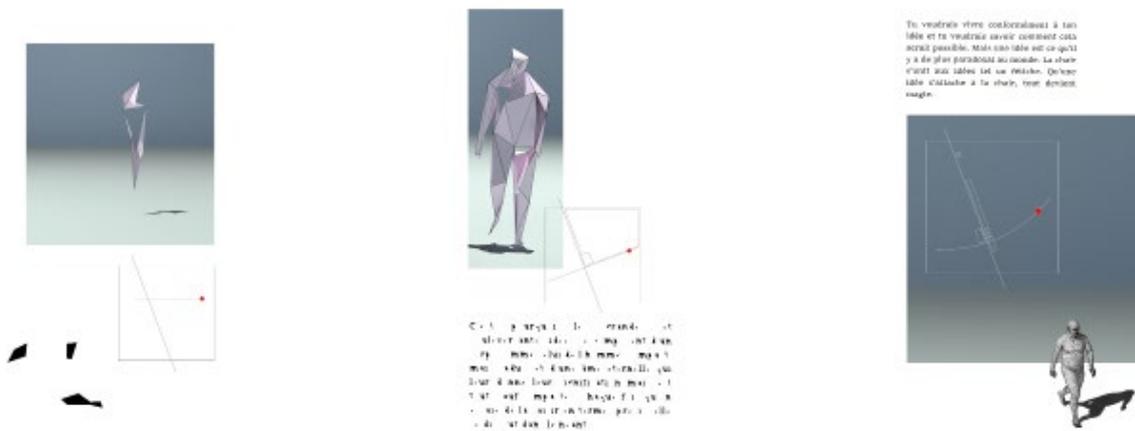
Vit et travaille à Paris. *Eric Vernhes* crée des dispositifs et des installations cinétiques, visuelles ou sonores dont il programme les comportements en fonction de logiques auto-génératives, interactives ou hybrides. Initialement architecte, puis scénariste, cinéaste et musicien, Eric Vernhes a développé un parcours d'artiste multidisciplinaire tendu vers un propos résolument humaniste. Les procédés numériques qu'il utilise sont extraits de leur contexte technique pour être mis au service d'un discours intemporel inspiré de la littérature et de la philosophie.

Son travail est présenté dans des expositions internationales, des centres d'art et des fondations. Il réalise aussi des créations scénographiques et visuelles et enseigne les arts technologiques. Son travail fait partie de plusieurs collections privées et fondations, notamment la Fondation Hermès (FR), la Frankel Foundation (USA), BEEP collection (ES) et la Artphilein Foundation (CH).



*Lives and works in Paris. Eric Vernhes creates kinetic, visual and sound devices and installations whose behaviour he programs according to self-generative, interactive or hybrid logic. Initially an architect, and later a scriptwriter, filmmaker and musician, Vernhes has developed a career as a multidisciplinary artist with a resolutely humanist approach. The digital processes he uses are extracted from their technical context to serve a timeless discourse inspired by literature and philosophy.*

*His work is shown in international exhibitions, art centres and foundations. He also creates scenographic and visual creations in live performance and teaches technological arts. His work is part of several private collections and foundations, including the Hermès Foundation (FR), the Frankel Foundation (USA), BEEP collection (ES), Artphilein Foundation (CH).*



*Blueprints (1) (3) (7), 2021-2024*  
Impressions numériques / Digital prints