

NONUMENTS

Marie Lelouche (FR, 1984)

7 février 2026

11 avril 2026



Jours et horaires d'ouverture : Mardi - Samedi, 11h-19h

Vernissage : Samedi 7 février, de 17h à 20h

La Galerie Alberta Pane a le plaisir de présenter dans ses deux espaces parisiens *Nonuments*, une exposition personnelle de l'artiste française Marie Lelouche, du 7 février au 11 avril 2026, accompagnée d'un texte de la commissaire Nathalie Bachand.

Pour cette exposition, l'artiste prolonge le travail entamé avec *Quasi-Things Simulator*, une pièce commandée par le Jeu de Paume et présentée en ligne du 27 juin 2024 au 28 février 2025. Prenant la forme d'un jeu vidéo, l'œuvre invite le·la visiteur·euse à se déplacer dans un environnement immersif, enveloppé·e dans une bulle, où l'espace se révèle progressivement à travers des jeux de transparence, parfois clairs, parfois aveuglants.

L'œuvre est structurée autour de grands éléments portant des noms de vents (Nirta, Sirocco, etc.), qui rythment la traversée de l'espace. Ils évoquent des repères, presque des monuments, dédiés à des phénomènes naturels menacés par le changement climatique. Mais plutôt que de figer ces phénomènes, *Quasi-Things Simulator* propose une expérience sensible, centrée sur le mouvement, la perception et l'éphémérité.

Cette attention portée aux formes instables se retrouve dans les sculptures présentées dans les deux espaces de la galerie. Générées grâce à un logiciel de simulations de fluides, elles présentent

des volumes dynamiques, organiques et irréguliers. Par un jeu d'échelle, Marie Lelouche entretient une ambiguïté : ces formes pourraient être des objets façonnés par l'eau ou le vent, des fragments minéraux ou des corps presque vivants.

Aux murs, des photographies imprimées sur acétate transparent et ondulé semblent s'affranchir de leur statut d'images pour occuper l'espace. Leur présence fait écho à l'expérience immersive de *Quasi-Things Simulator* et prolonge le jeu entre surface, transparence et perception. Dans le second espace, le sol est recouvert de motifs qui reprennent les empreintes ou les ombres de petites sculptures fixées au mur. Ces dernières, manipulables, possèdent une enveloppe transparente laissant apparaître des variations de couleur selon le taux d'humidité du lieu.

À travers ce nouveau corpus d'œuvres, Marie Lelouche développe des formes ouvertes et mouvantes, qui invitent à une autre manière de se souvenir et de regarder les phénomènes naturels, en privilégiant des expériences non autoritaires et instables : des *Nonuments*¹.

1 : Néologisme inventé par l'artiste Gordon Matta-Clark et repris ensuite par le philosophe Andrea Pinotti dans son ouvrage *Nonumento. Un paradosso della memoria*, Johan & Levi, 2023.

MARIE LELOUCHÉ

Née en 1984 à Saint-Junien, France.
Vit et travaille entre Lille et Paris, France.

Marie Lelouche est une artiste française dont la pratique s'inscrit à la croisée d'espaces, à la recherche d'expériences contre-intuitives. Née en 1984 à Saint-Junien, elle est diplômée de l'Ensba de Paris, a obtenu un Master 2 Recherche Arts plastiques à la Sorbonne et achevée un cursus au Fresnoy avec Félicitations du Jury. En mai 2025, elle a achevé un doctorat en recherche/création, avec mention excellente, entre l'UQAM à Montréal et Le Fresnoy.

Son travail, coloré et protéiforme, a fait l'objet d'expositions individuelles, notamment à la Galerie Mazzoli (Berlin, Allemagne), au Spazio In Situ (Rome, Italie), à la Galerie Alberta Pane (Venise, Italie), au Centre d'art contemporain Les Tanneries (Amilly, France) et au Jeu de Paume (Paris, France) pour une commande de création en ligne. Son travail a également fait l'objet de discussion dans des foires telles que Drawing Now (Paris, France), Art Brussels (Bruxelles, Belgique) ou Artissima (Turin, Italie), ainsi que dans des expositions collectives organisées, entre autres, au Studio National of Contemporary Art (Séoul, Corée du Sud), au Cyan Museum of Art (Cyan, Corée du Sud), à l'A.dition Gallery (Séoul, Corée du Sud), Mirage Festival (Lyon, France), Cité du Design (Saint-Étienne, France), Musée Lam (Lille, France), et la Fondation Francesco Fabbri (Trévise, Italie).

Intéressée par l'évolution des formes prises dans leur contexte technico-culturel, avec une attention particulière portée aux pratiques du remix et aux possibilités perceptuelles ouvertes par les XR, elle est lauréate du DICRéAM, du Fonds Expérience Interactive



Pictanovo, d'ISEA 2023, reçoit une mention spéciale pour le prix Adagp révélation art numérique et est finaliste de l'Opline prize et du Prix Siemens Ingenious.

NATHALIE BACHAND

Vit et travaille à Montréal, Canada.

Commissaire indépendante, Nathalie Bachand s'intéresse au numérique, à ses enjeux et à ses conditions d'émergence dans l'art contemporain.

Parmi ses projets de commissariat, son exposition *The Dead Web – La fin*, initialement présentée à Eastern Bloc (2017), a été co-produite par Molior en Europe : au Mirage Festival à Lyon (2019), au Mapping Festival à Genève (2019) et au Ludwig Museum à Budapest (2020) en co-commissariat avec Béla Tamás Kónya ; elle était commissaire invitée pour Art souterrain 2021 *Chronométrie* ; son exposition, *DataffectS*, a été présentée à la Galerie de l'UQAM (2022) ; elle a co-commissarié, avec Sarah Ève Tousignant, le festival SIGHT+SOUND 2022 *Danser en attendant (la fin du monde)*, organisé par Eastern Bloc (2022) – finaliste au Grand Prix du Conseil des arts de Montréal ; et son exposition *Nouveaux environnements : approcher l'intouchable*, produite par Molior, était présentée au Livart (2023) et à la Biennale des imaginaires numériques – Chroniques à Marseille (2024), en plus de faire l'objet d'une tournée québécoise (2024-2026).

Elle est membre de l'Association Internationale des Critiques d'Art (AICA), co-fondatrice de SALOON Montréal, et siège au conseil d'administration d'Avatar à Québec.

Auparavant responsable du développement pour ELEKTRA-BIAN (2006-2016), elle est actuellement directrice du développement arts numériques pour Sporobole.

GALERIE
ALBERTA
PANE



Marie Lelouche, *Quasi-Things Simulator*, 2024

Application de type jeu vidéo

Durée : infinie

Édition : 1/3 + 2AP

Commande du Jeu de Paume, Paris

GALERIE
ALBERTA
PANE



Marie Lelouche, *From Nirta*, 2025
Impression PLA, encres acryliques, vernis
50 x 26 x 13 cm
Unique

Nos expériences sensorielles relèvent souvent de la rencontre impromptue d'éléments insaisissables, volatils et éphémères. Parmi ces éléments, les vents sont à l'avant-plan de phénomènes atmosphériques marquants, et d'une certaine façon, monumentaux et immersifs. Tout en s'inscrivant au-delà du langage, leur caractère correspond néanmoins à des appellations—ils répondent à Barrani, Chinook, Sirocco, Sonora, etc—and ces noms deviennent autant d'attaches associant des sensations à des régions géographiques, des caractéristiques climatiques et des saisons. Or nos climats changent aux mains de l'activité humaine, dont l'impact s'intensifie désormais à grande vitesse. Ces nomenclatures de vents sont-elles en voie de devenir des coquilles vides, associées à une mémoire qui ne correspond plus à l'expérience réelle? Les *Nonuments*¹ de Marie Lelouche font écho à ce phénomène où des monuments censés opérer une rétention mémorielle, deviennent de simples noms dont on oublie ce qu'ils désignent. La réelle transformation que subissent les vents sous la force des bouleversements environnementaux se prolonge ici en une fiction réflexive sur l'impermanence et l'instabilité.

Quasi-Things Simulator, œuvre centrale de l'exposition—un jeu vidéo—, nous invite à explorer un environnement numérique qui simule des rencontres hypothétiques avec différents types de vents, et dont l'ancre sensoriel est transféré vers le langage. Des noms se dressent devant nous tels des monuments immatériels, leur réalité en exil au-delà des mots. Afin de circonscrire l'existence de ces vents, l'artiste se réfère au concept de quasi-chose². Ces dernières désignent des objets qui nous échappent, des entités vagues et évanescantes, mais non moins prégnantes. L'empreinte des quasi-choses relèvent de l'expérience : elle « nous affecte par les voies proprio-corporelles comme un agent étranger.³ » La marque que laisse la sensation de l'air sur la peau est une impression qui se dépose autant à l'extérieur qu'à l'intérieur de soi : sa nature pervasive et impalpable agissant comme une règle, un principe moteur.

Qu'advient-il cependant lorsque les règles du jeu s'inversent? Lorsque le contenu de l'interface numérique se matérialise au dehors de l'écran? Les quasi-choses deviennent-elles des choses? Comment l'invisibilité du vent se traduit-elle lorsqu'elle s'incarne dans la matière tangible? Les propositions matérielles qui se déploient dans les deux espaces de la galerie se présentent comme des éléments de réponse à ces interrogations. Qu'il s'agissent de volumes opaques nommés « from » les vents; de plus petites pièces manipulables—inspirées d'artefacts collectionnables de gameplay—titrées suivant les coordonnées du jeu vidéo et dont les ombres portées se posent au sol; ou d'œuvres picturales dont la translucidité rejoue l'effet atmosphérique surréel de l'environnement numérique, tous ces éléments contribuent à déplacer et à redéfinir notre relation au virtuel en l'étendant au réel. Non sans rappeler l'étrange agentivité des objets et des quasi-choses que l'on rencontre à la lecture de *Vermilion Sands* (1971) de J. G. Ballard, Marie Lelouche insuffle une puissante présence matérielle à ce qui relève initialement de l'éther, de l'aérien—une sensation de rémanence subsiste et anime la mémoire de l'inerte.

(1) Néologisme développé par le philosophe Andrea Pinotti dans son ouvrage *Nonumento. Un paradosso della memoria*, Johan & Levi, 2023.

(2) Terme inventé par la philosophe Tonino Griffero.

(3) Tonino Griffero, « Les quasi-choses. Dans la perspective de l'atmosphérologie et d'un réalisme résiduel » dans *L'écho du réel*, édité par Cyril Crignon, Wilfried Laforgue et Pauline Nadrigny, Éditions Mimésis, Sesto San Giovanni, 2020, p.383.

Nathalie Bachand