V. I. T. R. I. O. L

REAL TIME



SANTIAGO TORRES

SOLO SHOW

METAHAUS

V. I. T. R. I. O. L

REAL TIME

SANTIAGO TORRES

SOLO SHOW

AVRIL 2024

CURATED BY

JANINE SARBU

METAHAUS


MELENCOLIA I

Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultam Lapidem

2007 CARRE HAKE
WEB/ART

2008 COMPOSITION COLORS
TACTILE ART

2010 TRAME EN TEMPS REEL
TACTILE ART

2012 LUMIERE ALEATOIRE
HOMAGE A LE PARC

2014 ILLUMINART
ART DANS LA CITE

2015 META CARRE
MIRROIR SCRIP

2016 VOLUMEN VIRTUEL
3D - VR

2017 RUNNING COLOR
GPS PARCOURS

2017 ALGORITHMIC
3D GENERATIF

2017 SCULPTURE GENERATIVE
LASER

2018 EP7
AGHITECTURE INTERACTIVE

2018 GRAVURE GENERATIVE
LASER

2019 IN-MATERIEL COLORS
IINTERACTIVE

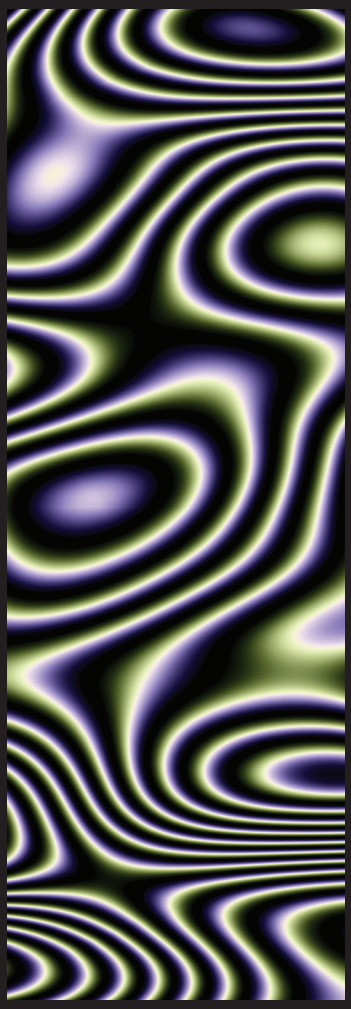
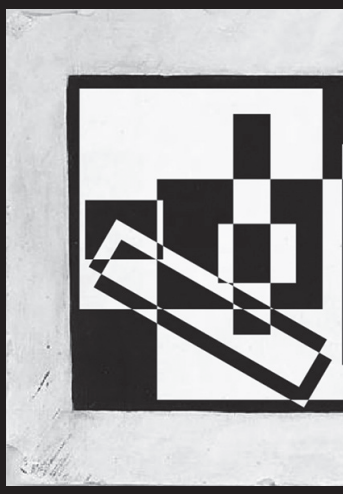
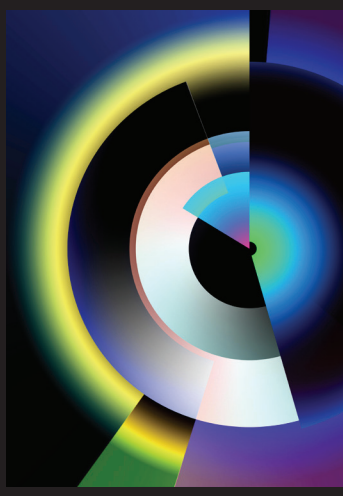
2022 MULTI POINT
GENERATIF MIRROIR

2023 SPECTRE OPTIQUE
NFT + NEON

2023 DIALOGE AVEC AI
MIDJOURNEY

2024 V.I.T.R.I.O.L
PEINTURE

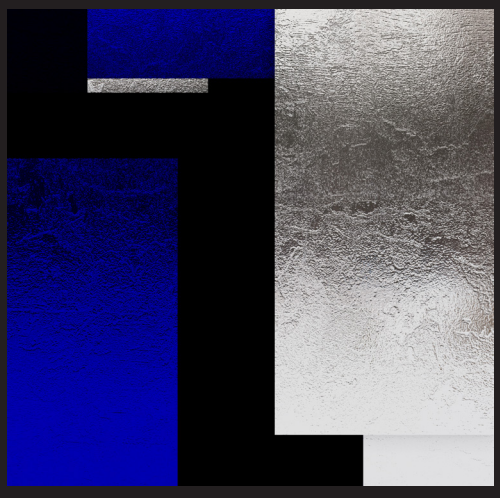
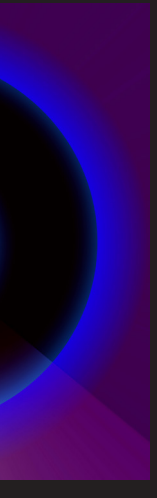
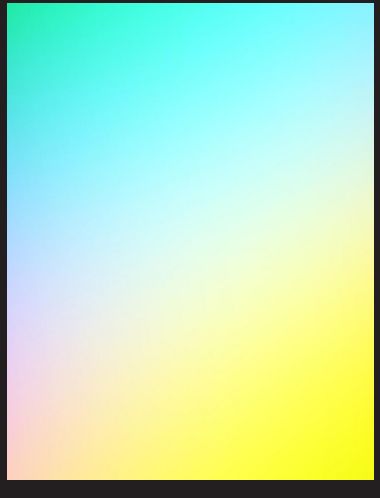
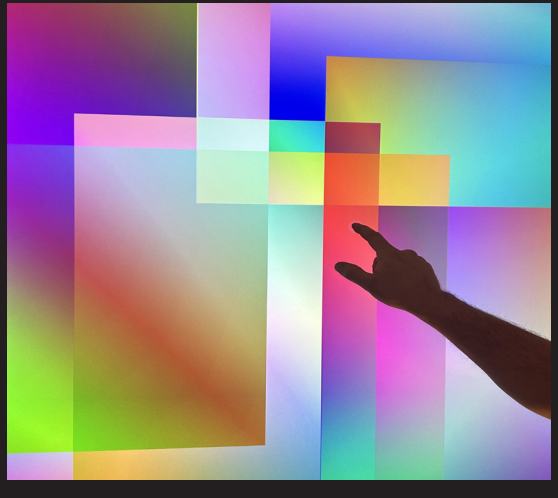
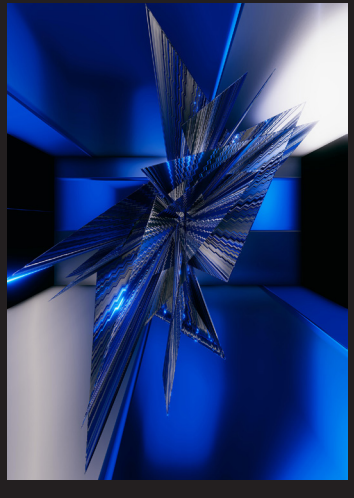
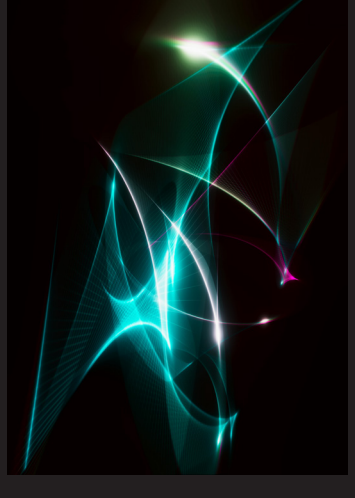
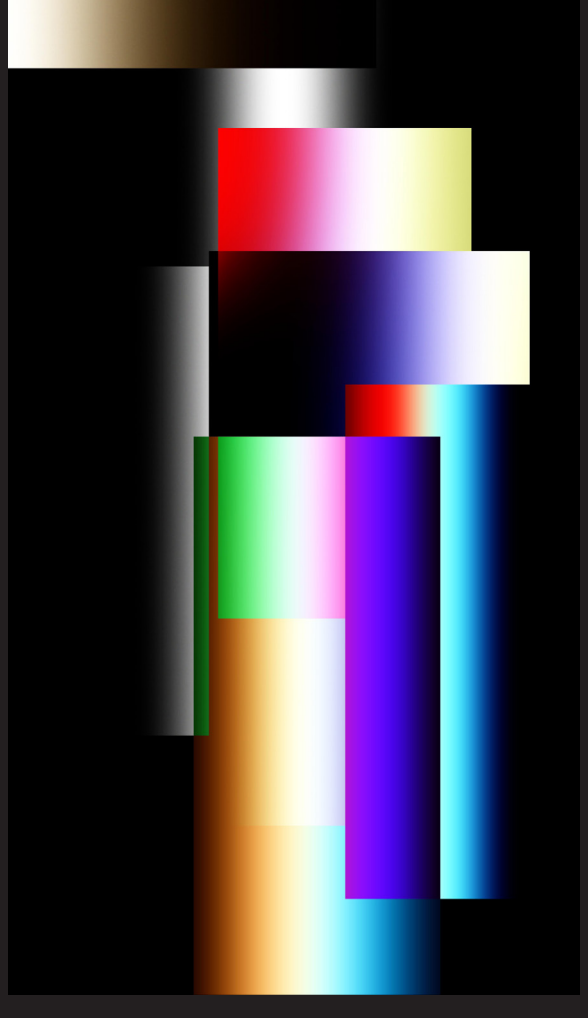
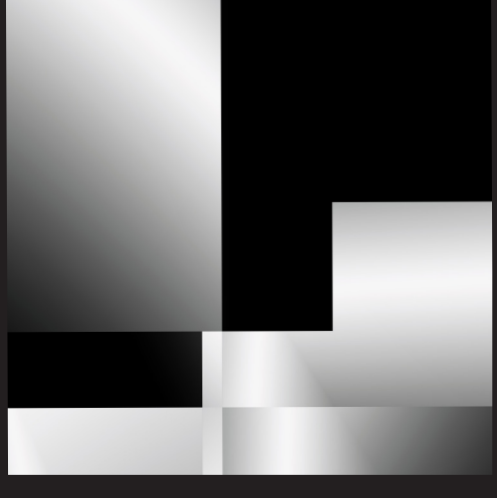
2024 PROCEDURAL
HOMMAGE À AURELIE NEMOURS

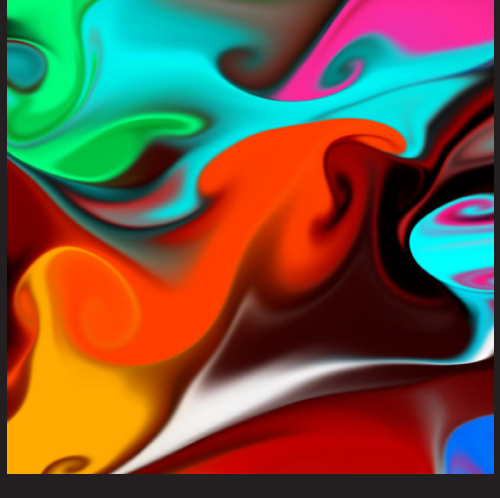












Intention

A la suite de son dernier solo show à la Galerie Denise René en 2014, Metahaus a l'honneur de présenter le travail de Santiago Torres dans un écrin historique qui porte encore l'empreinte de Claude Lelouche. En collaboration avec l'artiste, Janine Sarbu vous invite à découvrir "V.I.T.R.I.O.L.", une exposition où la matière et le code se marient pour atteindre un équilibre parfait.

L'exposition vous guidera à travers une transformation artistique, commençant par la simplicité monochrome de la peinture pour évoluer vers l'interaction digitale pure. L'installation interactive et les tableaux algorithmiques présents créent un dialogue entre le spectateur et l'art, offrant une expérience immersive et participative.

V.I.T.R.I.O.L. explore la convergence de l'art traditionnel et de la technologie contemporaine, où la créativité humaine et le code informatique s'entrelacent harmonieusement.

L'algorithme, tissé dans la trame de cette création, agit comme la pierre philosophale numérique, orchestrant une harmonie entre la logique binaire et l'émotion humaine. Les codes informatiques deviennent des formules magiques, dictant le comportement des pixels avec une précision mathématique. Dans cette union entre l'artiste et la machine, une nouvelle forme d'expression émerge, où la créativité humaine et la puissance de calcul informatique se fondent en une alchimie moderne.

V.I.T.R.I.O.L. prend sa place dans cette quête artistique. ST explore les profondeurs intérieures de son être, rectifiant et perfectionnant sa compréhension de l'art, souvent interprété comme un appel à explorer les recoins les plus sombres de l'âme, trouve un écho dans la recherche artistique de la vérité intérieure et de l'essence même de la créativité. Ainsi, l'alchimie artistique de la peinture, de l'algorithme et du mysticisme alchimique donne naissance à des œuvres qui transcendent les limites conventionnelles de la compréhension artistique. Chaque tableau devient un filtre magique, une potion capable de révéler les mystères cachés de l'âme humaine. En fusionnant la matière et le digital, Santiago Torres devient un alchimiste contemporain, transformant le code de la créativité en or pur de l'expression artistique.

J.S.T.



Janine Sarbu
Curator

Diplômée en management de l'Académie d'Études Économiques de Bucarest, Janine Sarbu est une femme aux multiples facettes. En tant que créatrice de mode et femme d'affaires passionnée d'art contemporain, elle est à la tête d'un holding qu'elle a créé en 1993.
Elle développe sa marque de prêt-à-porter, lance son parfum, une ligne de maquillage professionnel et une collection de bijoux. Elle crée également une agence de mannequins et produit une émission de télévision. Parallèlement, sa passion pour le cinéma l'amène à produire des costumes pour le théâtre, le cinéma, l'opéra et la télévision, en collaboration avec Costa Gavras, Franco Zeffirelli et Mick Davis.
En 2002, elle s'installe à Paris et renoue avec sa passion pour l'art en suivant des séminaires à l'École du Louvre et à l'IESA. Elle développe alors sa collection d'art cinétique.
En 2010, en partenariat avec l'Espace Meyer Zafra, elle organise sa première exposition avec les artistes Yacoov Agam, Manuel Merida et Ludwig Wilding.
En 2017, l'exposition "Personal Vision" dont elle est la curatrice, réunit une vingtaine d'artistes tels que Thomas Canto et Vincenzo Marsiglia.
Fondatrice de Metahaus, un lieu qui transcende les frontières entre la galerie traditionnelle et le virtuel, elle s'associe avec Santiago Torres (JST) pour organiser en avril 2023 l'exposition «Source Code» (co-curators). Cet événement réunit trois galeries parisiennes prestigieuses: Galerie Denise René, Galerie Charlot et Galerie Wagner. « Source Code » met en scène les œuvres de plus de 20 artistes, allant de la peinture à l'art génératif.
En octobre 2023, le duo JST invite Dominique Moulon à se joindre à leur nouveau projet «In-Material» qui réunit plus de 27 artistes dans le domaine de l'art numérique contemporain et dont il est chief-curator.

Tout dans l'univers est en équilibre. Rien ne nous tombe sur la tête.

Une des fonctions de l'art et des artistes est d'être témoins de leur temps. Donner à voir la résultante artistique des nouvelles technologies appliquées aux nouveaux matériaux et véhiculant de nouvelles idées. Sortant des formes anciennes, ces créations interpellent, demandent explications, et, pour le public, c'est une connaissance qui vient enrichir leur somme personnelle. L'idée de l'interactivité est immédiatement perceptible et facile à accepter, intégrer, le public aime se sentir actif, « créactif », participant à l'œuvre, par les effets qu'il y introduit. Ce qui lui échappe, les ondes des coleurs, qui interagissent aussi, font partie de la magie qui les dépasse, et la fascination le fait sortir de son quotidien, cette limitation pesante de la vie matérielle. L'œuvre a ce pouvoir d'élever par l'émerveillement. A travers ce témoignage, le public peut alors recevoir une signification supplémentaire de l'œuvre, si au lieu de la qualifier d'interactive, on la qualifie de « cybernétique », comme Nicolas Schöffer (1912-1992) avait appelé ses œuvres, à partir de CYSP 1. La première sculpture à déplacement autonome réagissant aux influences extérieures de l'environnement (1961) un jalon dans l'histoire de l'art.
Cette notion de cybernétique, théorisée par le scientifique américain Norbert Wiener, se devait d'être transcendée par l'art, afin que cette prise de conscience d'un petit nombre d'initiés entre dans le domaine plus large de l'information du public. En effet, dans l'histoire de l'humanité, nous n'allons pas de guerre en guerre, de rois en rois, de traités économiques en traités de paix, mais bien de prise de conscience en prise de conscience, car celles-ci sont les jalons de changements fantastiques de façons de vivre, de civilisations. Il n'est que d'évoquer après l'invention du feu, le manger cuit, après le manger cru, l'écriture, l'imprimerie… plus près de nous, la prise de conscience de la liberté, de l'égalité, de la fraternité et des droits de l'homme, qui sont été le privilège de la connaissance de quelques êtres évolués et anonymes, avant d'entrer dans le domaine public au moment de la Révolution française, ce qui ne veut pas dire que tous les humains en soient encore informés au point de les appliquer vraiment.
Bref, la prise de conscience cybernétique dont l'interactivité est un aspect « horizontal », est un pas de plus vers l'évolution de l'humanité toute entière.
Mais voyons les choses « verticalement »

Tout, dans l'univers est en équilibre. Rien ne nous tombe sur la tête. Et pourtant, tout est sans cesse « perturbé » dans cet équilibre, mais constamment restauré. Prenons l'exemple d'un bateau, le gouvernail (Kybernetos, en grec) ne peut rester fixe en direction de l'objectif, car survient une vague d'un côté, un coup de vent de l'autre, et le cap ne peut être maintenu qu'à coup de rectifications constantes. La marche offre aussi un bon exemple horizontal, de la cybernétique verticale, puisque de l'état d'équilibre de la station droite, dès que nous levons un pied vers l'avant, nous tomberions si l'autre pied ne venait rétablir un nouvel équilibre. Entre temps, nous avons fait « un pas en avant », et la cybernétique apparaît alors comme la loi de l'évolution : action-réaction, en faisant appel à toute l'intelligence/perceptions/conscience du système impliqué, sans oublier que tous les systèmes se tiennent, sont reliés entre eux, comme cette énorme toile d'araignée de l'information rendue possible grâce aux ordinateurs qui ont découlé directement de la prise de conscience théorisée de Norbert Wiener.
En regardant une œuvre de ST ou une œuvre de Schöffer – qui eut été très heureux de voir réalisée cette œuvre en prolongement de ses idées prémonitoires – c'est, en plus de la beauté plastique, de l'intérêt vivant, tout ce « sens » toute cette signification qui peut apparaître, si le spectateur-percevant va jusqu'à poser ou se poser les questions qui le mèneront vers la partie invisible de l'œuvre : son sens.
L'art est en ce sens un formidable moyen pédagogique, à condition que l'artiste mette en forme des idées à contenu significatif et comestible pour le bien de l'homme et son élévation, sans ambition personnelle ou vénale…
Une œuvre signée Santiago Torres revient à signer anonyme du XXIème siècle, dans la pure tradition des compagnons du Moyen-Âge…les formes ont changés, parce que les outils ont changés, et les idées véhiculées sont autrement « articulées », mais « l'esprit » est bien là, le même.

Eleonore Schoffer

"Il sait tout faire comme les artistes d'autrefois, à la fois artisan, ouvrier, peintre, et il connaît toutes les technologies. Il joue de son ordinateur comme d'un instrument de musique."

Eleonore Schoffer
Paris 2007

CARRE HAKE

2007 - WEB/ART

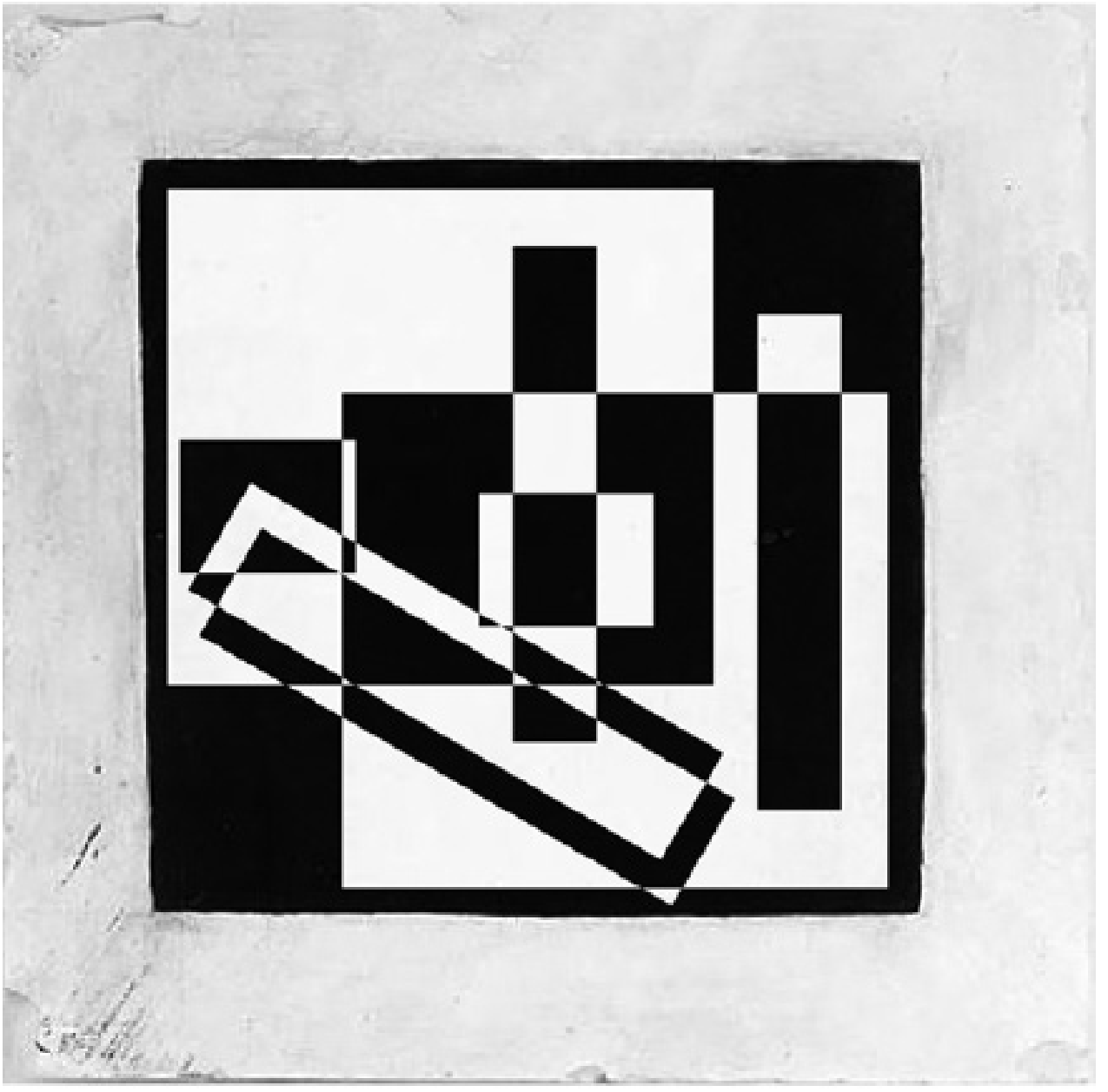
En 2007, Santiago Torres a commencé à développer des œuvres d'art interactives. Il a commencé par la simple action de transformer un carré noir sur fond blanc en un objet dynamique interactif que l'on peut déplacer sous son influence. Cette grille est à la fois représentative de la peinture "Carré Noir sur fond blanc" de Malevitch et un hommage à celle-ci. À partir de là, il a commencé à réfléchir au rôle du public dans l'interaction entre les œuvres d'art et à la façon dont sa perception est également liée à l'interaction.

La croix "1915" est, selon Malevitch, l'émanation d'un carré et "la représentation du mouvement jailli de l'intérieur". Cette croix a été présentée en décembre 1915 dans l'exposition "0.10".

L'interactivité du travail de ST est basée sur la forme poétique. L'objet géométrique n'est pas seulement un plan plat mais plutôt une forme dynamique, qui est ensuite modifiée par la propre nature créative du spectateur, dans les limites imposées par son origine en tant que peinture. Cela génère alors un mouvement de vie.

En réinventant le "Carré noir", ST ne se contente pas de rendre hommage à Malevitch, il engage un dialogue avec l'histoire de l'art, questionnant la permanence de l'œuvre face à l'éphémère de l'expérience humaine. Son installation, éphémère elle-même, laisse une empreinte indélébile dans la mémoire de ceux qui ont eu la chance de l'explorer, de l'interagir, et finalement, de la vivre.

Carré noir sur fond blanc craqué
Hommage à Malevitch
PROJET -INTERACTIVE
2007



COMPOSITION COLOR

2007-2008 ECRAN TACTILE

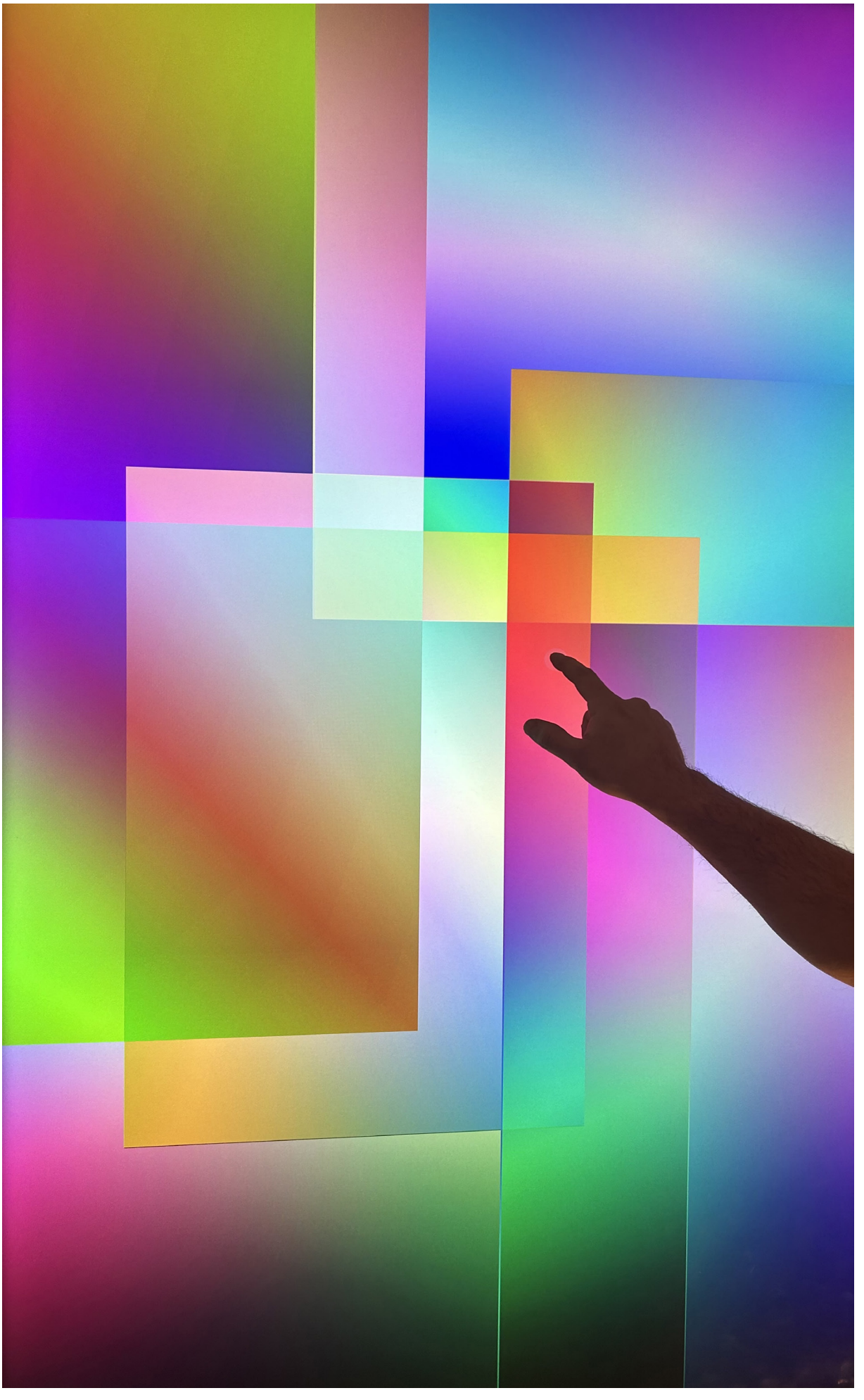
En 2007 dans un contexte où les smartphones n'étaient encore qu'une promesse lointaine, ST a amorcé un parcours artistique de réflexion approfondie. C'était une époque charnière où Steve Jobs présentait les trois révolutions majeures à travers les dispositifs Apple, notamment l'iPod, la technologie de contrôle tactile et l'avènement de l'iPhone, fusionnant ainsi les domaines du téléphone mobile et d'internet. C'est dans ce contexte que ST a initié une exploration artistique centrée sur les principes des constructivistes géométriques.

Les discours visionnaires de Jobs ont instillé en ST une prise de conscience quant à l'évolution imminente de l'interaction entre l'art et la technologie. La fascination pour les carrés noirs sur fond blanc, dans la lignée de l'œuvre de Malevitch, a constitué un point d'ancrage crucial. Son désir était de transcender les limites traditionnelles de la création artistique et d'adopter une approche interactive analytique, anticipant ainsi l'émergence d'une ère où la participation du spectateur serait le moteur de l'expérience artistique.

L'exploration de cette voie artistique novatrice s'est intensifiée grâce à une rencontre déterminante avec la philosophe et artiste Eleonore Schoffer, dans l'atelier Schoffer. Ses idées révolutionnaires sur le rôle de l'artiste, non plus comme créateur d'œuvre mais comme initiateur d'un processus créatif, ont profondément imprégné la démarche artistique de ST.

L'inspiration a également émané du musée Georges Pompidou où l'œuvre de Wassily Kandinsky a fait écho à sa propre quête spirituelle dans l'art. Cette influence combinée à la fascination pour les carrés noirs a donné naissance à la première série artistique intitulée "Composition Colors". Cette série, en constante évolution, s'est matérialisée à travers des tableaux interactifs sur écrans tactiles, des œuvres où la technologie et l'art fusionnent de manière inédite. La création de cette série a exigé une plongée profonde dans la programmation et la fabrication de systèmes interactifs. Les écrans tactiles ont été spécifiquement conçus avec des LED infrarouges pour permettre une interaction fluide avec des couches de couleurs générées par programmation. Ce mariage complexe de technologie et d'art constitue un témoignage de l'engagement envers une forme d'expression qui transcende les frontières traditionnelles.

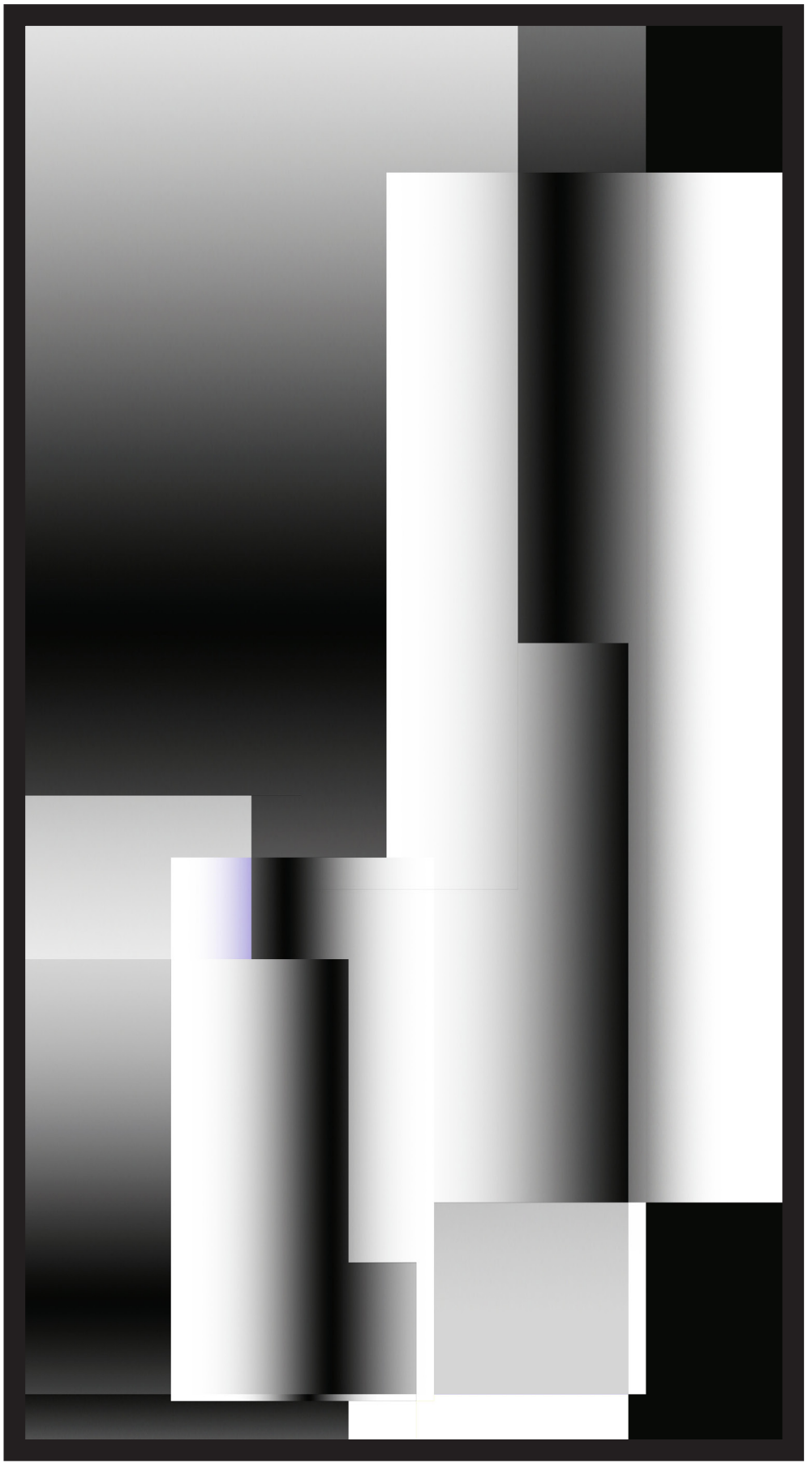
"Composition Colors" incarne ainsi une réponse personnelle à la révolution de la communication interactive amorcée par le contrôle tactile. Le travail de ST, loin de l'université conventionnelle, témoigne de la nécessité pour les artistes d'embrasser la technologie comme un moyen d'exploration artistique et d'interaction profonde avec le public. Dans un monde où l'art ne se crée plus simplement mais se transforme à travers l'interaction, la série « Composition Colors» offre un exemple concret de la convergence entre l'art et la technologie façonnant ainsi le paysage artistique contemporain.



COMPOSITION COLOR

2008 - ECRAN TACTILE

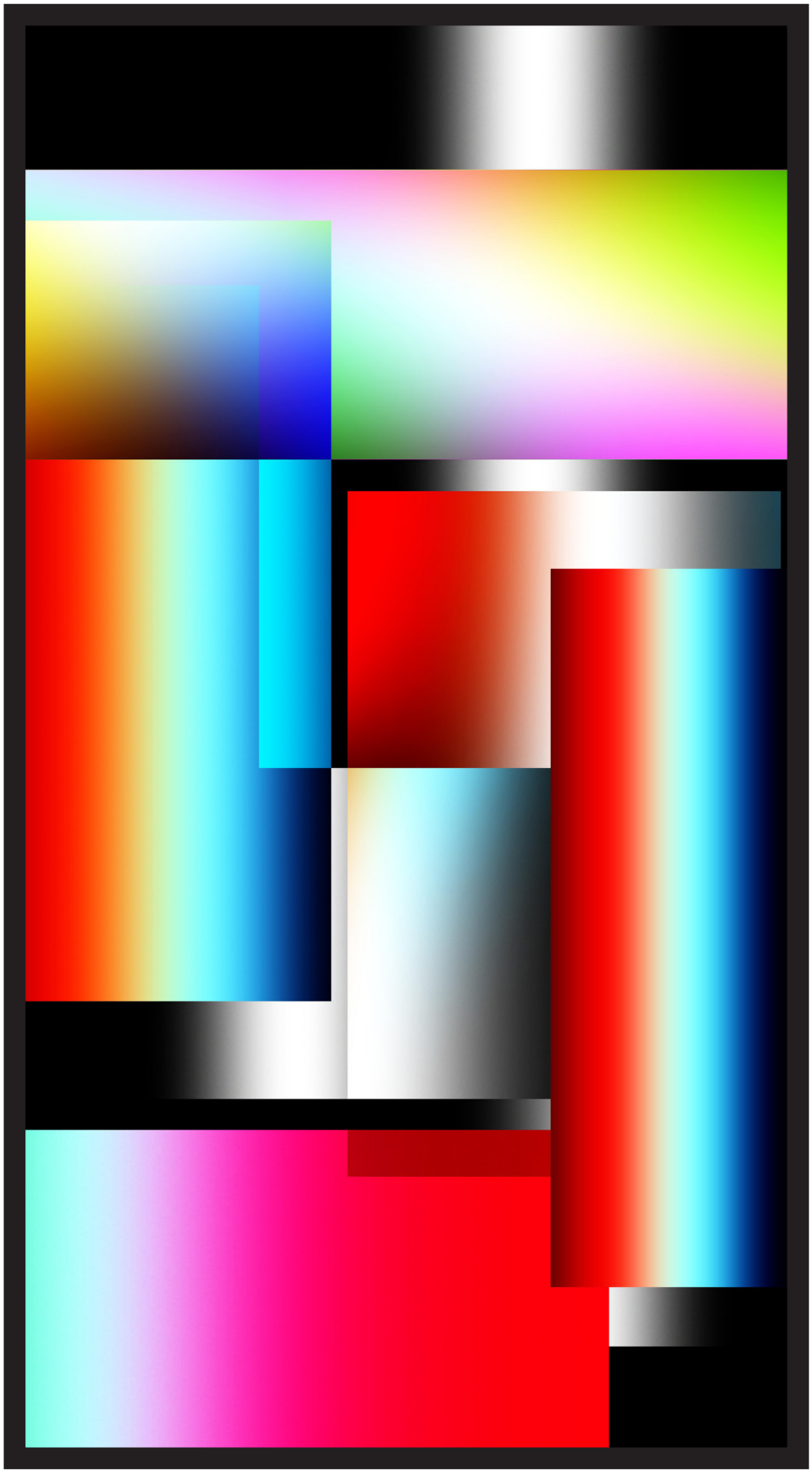
composition color NB-9C
ecran tactile, pc , algoritme interactive
152 x 90 x 7 cm
2009



COMPOSITION COLOR

2008 - ECRAN TACTILE

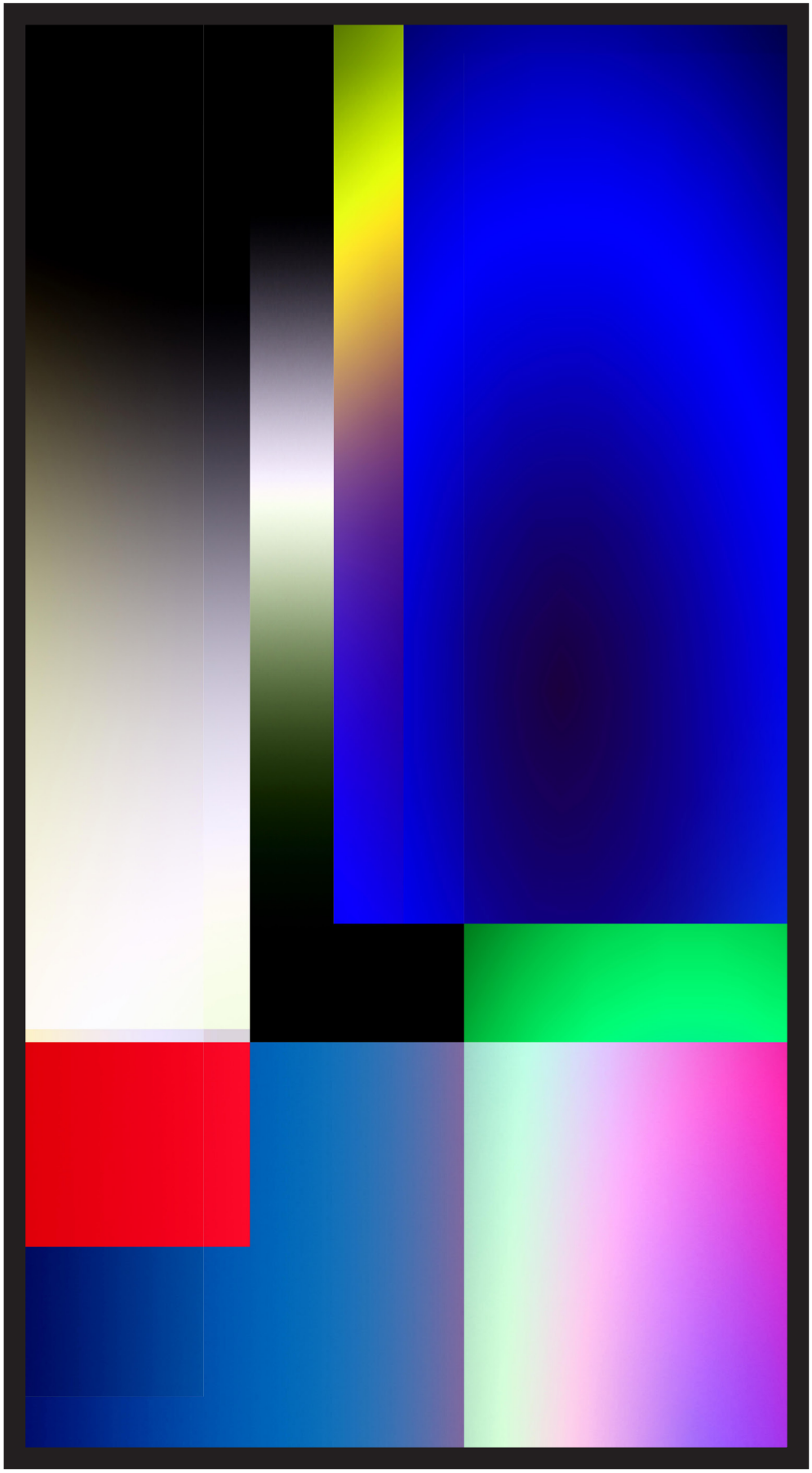
composition color 70K.exe
ecran tactile, pc , algoritme interactive
152 x 90 x 7 cm
2009

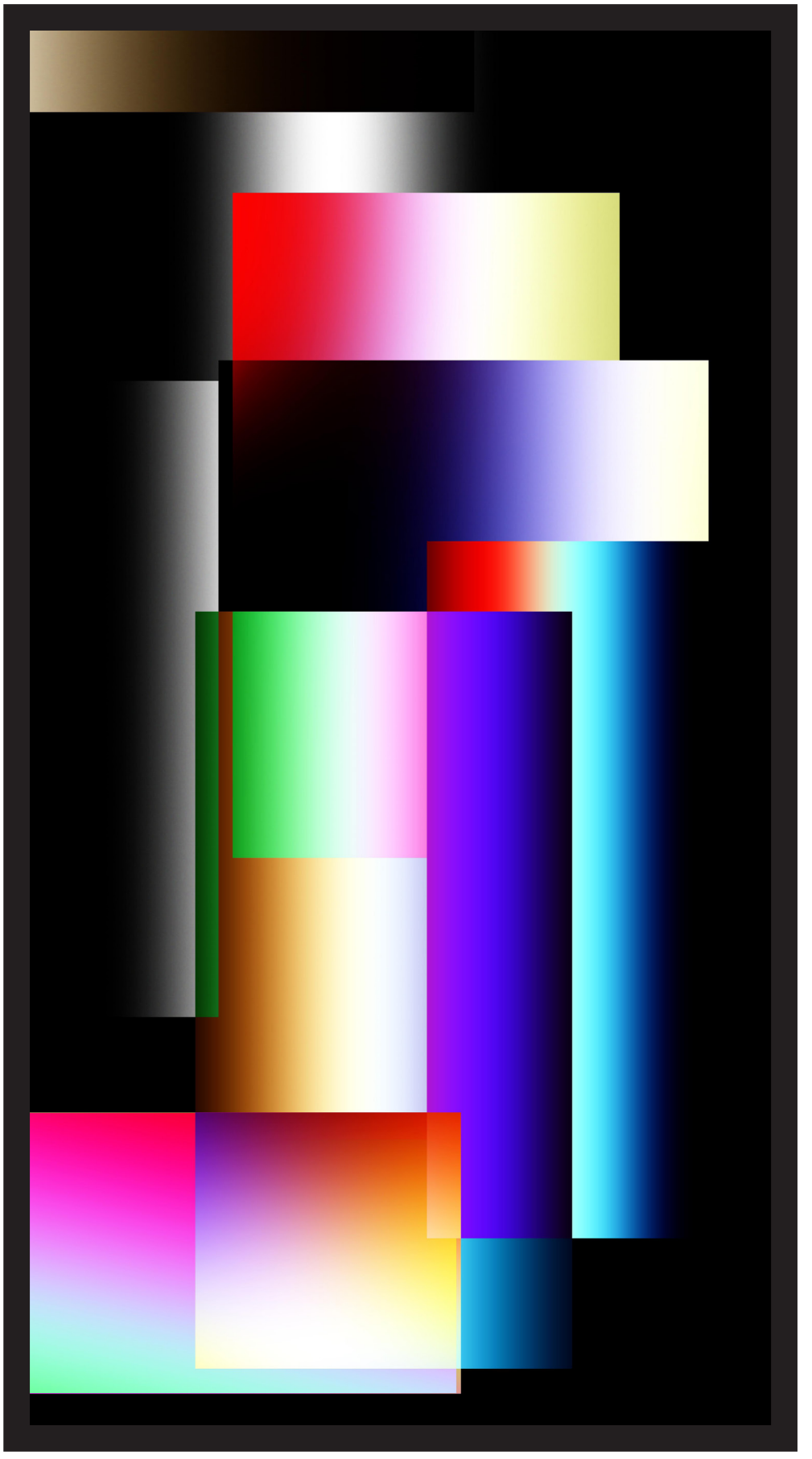


COMPOSITION COLOR

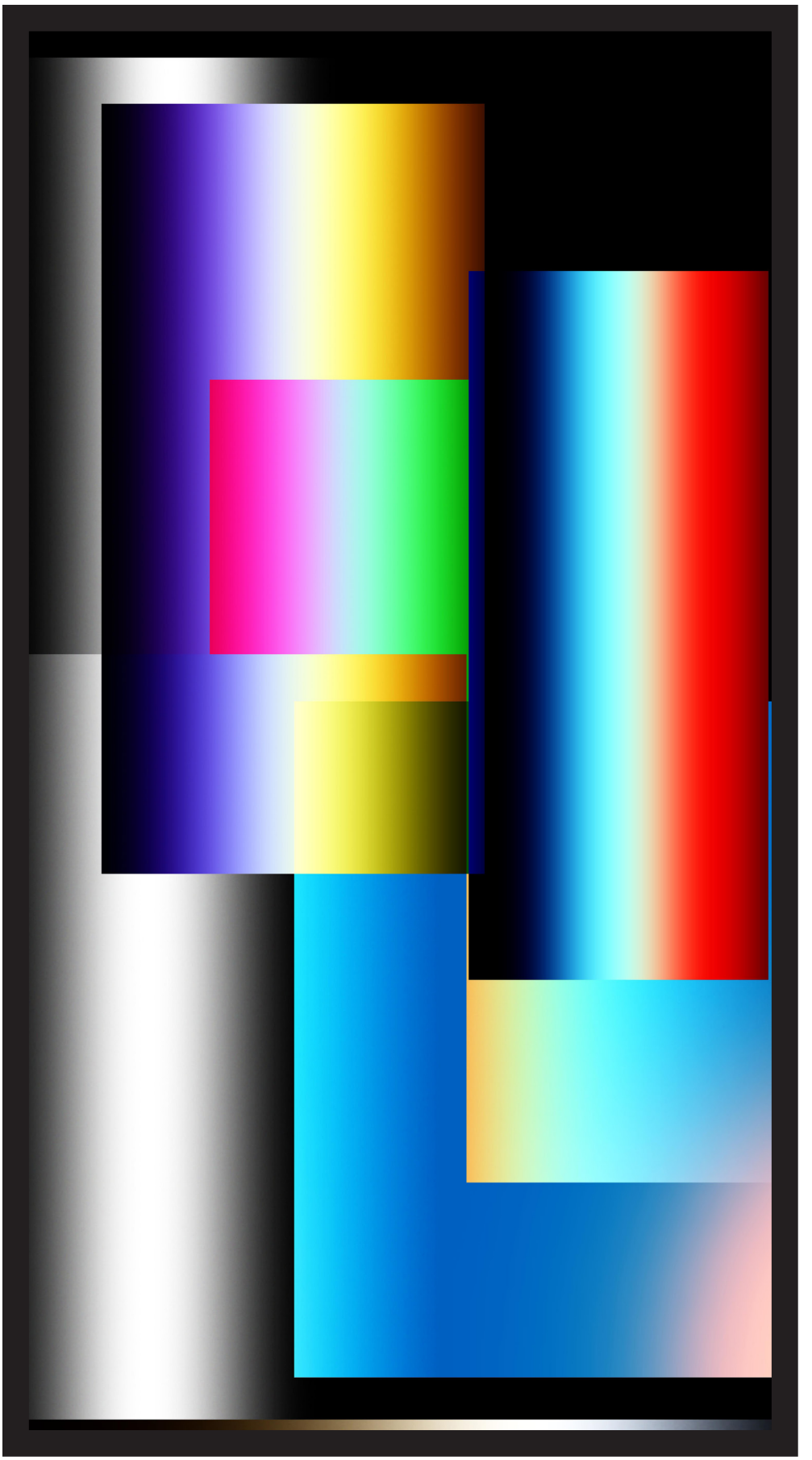
2008 - ECRAN TACTILE

composition color NB-9C
ecran tactile, pc , algoritme interactive
152 x 90 x 7 cm
2009





composition color nft a8b
generative code C#
impression papier fine art sur didond
112 x 63 cm
2008-2024



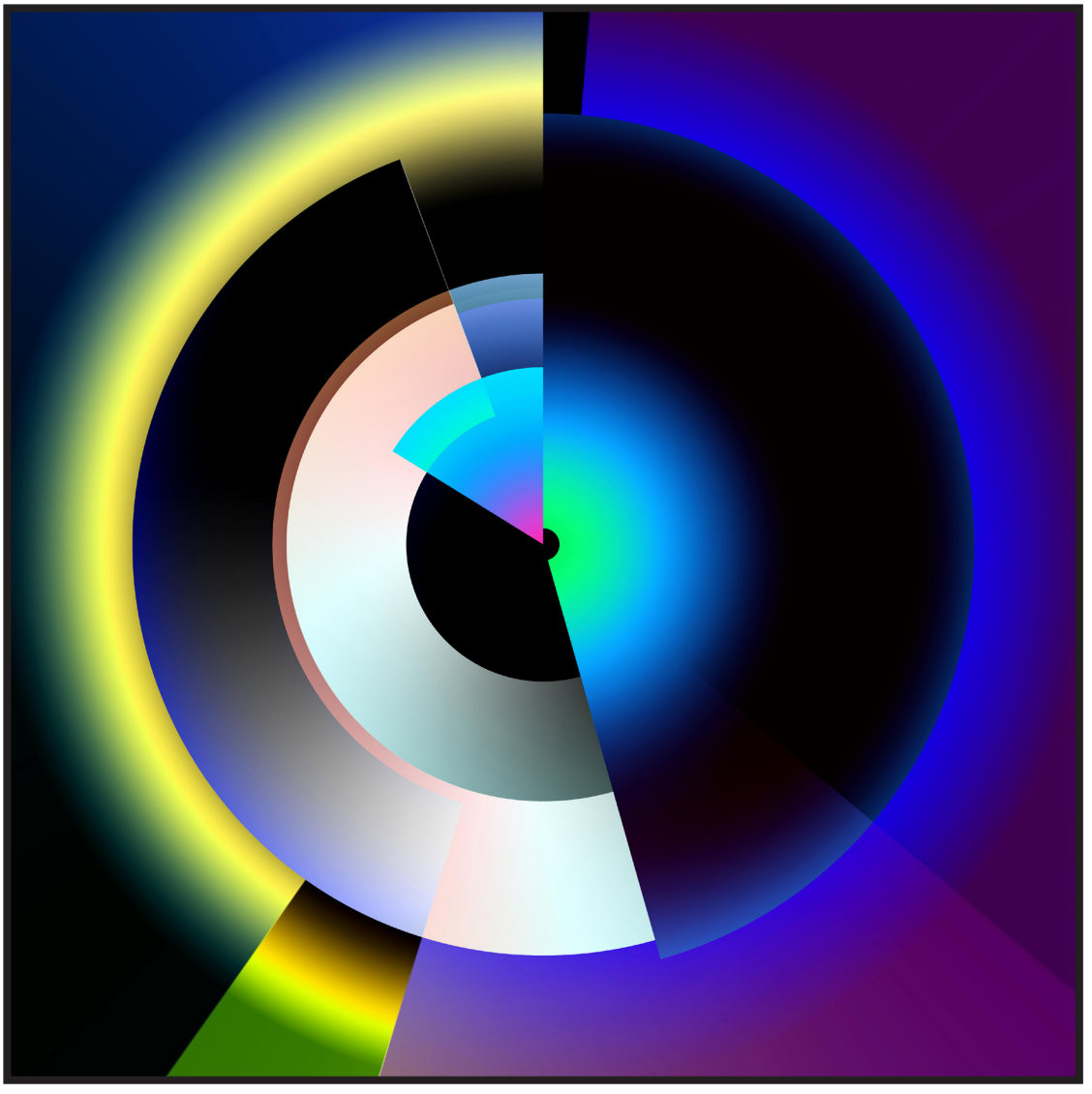
composition color nft a8c
generative code C#
impression papier fine art sur didond
112 x 63 cm
2008-2024



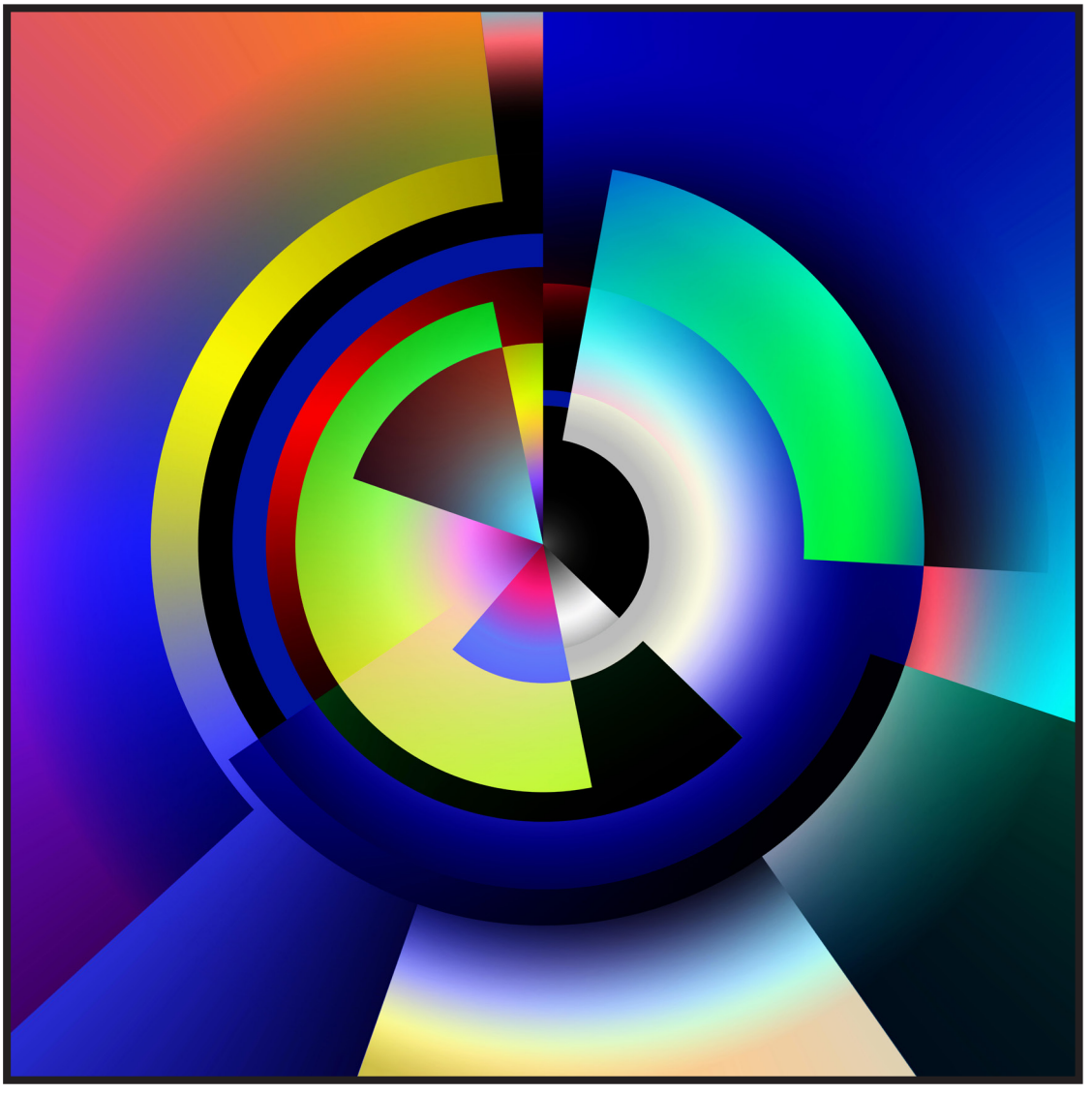
Procedural C.C N.A.B 2
generative code C#
impression papier fine art sur didond
100 x 100 cm
2023



Procedura C.C N.A.B 3
generative code C#
impression papier fine art sur didond
100 x100 cm
2023



Rotation colors
generative code C#
impression papier fine art sur didond
100 x 100 cm
2018



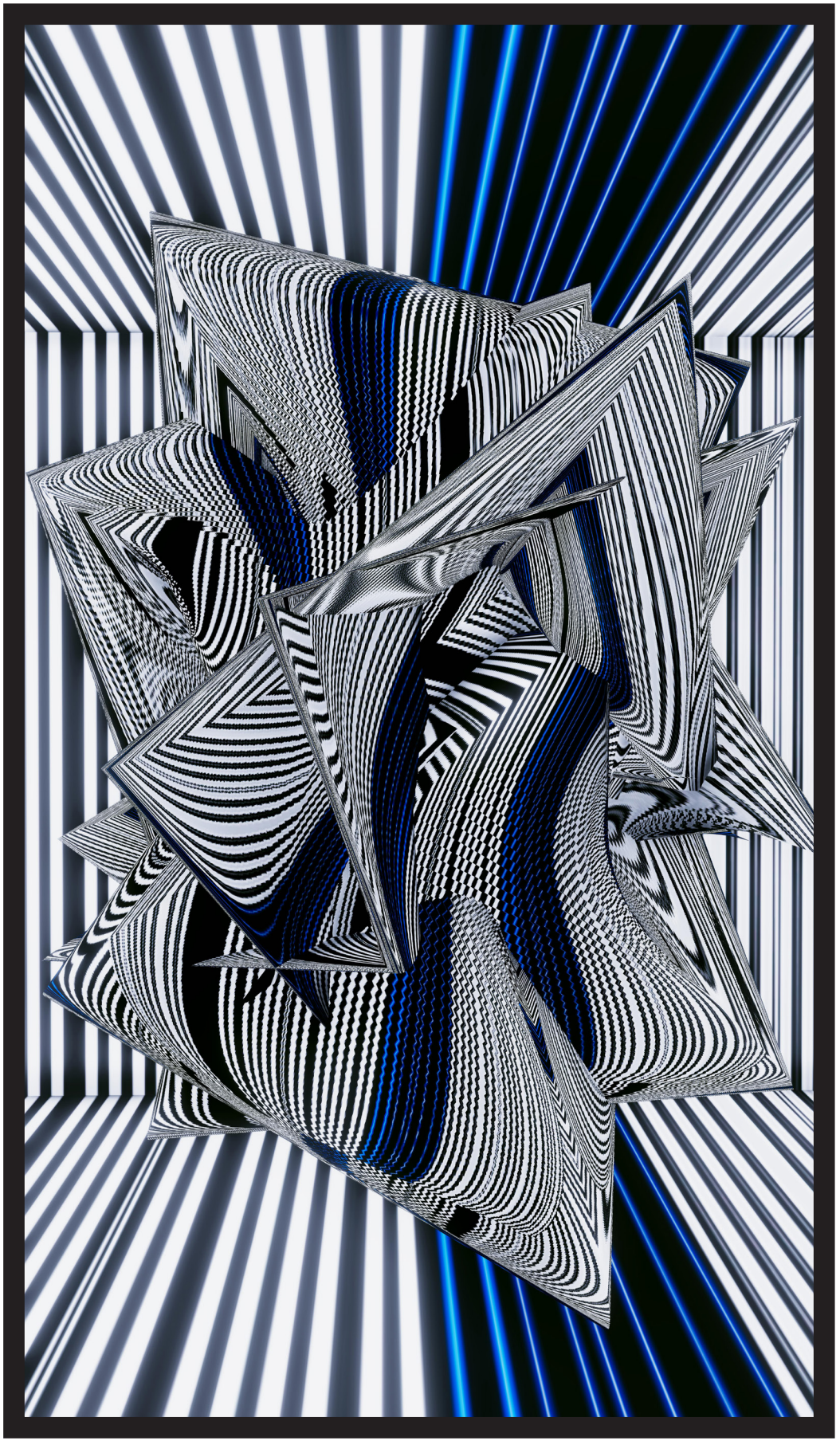
Rotation colors
generative code C#
impression papier fine art sur didond
70 x 70 cm
2018

TRAME EN TEMPS REEL

2010 – ECRAN TACTILE

La trame en temps réel du miroir virtuel philosophique consiste à observer ses pensées, ses émotions et ses actions en temps réel, au moment où elles se produisent. Cela implique de prendre conscience de ce qui se passe en soi et autour de soi, sans jugement ni analyse. Pour utiliser cette trame en temps réel, il est nécessaire de se concentrer sur l'instant présent et d'être attentif à ses sensations physiques, à ses pensées et à ses émotions avec le monde virtuel. Cette observation permet de prendre conscience de ses réactions habituelles et de remettre en question le monde virtuel et le monde réel.

Trame en temps reel nbb -7a
ecran - dalle tactile, pc , algoritme interactive
Certificat -NFT
195 x 111 x 10 cm
2011

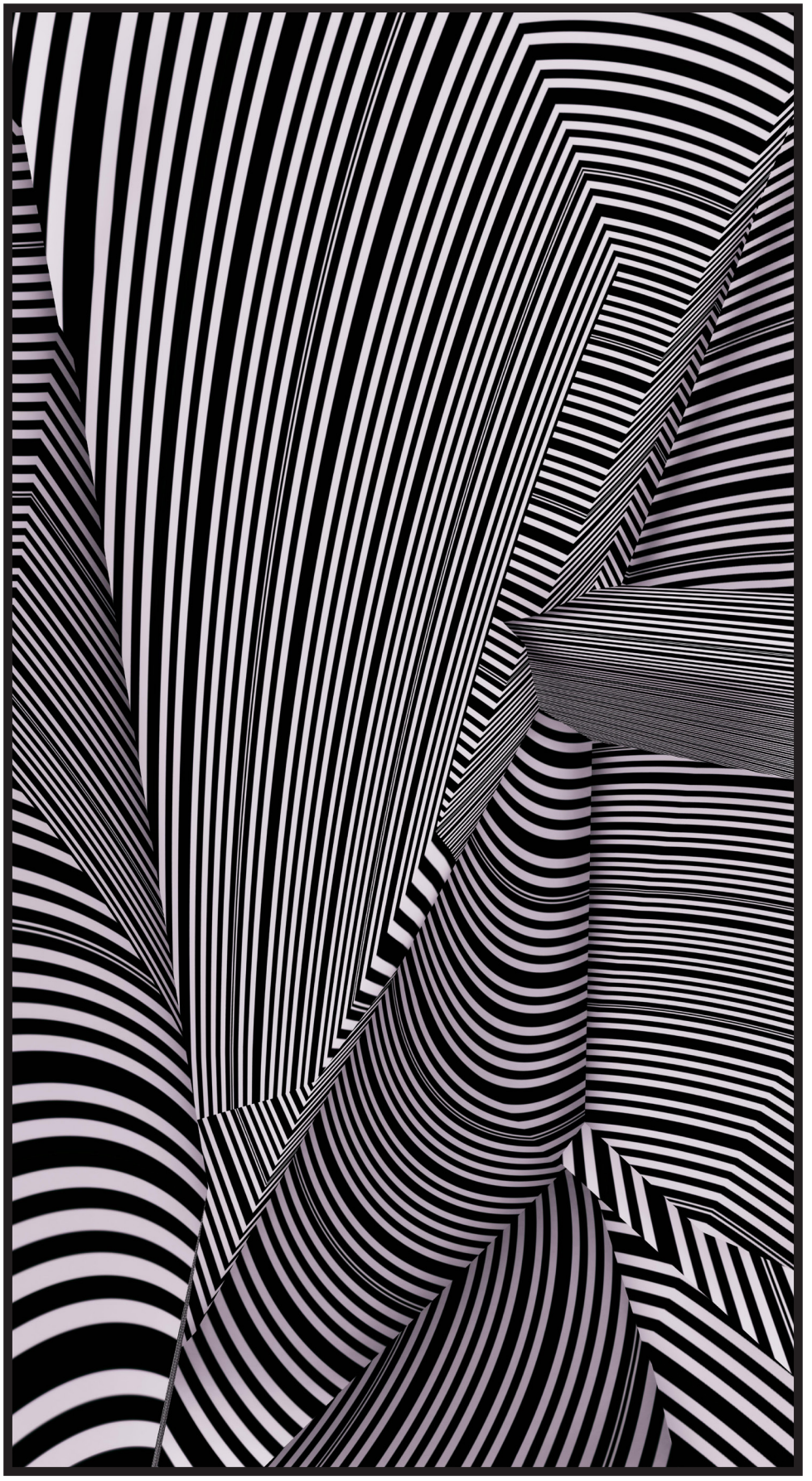


TRAME EN TEMPS REEL

2010 - ECRAN TACTILE

Trame en temps reel nbb -7a
ecran - dalle tactile, pc , algoritme interactive
Certificat -NFT
195 x 111 x 10 cm
2011

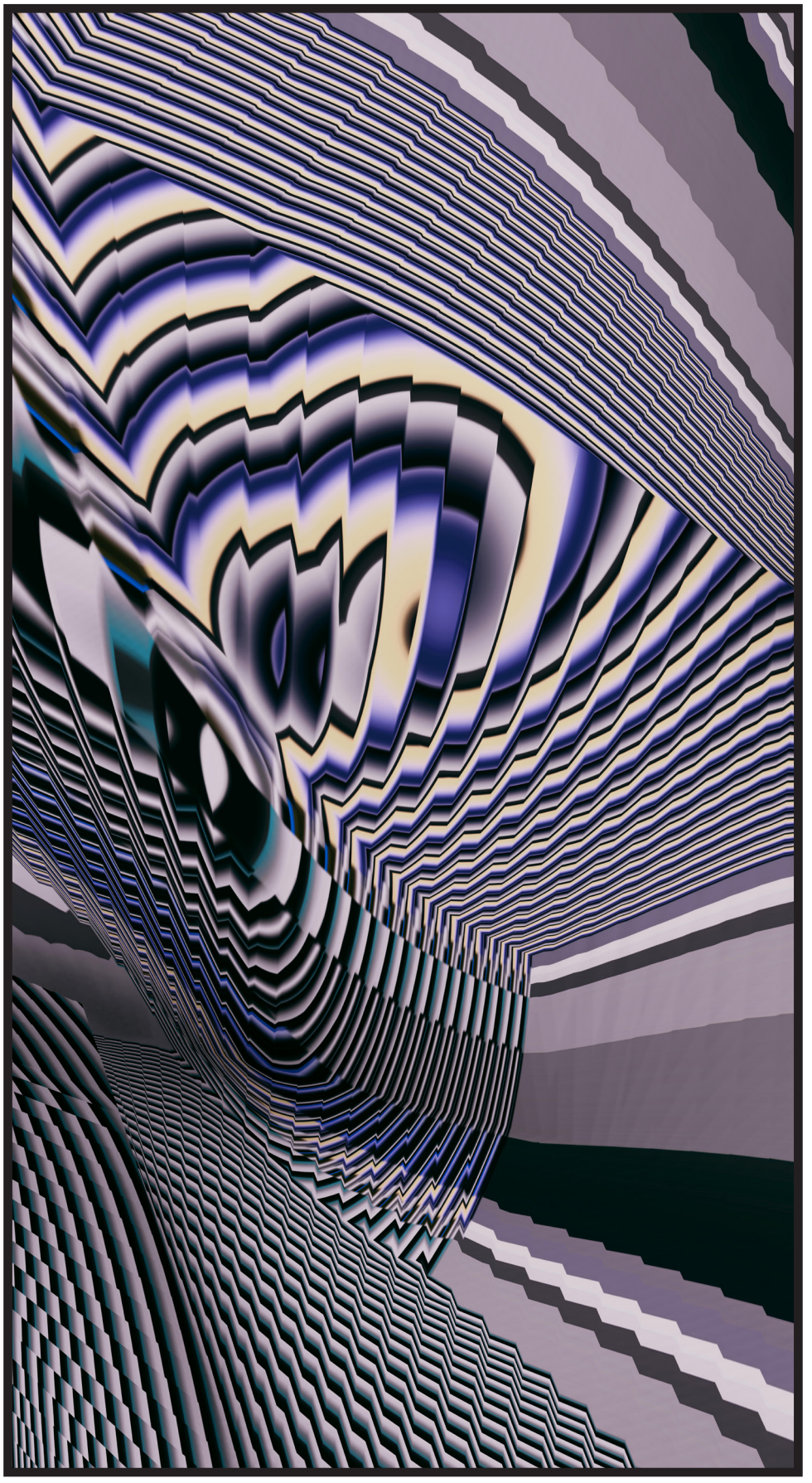




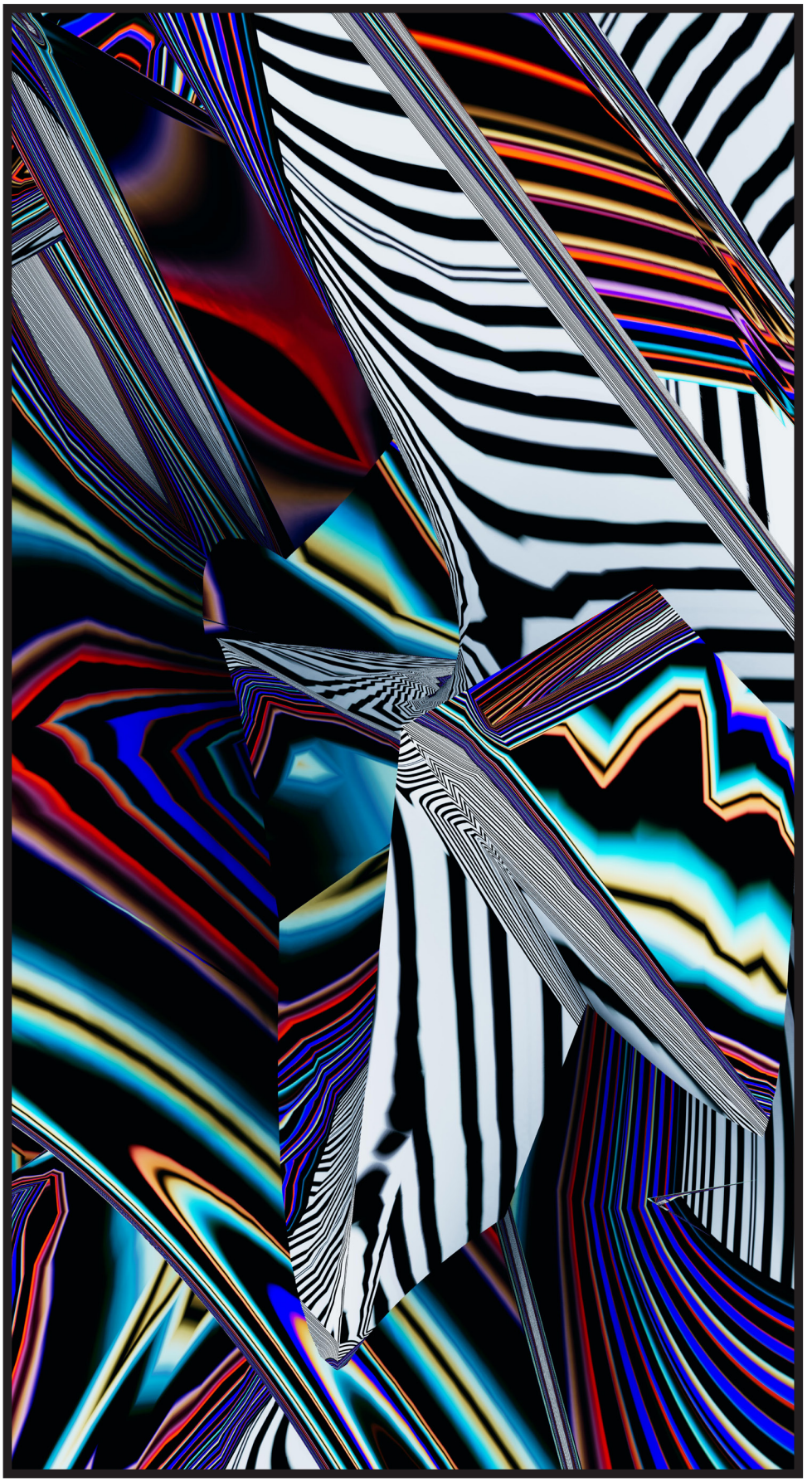
Trame en temps reel nb 8-a
generative code C# - Certificat NFT
impression papier fine art sur didond
129 x 73 cm
2010-2024



Trame en temps reel c23
generative code C# - Certificat NFT
impression papier fine art sur didond
129 x 73 cm
2010-2024



Trame en temps reel a48
generative code C# - Certificat NFT
impression papier fine art sur didond
129 x 73 cm
2010-2024



Trame en temps reel a71
generative code C# - Certificat NFT
impression papier fine art sur didond
112 x 63 cm
2010-2024

LUMIERE ALEATOIRE

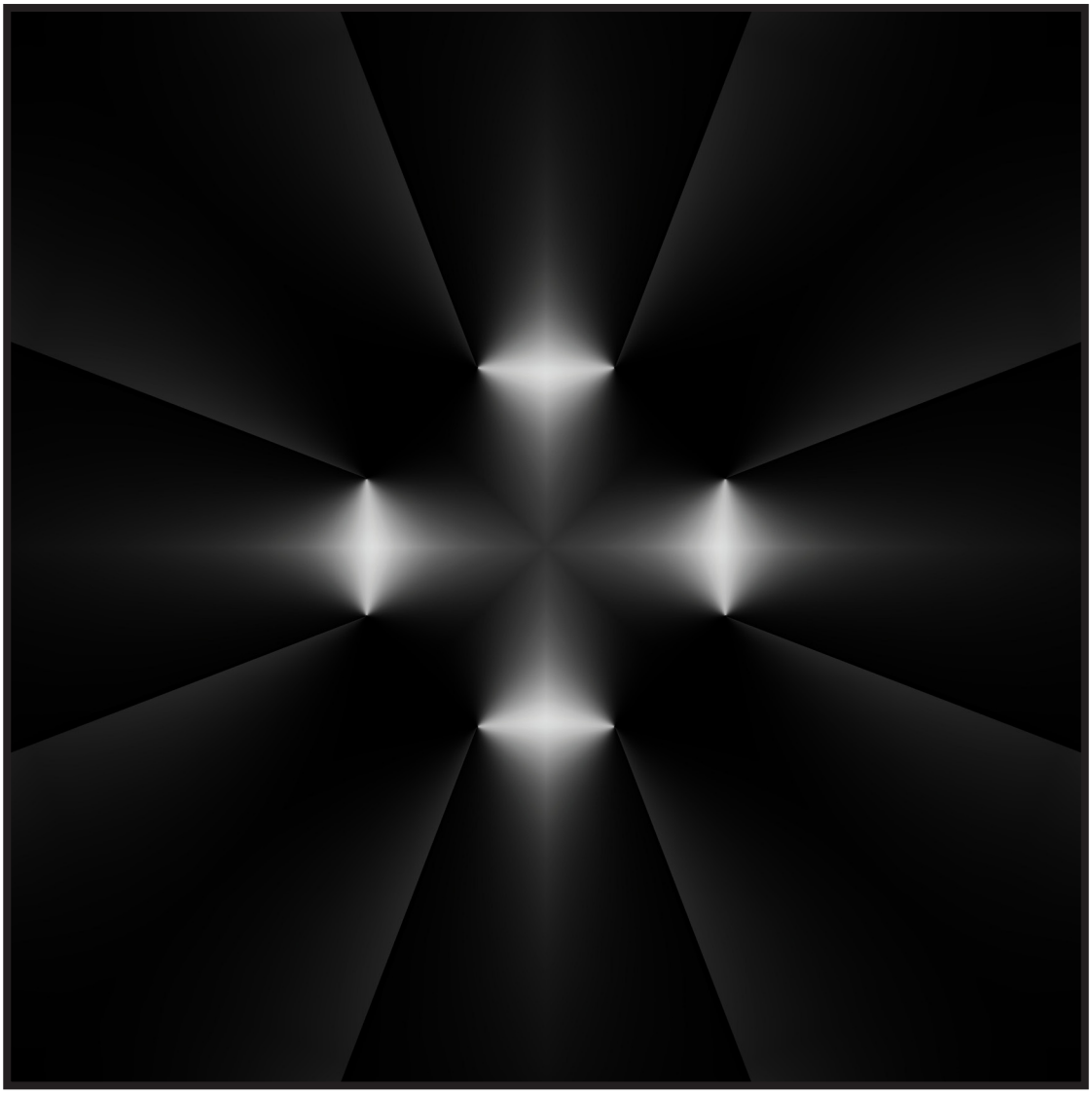
2014

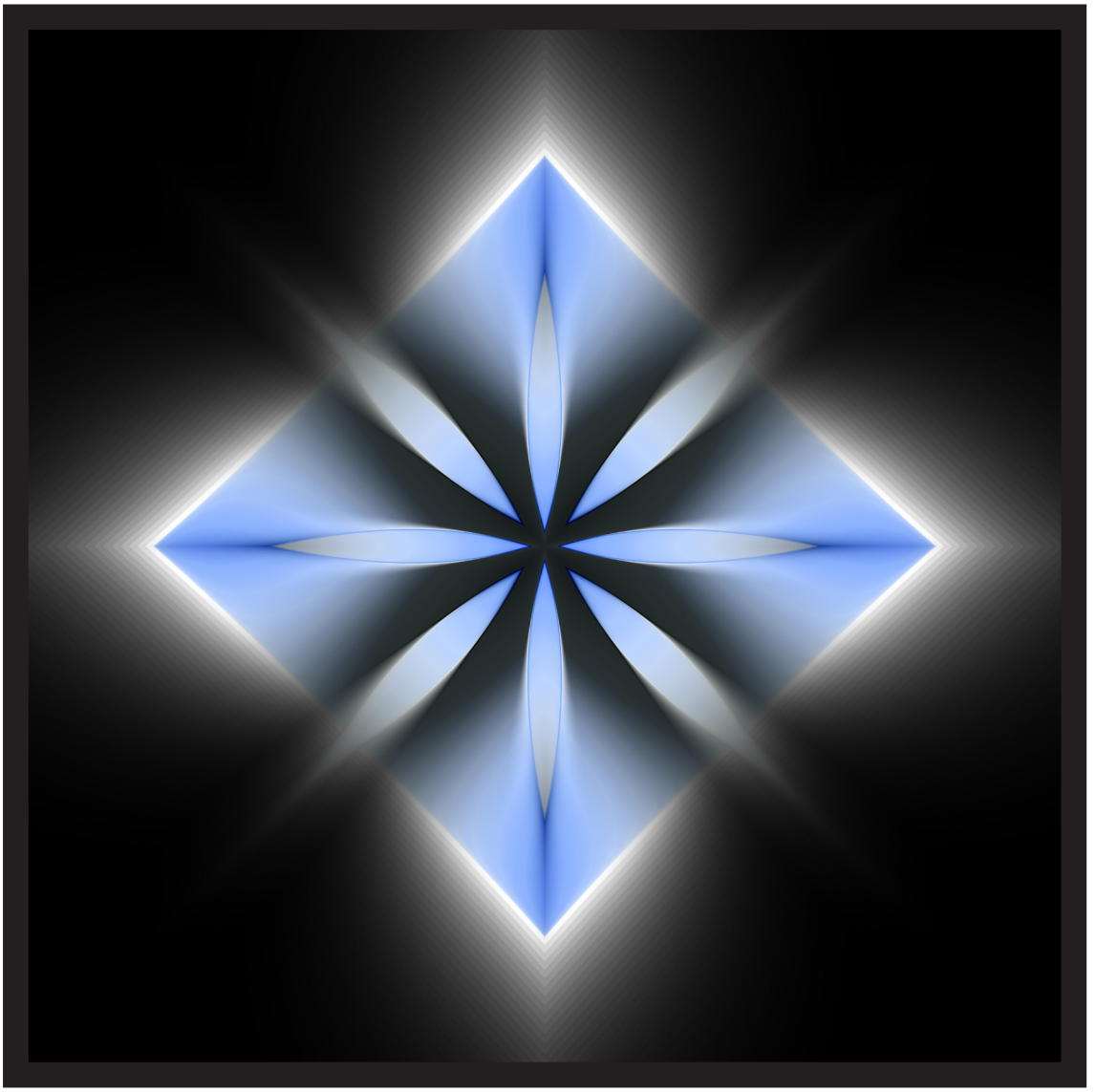
Santiago Torres, disciple contemporain de Julio Le Parc, crée «Lumières Aléatoires» une série qui transcende la recherche pour se transformer en création. Après des années consacrées à la réhabilitation des œuvres de Le Parc pour une exposition majeure au Palais de Tokyo, ST nous offre une vision renouvelée de l'art lumineux.

«Lumières Aléatoires» est le résultat d'un algorithme unique, conçu par ST lui-même, qui capture l'essence de la lumière avec douceur et poésie. Chaque image générée est une célébration de la lumière, reflétant les recherches approfondies de l'artiste dans l'atelier de Le Parc.

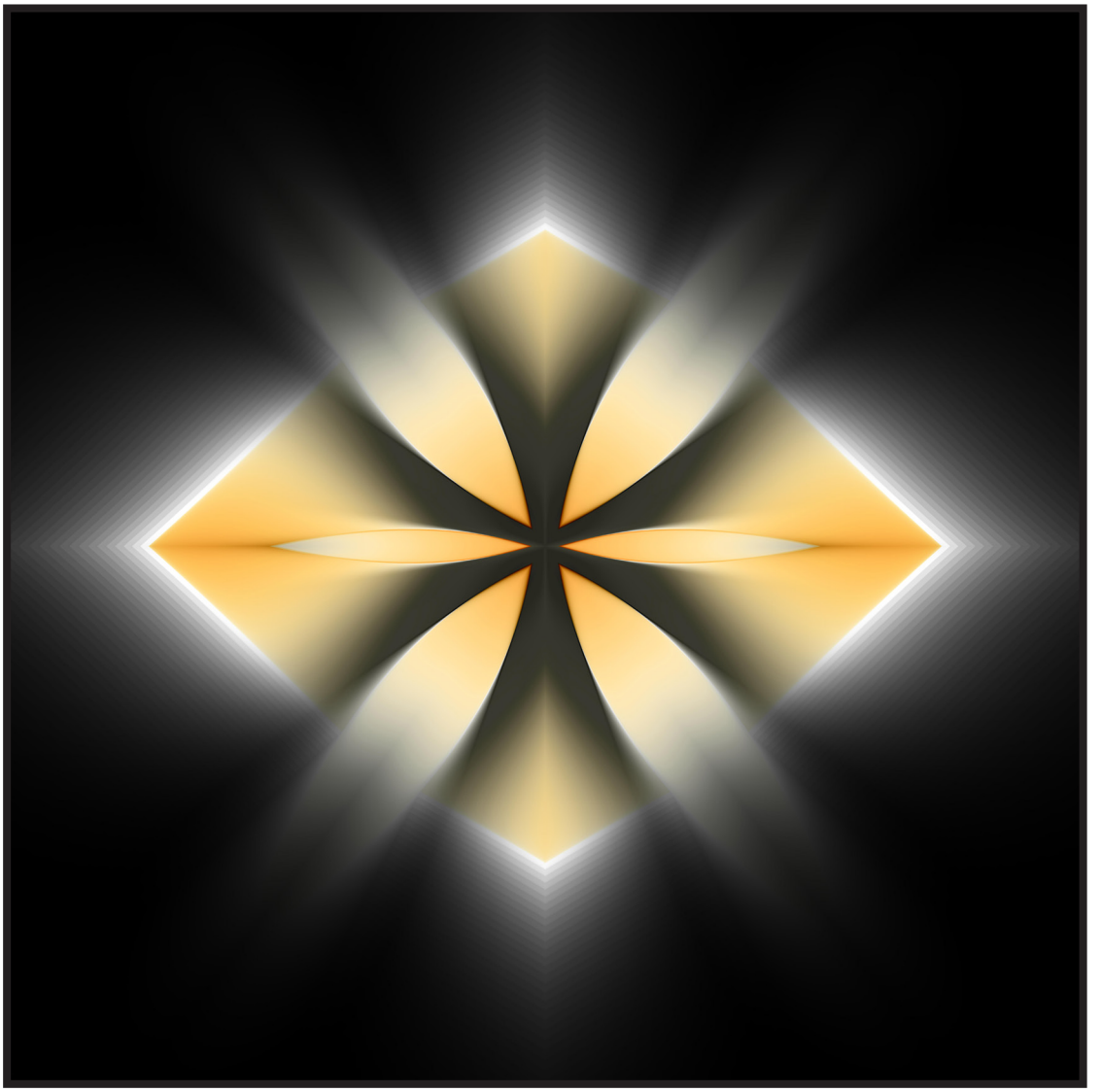
Presentées dans plusieurs expositions à la galerie denise rené et également éditées par Mike Art Kunst en 2012, ces œuvres explorent la lumière dans l'art numérique. Chaque pièce devient un poème visuel, un écho de la beauté éphémère capturée par l'algorithme. «Lumières Aléatoires» est une expérience, un voyage à travers la lumière et ses infinies possibilités. ST nous rappelle que l'art n'est pas seulement une question de vision, mais aussi de perception et que la lumière est le médium ultime pour toucher l'âme.

lumière aleatoire L3
generative code C#
impression papier fine art sur didond
50 x 50 cm
2012





lumière aleatoire L2
generative code C#
impression papier fine art sur didond
50 x 50 cm
2012



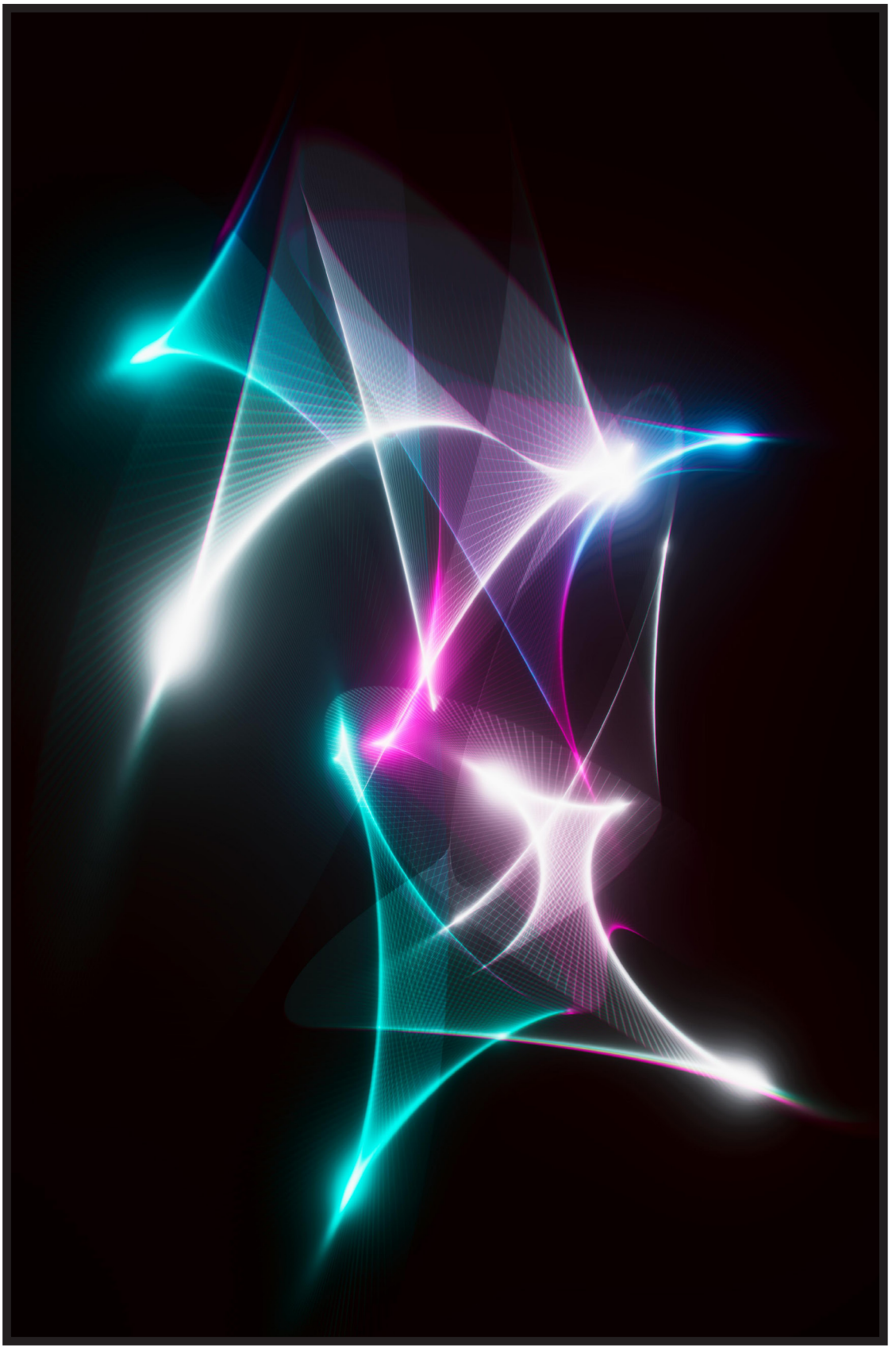
lumière aleatoire L1
generative code C#
impression papier fine art sur didond
50 x 50 cm
2012

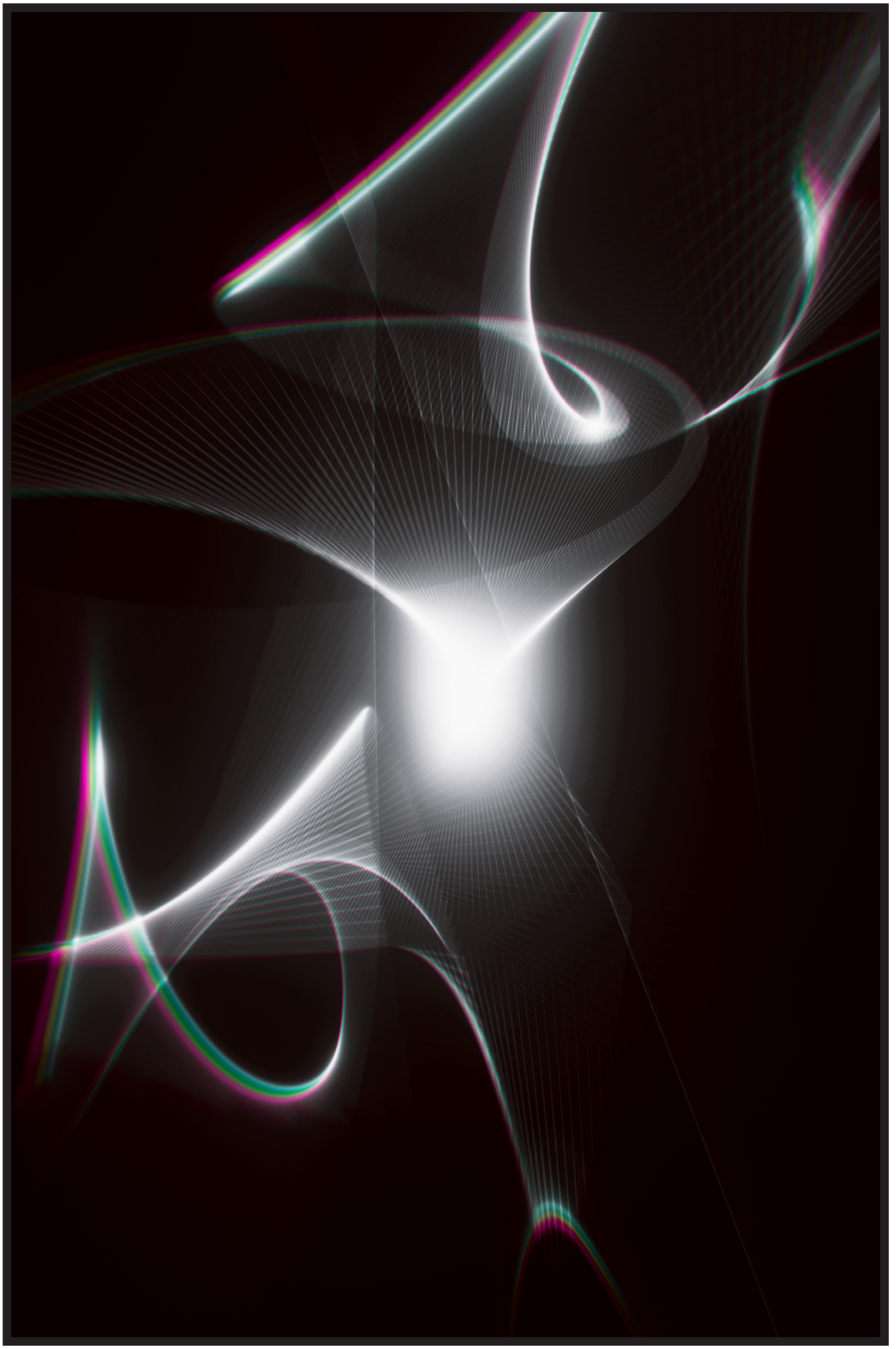
LUMIERE ALEATOIRE INTERACTIVE

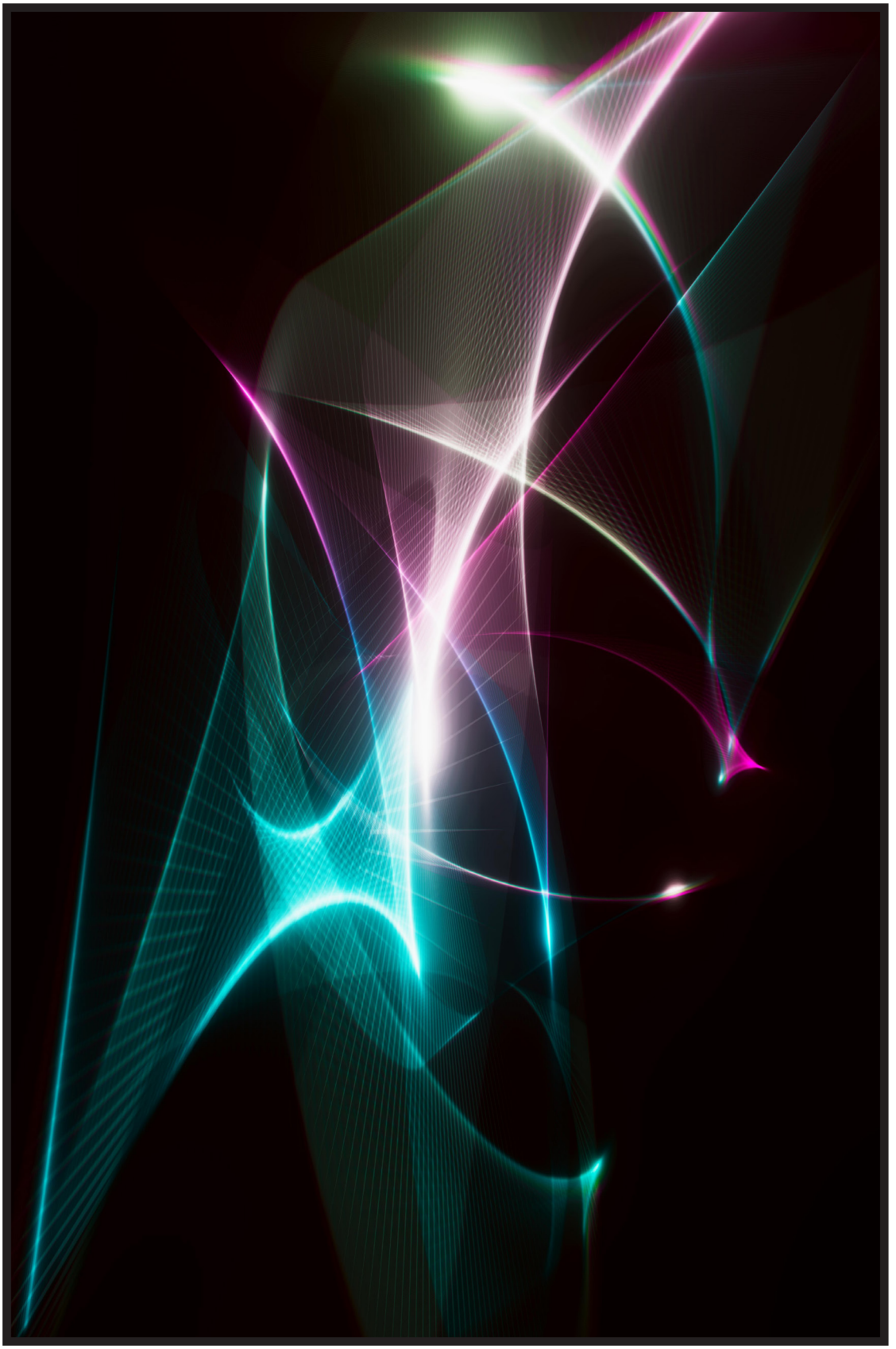
2014 – 2023

Orchestrée par la lumière. Elle est dynamique, interactive, évoluant en temps réel sous les yeux émerveillés des spectateurs. La lumière et la forme s'y transforment de manière subtile, dansant ensemble dans un ballet silencieux pour notre perception rétinienne. Les formes initialement définies, commencent à s'effriter sous l'effet de la lumière qui les caresse, les enveloppe, les transforme. Elles se métamorphosent, s'élèvent et s'abaissent au rythme d'une chorégraphie dictée par l'algorithme de l'artiste, un maître invisible qui tisse le destin de chaque photon. Cette œuvre n'est pas seulement une entité visuelle; elle est une expérience sensorielle, un dialogue entre la création et le créateur, entre l'art et le spectateur. Chaque interaction est unique, chaque moment est éphémère, capturé seulement par la mémoire de ceux qui ont la chance de l'observer. Dans ce ballet de lumière, les ombres jouent aussi leur rôle, soulignant la brillance des faisceaux, dessinant des contours qui n'existent que pour un instant. C'est une symphonie visuelle qui défie la constance, qui célèbre l'impermanence et la beauté de l'instant.
« LUMIERE ALEATOIRE » 2023 est une ode à la capacité de l'art à émouvoir, à transformer et à élever l'esprit humain au-delà des limites de notre réalité tangible. C'est un rappel que dans le monde de l'art numérique tout est possible et la seule limite est l'imagination de l'artiste.

LUMIERE ALEATOIRE
écran - dalle tactile, pc , algoritme interactif
Certificat -NFT
195 x 111 x 10 cm
2023











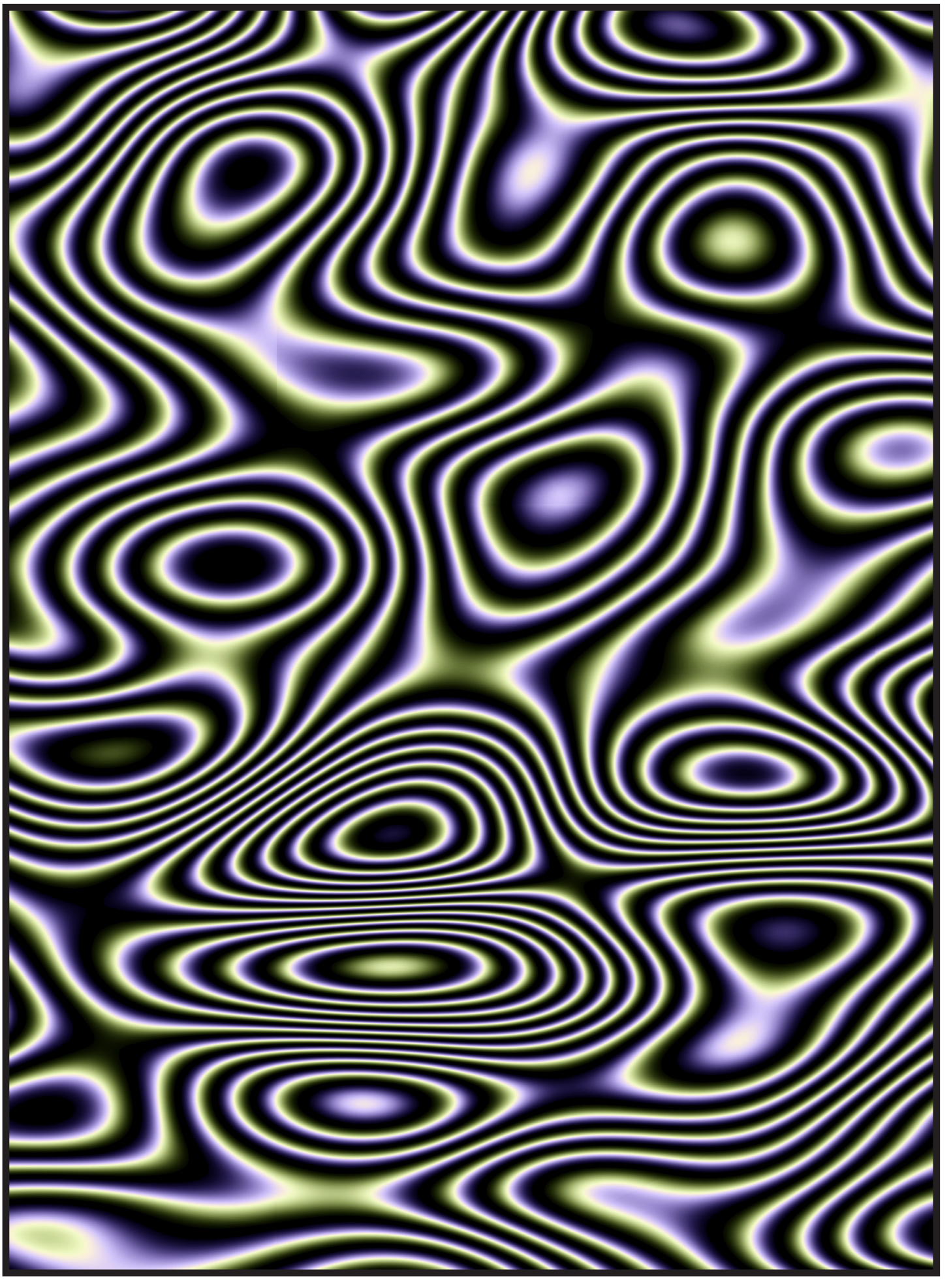
ILLUMINART.APK

L'ART à L'HÒPITAL 2014

Dans une initiative révolutionnaire l'artiste Santiago Torres en collaboration avec l'organisation « Art dans la Cité », a introduit l'art dans l'environnement clinique des hôpitaux. Après une année de recherche approfondie et de développement, ST et Rachel Even, directrice artistique de l'ADC, ont conçus un dispositif innovant qui transforme les chambres d'hôpital en espaces interactifs et lumineux.

Le système, contrôlé par une tablette, permet aux patients d'interagir avec plusieurs œuvres d'art spécialement créées par Torres. En touchant l'écran, ils peuvent modifier l'éclairage de leur chambre, en choisissant des couleurs et des formes géométriques qui se fondent dans l'espace, créant ainsi une atmosphère apaisante et personnalisée. De plus, des algorithmes délicats animent ces œuvres, offrant un spectacle visuel qui évolue avec un rythme doux et apaisant, conçu pour favoriser la détente et le bien-être. En 2019, ST a élargi son projet en développant plusieurs applications de jeux interactifs, enrichissant ainsi la plateforme avec un jardin de sculptures virtuelles et un musée numérique. Ce dernier regorge de tableaux inspirés de la musique et du cinéma d'animation, offrant aux patients une évasion culturelle sans quitter leur lit.
Pour Santiago Torres, cette manière de démocratiser l'art et de le rendre accessible à tous, en particulier dans un contexte de soins est une mission de cœur. Son travail illustre parfaitement comment la technologie peut servir l'humanité en apportant de la couleur et de la lumière dans des moments de vulnérabilité, transformant l'expérience hospitalière en une aventure artistique et thérapeutique.

EXTRAIT D' APLICATION ILLUMINART.APK
tablette android 10 pouces
vidéo projection 200 pouces
2014



ILLUMINART

ART DANS LA CITÉ

Art dans la Cité (ADLC) est une association créée en 2000. Son objectif est d'introduire les arts visuels contemporains à l'hôpital. Convaincue que la création et la contemplation sont des activités nécessaires pour accompagner le parcours de soins, elle propose, avec le concours d'artistes en résidence, la création et l'installation d'œuvres d'art in situ pour les espaces des établissements : entrée, accueil, attente, couloirs, chambre, salle de soins, etc., afin de contribuer au mieux-être du patient, d'accompagner son accueil et son séjour, ainsi que les conditions de travail du personnel. Les activités artistiques innovantes sont au cœur de l'engagement d'ADLC. Depuis 2010, elle développe avec le numérique de véritables expériences interactives et comportementales s'adressant à la part d'émotion et d'humanité du patient. Leur singularité réside dans la relation qu'elles créent avec le spectateur qui devient actif. L'impact multisensoriel de ces œuvres, associant visuel et sonore, démontré par des études, fait de ses créations un élément à part entière de sa démarche artistique.

ILLUMINART. En 2014, Rachel Even, directrice artistique d'ADLC, imagine puis crée, avec Olivier Galaverna, neuroscientifique, et Santiago Torres, artiste, le dispositif Illuminart. Conçu pour diffuser des œuvres d'art en immersion dans les chambres bulles des services d'onco-hématologie pédiatriques, il est ensuite testé dans d'autres services pédiatriques, puis déployé, à partir de 2017, dans tous les espaces des hôpitaux, de la chambre aux espaces d'accueil, de détente et de soins, et pour tous les publics, enfants ou adultes. Interactif et immersif, Illuminart offre la possibilité d'une immersion de l'œuvre dans l'espace et du patient dans l'œuvre, qu'il peut choisir selon son humeur. Plus qu'un outil, Illuminart est un concept : celui d'accompagner les soins en projetant en grand format des créations originales sur les murs et les plafonds de l'hôpital. Global, il regroupe à la fois la diffusion, la projection, l'immersion et l'interaction. Léger, nomade, il est composé d'un boîtier customisé et d'une tablette, reliés en Bluetooth, qui hébergent tous les contenus artistiques.

Une cinquantaine d'Illuminart sont aujourd'hui en utilisation dans des services d'hôpitaux en France et à l'étranger, ayant prouvé leurs bienfaits dans l'accompagnement du parcours de soin : abaissement de la douleur, du stress, de l'angoisse, etc. Créé spécialement pour les publics de l'hôpital, dédié à la contemplation ou à l'interaction, et grâce à l'immersion multisensorielle, Illuminart génère du mieux-être, des émotions et développe la créativité. Original, reproductible, petit par sa taille mais immense par ce qu'il permet de faire et de ressentir, il insuffle plus d'humanité et de douceur, apaisant tous les acteurs qui gravitent autour de lui. Seul ou accompagné, le patient, enfant ou adulte, en projetant en grand format différents contenus artistiques, peut s'évader de l'environnement de l'hôpital. Il y a deux sortes de créations proposées : les contemplatives, ce sont des balades multisensorielles, associées à des sons, pour partir à la découverte de grands espaces et se détendre, et les interactives, pour davantage d'activités.

Les Compositions Color de Santiago Torres, L'Aquarium virtuel, film d'animation, invite à une promenade immersive dans l'univers aquatique, le Planétarium Musical, parcours visuel et sonore dans la galaxie, Illuminart Museum, premier musée virtuel pour l'hôpital.

Promenade en forêt, Promenade au jardin des déesses, Cache-cache Parc, sensibilise à la préservation de la nature, et beaucoup d'autres créations interactives et immersives à découvrir…

LES BIENFAITS D'ILLUMINART Cette approche non médicamenteuse a montré ses bienfaits sur de nombreux aspects : améliorer le séjour des patients, stimuler leur créativité, les divertir, humaniser l'espace de l'hôpital, diminuer la solitude, apaiser la douleur ou l'angoisse, faciliter le maintien des liens sociaux, accompagner le soin, etc. Le patient peut se divertir, transformer, modifier l'ambiance de son espace avec les couleurs, les sons, les rythmes qu'il choisit, induisant de nouvelles émotions et un impact positif sur son état général. Il peut retrouver confiance en lui. Le soignant peut pratiquer les soins plus sereinement. C'est un dispositif bienveillant qui est aussi utilisé lors de soins douloureux ou au cours d'ateliers de praxie, agissant sur les effets cognitifs. Les univers réels ou virtuels, forêts, musées, paysages immersifs, associent le visuel et le sonore pour permettre à l'utilisateur de s'évader de son quotidien douloureux, d'entrevoir d'autres perspectives, faisant appel à tous ses sens. En détournant l'attention du patient et en l'apaisant, Illuminart offre un moment de répit aux aidants et permet aux soignants de pratiquer les soins plus sereinement.



Santiago Torres - Composition color.apk -

Photos : Copyright Artdanslacité

Illuminart au service du soin “Illuminart a permis de créer une atmosphère ‘plus sereine’ dans la pièce de soin, d’accueillir l’enfant et ses parents dans de meilleures conditions, de détourner l’attention et de modifier la perception du soin. Le côté totalement immersif et un peu grandiose, le son accompagnant les images, la beauté des images sont des éléments vraiment intéressants…” Céline BOUCHART, Étude scientifique de l’impact d’Illuminart, menée par le Dr. Barbara Tourniaire, Hôpital Trousseau, Centre de la douleur et de la migraine de l’enfant.

Des études scientifiques ont montré que la création et la contemplation sont des activités qui permettent d’accompagner positivement les traitements médicaux en exprimant des valeurs positives qui apaisent. Les résultats des études d’impact menées auprès des utilisateurs d’Illuminart abondent dans ce sens : il a un effet significatif sur le mieux-être.

L’art peut être bénéfique pour la santé, tant physique que mentale, c’est l’une des principales conclusions d’un rapport du Bureau régional de l’OMS pour l’Europe, paru fin 2019. Il s’agit, à ce jour, de l’étude la plus complète de bases factuelles sur les arts et la santé. Illuminart confirme les résultats de ce rapport.

Les bienfaits de la distraction immersive et virtuelle sur la prise en charge de la douleur et de l’anxiété sont évidents, souligne le Pr. Vialle, Président d’Art dans la Cité.

Illuminart, dispositif nomade, a cette capacité de transformer l’espace en un autre lieu, onirique, interactif, procurant un moment d’évasion et de mieux-être.

“…On avait bien inventé, pour me distraire les soirs où on me trouvait l’air trop malheureux, de me donner une lanterne magique, dont, en attendant l’heure du dîner, on coiffait ma lampe ; et, à l’instar des premiers architectes et maîtres verriers de l’âge gothique, elle substituait à l’opacité des murs d’impalpables irisations, de surnaturelles apparitions multicolores, où des légendes étaient dépeintes comme dans un vitrail vacillant et momentané.” Du côté de chez Swann, Marcel Proust.

META CARRE

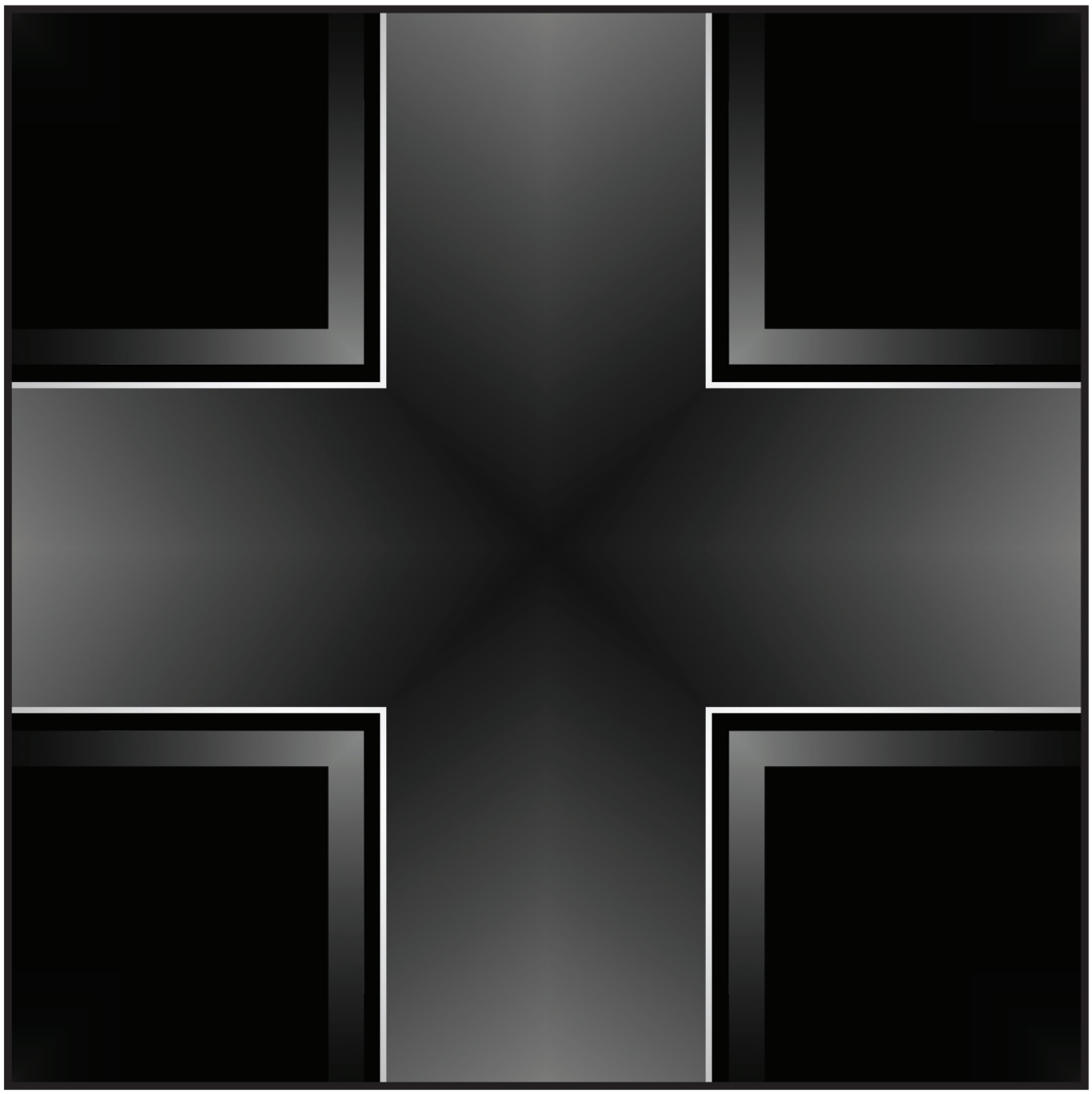
2015

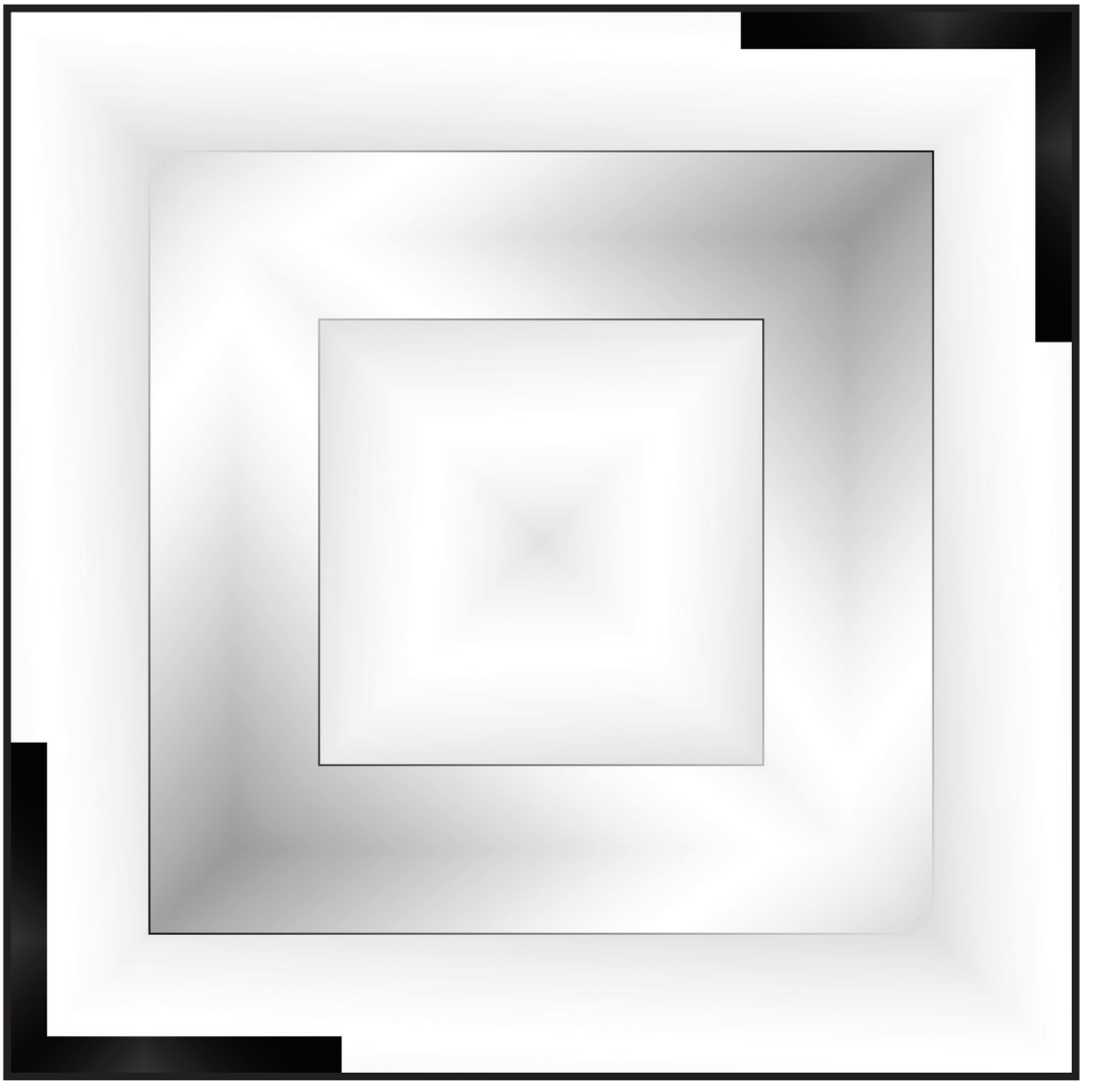
Santiago Torres a été inspiré au Centre Pompidou par la croix “1915” de Malevitch, qui est l’émanation d’un carré et la “représentation du mouvement jailli de l’intérieur”. ST a imaginé cette émanation d’un carré et a joué avec une composition en noir et blanc programmée de manière tactile, en utilisant un script miroir. Il a créé des œuvres respectant cette phrase “l’émanation d’un carré et la représentation du mouvement jailli de l’intérieur”. Ces œuvres reflètent la dynamique interne du carré, tout comme la croix de Malevitch. Elles sont un hommage à Malevitch et une exploration de nouvelles dimensions de l’abstraction géométrique.

“La croix ‘1915’ est, selon Malevitch, l’émanation d’un carré et ‘la représentation du mouvement jailli de l’intérieur’. Cette croix a été présentée en décembre 1915 dans l’exposition ‘0.10’. Kasimir Malevitch manifeste la nécessité de transformer tout autant l’art que la société.”

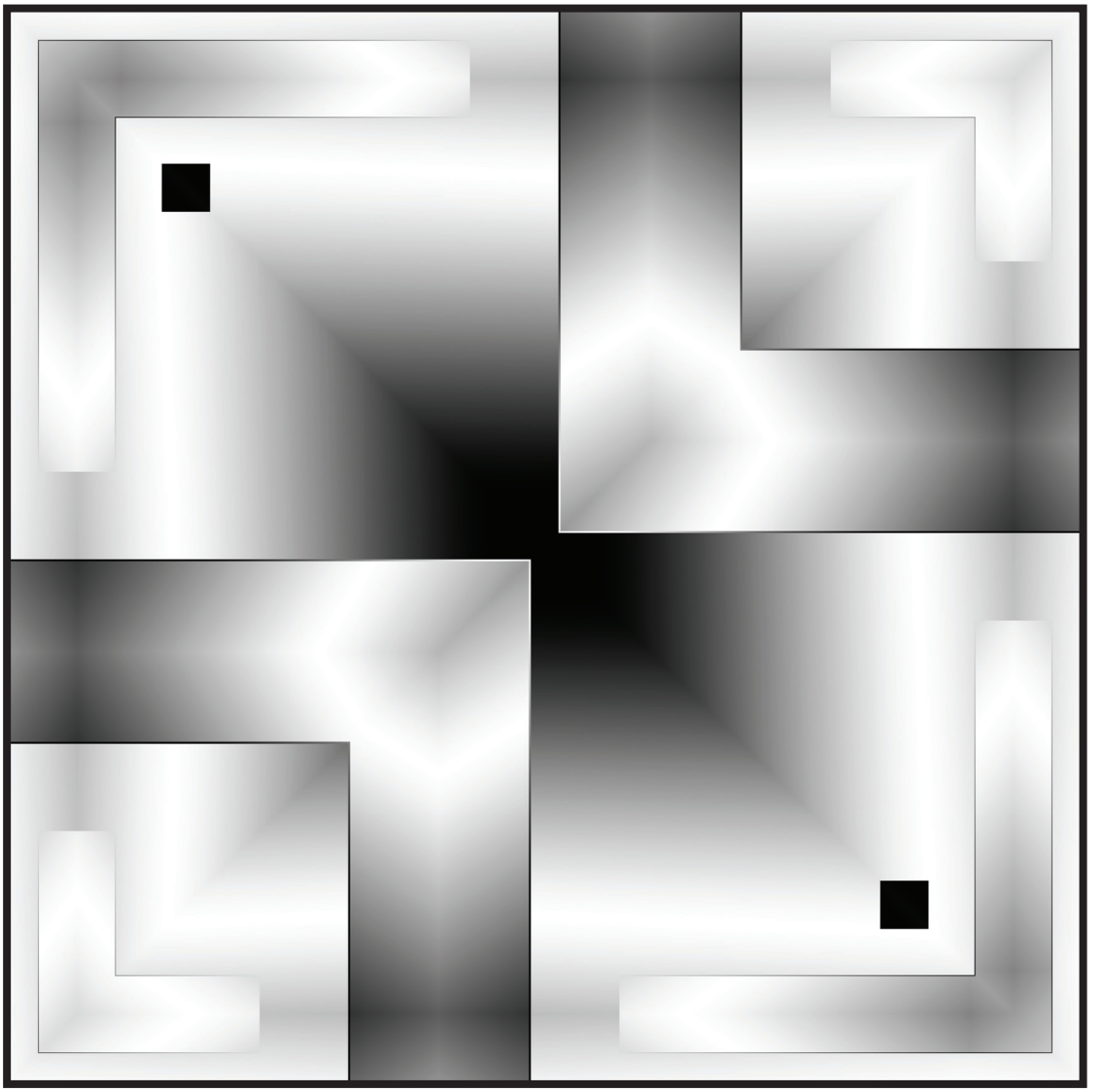
Extrait du catalogue Collection art moderne - La collection du Centre Pompidou, Musée national d’art moderne sous la direction de Brigitte Leal, Paris, Centre Pompidou, 2007.

Meta carre A
generative code C#
impression papier fine art sur didond
50 x 50 cm
2015





Meta carre B
generative code C#
impression papier fine art sur didond
50 x 50 cm
2015



Meta carre C
generative code C#
impression papier fine art sur didond
50 x 50 cm
2015

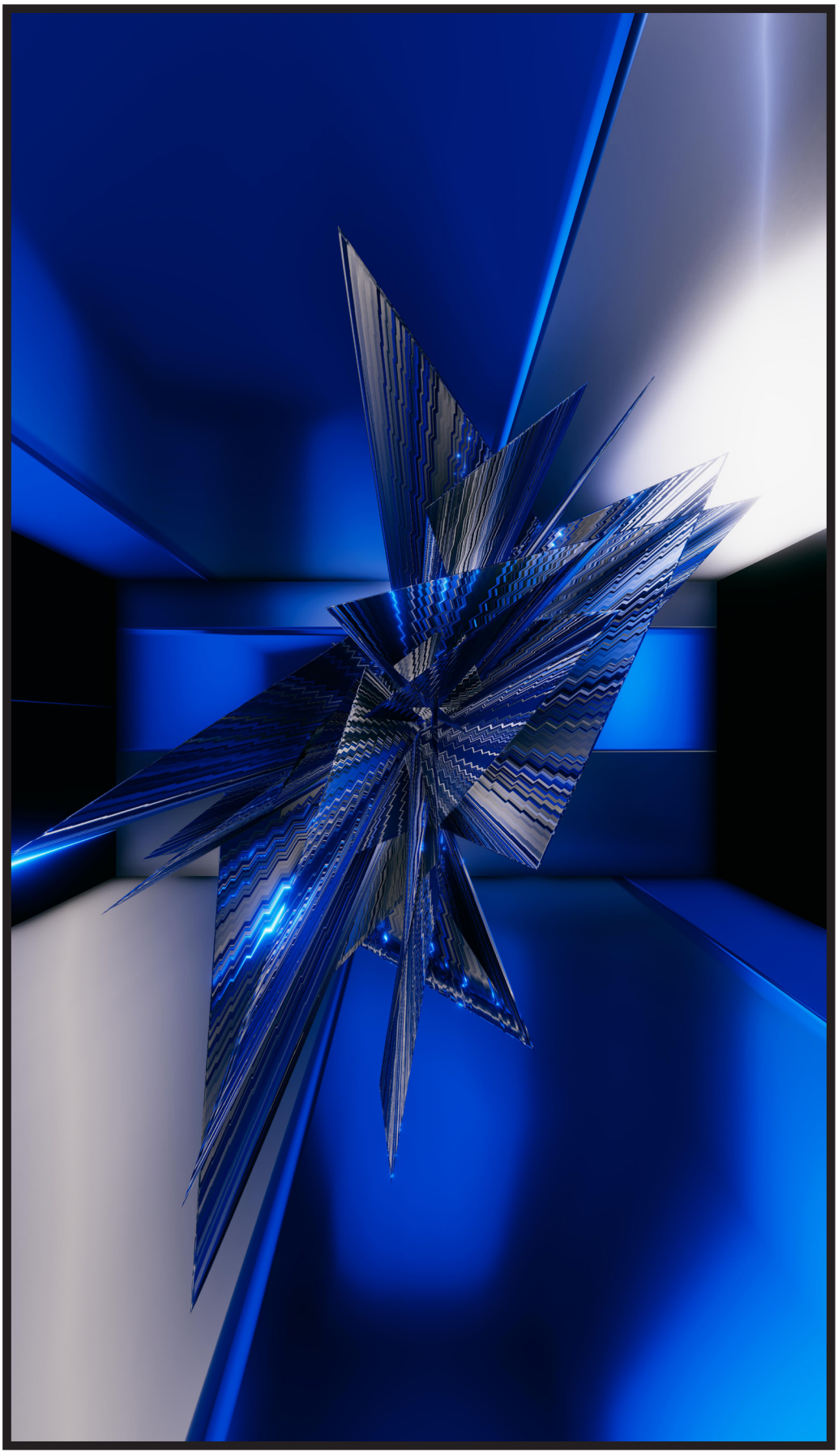
VOLUMEN VIRTUEL

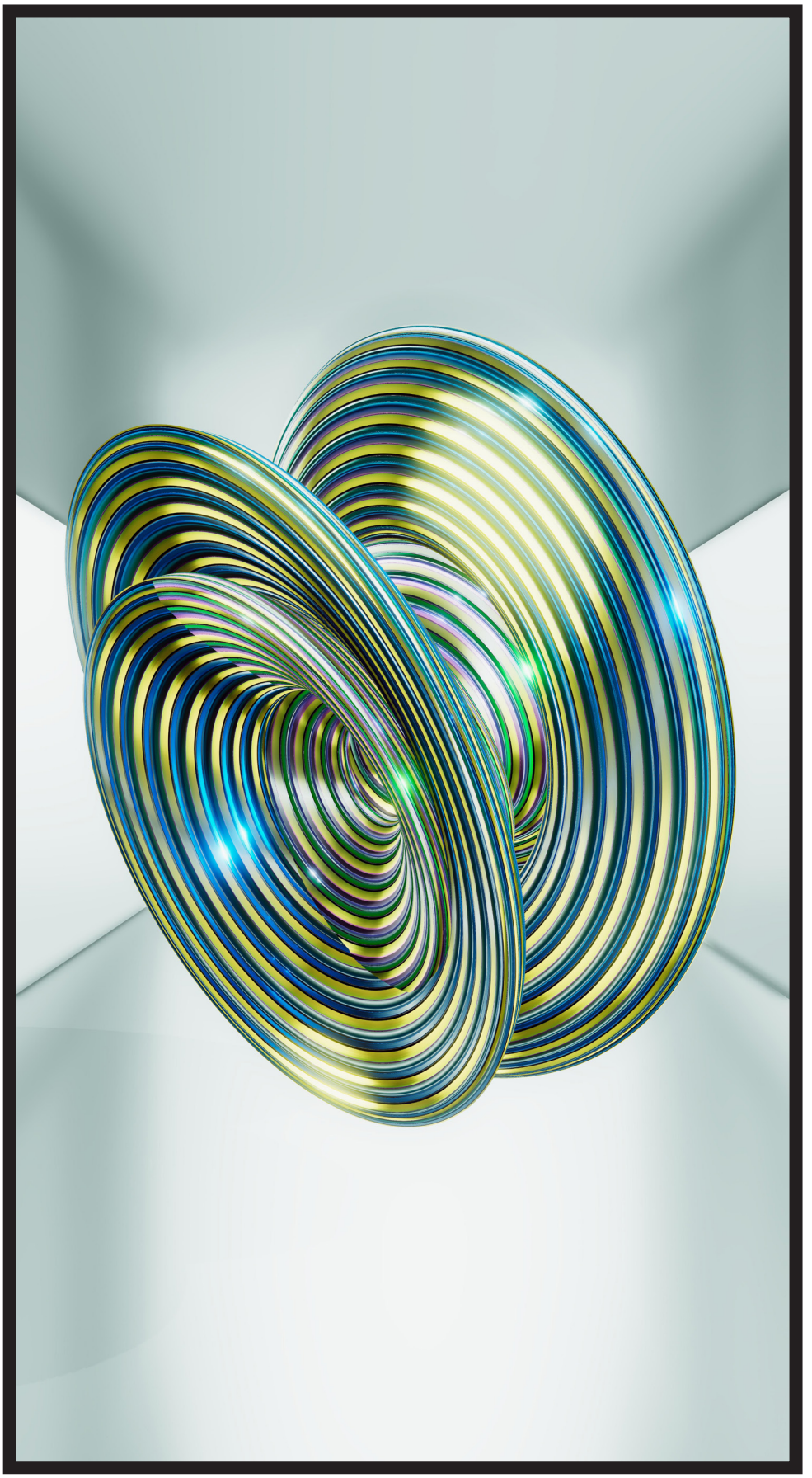
2016

L'œuvre de ST s'inscrit dans une lignée artistique qui trouve ses racines dans les expérimentations de Nicolas Schöffer, figure emblématique de l'art cinétique et précurseur de l'art cybernétique. Comme Schöffer, ST s'engage dans une réflexion sur la lumière, le temps, l'espace et le mouvement interactif mais à travers le prisme des technologies contemporaines. Schöffer, avec ses sculptures lumineuses et ses dispositifs interactifs a ouvert la voie à une nouvelle compréhension de l'œuvre d'art comme entité dynamique et réactive.

L'œuvre de ST s'inscrit dans une longue tradition artistique où la forme et la matière sont au cœur de l'expression créatif. Depuis les sculptures antiques qui capturaient l'essence divine, jusqu'aux installations contemporaines qui interrogent notre rapport à l'espace, l'art a toujours été un dialogue entre l'artiste et la matière. Avec l'avènement du numérique, ST poursuit cette conversation séculaire en utilisant Blender.exe pour façonner des volumes virtuels. Ces créations s'ancrent dans la continuité des mouvements artistiques tels que le cubisme qui décomposait la réalité en formes géométriques et le surréalisme, qui cherchait à transcender le réel par l'imagination. Les textures chez ST ne sont pas sans rappeler les expérimentations de la Renaissance avec les techniques de sfumato et de chiaroscuro, qui jouaient sur les nuances et les contrastes pour donner de la profondeur aux œuvres. De même, ST utilise des textures dynamiques ou fixes pour conférer une présence presque palpable à ses volumes virtuels. L'interactivité de ses tableaux rappelle les œuvres de l'art cinétique, où le mouvement et la perception du spectateur sont essentiels. Comme les Varetras de Nicolas Schoffer, les œuvres de ST invitent à une expérience visuelle en constante évolution où chaque interaction modifie la composition de l'œuvre. Dans le contexte de l'histoire de l'art, ST se positionne comme un héritier des avant-gardes, intégrant les avancées technologiques pour repousser les frontières de l'art. Ses volumes et textures sont un hommage aux maîtres du passé, tout en étant résolument tournés vers l'avenir. L'art de ST est un pont entre les époques, un dialogue entre les techniques ancestrales et les possibilités infinies offertes par le numérique.

Trame en temps reel a55
generative code C# - Certificat NFT
impression papier fine art sur didond
112 x 63 cm
2016-2021





Trame en temps reel a34
generative code C# - Certificat NFT
impression papier fine art sur didond
112 x 63 cm
2016-2021



Trame en temps reel c38
generative code C# - Certificat NFT
impression papier fine art sur didond
112 x 63 cm
2016-2021

SCULPTURES ALGORITHMIQUES

2017

Dans le cadre de sa résidence artistique à la Villa Dufraine située dans le village de Chars (Val d'Oise), l'artiste Santiago Torres a créé une série de 30 sculptures uniques. Grâce à la programmation 3D et au logiciel Autodesk, ST a conçu ces sculptures avec les outils d'architecture.
Certaines de ces sculptures ont été coupées et réalisées à la main, sans aucune aide d'outils électroniques. Chaque sculpture a ensuite été peinte avec une couche d'argent pour réfléchir la lumière. Installées à l'extérieur, elles reflètent les différentes étapes du soleil tout au long de la journée. La nuit, elles sont éclairées de manière artificielle avec des LED programmées par l'artiste lui-même.
Cette série a été réalisée avec le soutien de l'Académie des Beaux-Arts. Les sculptures de ST avec leur jeu de lumière et d'ombre, offrent une nouvelle perspective sur l'interaction entre l'art, l'architecture et l'environnement.

sculpture algorithmique 7
pvc , alu
153,9 x 49 cm
2017

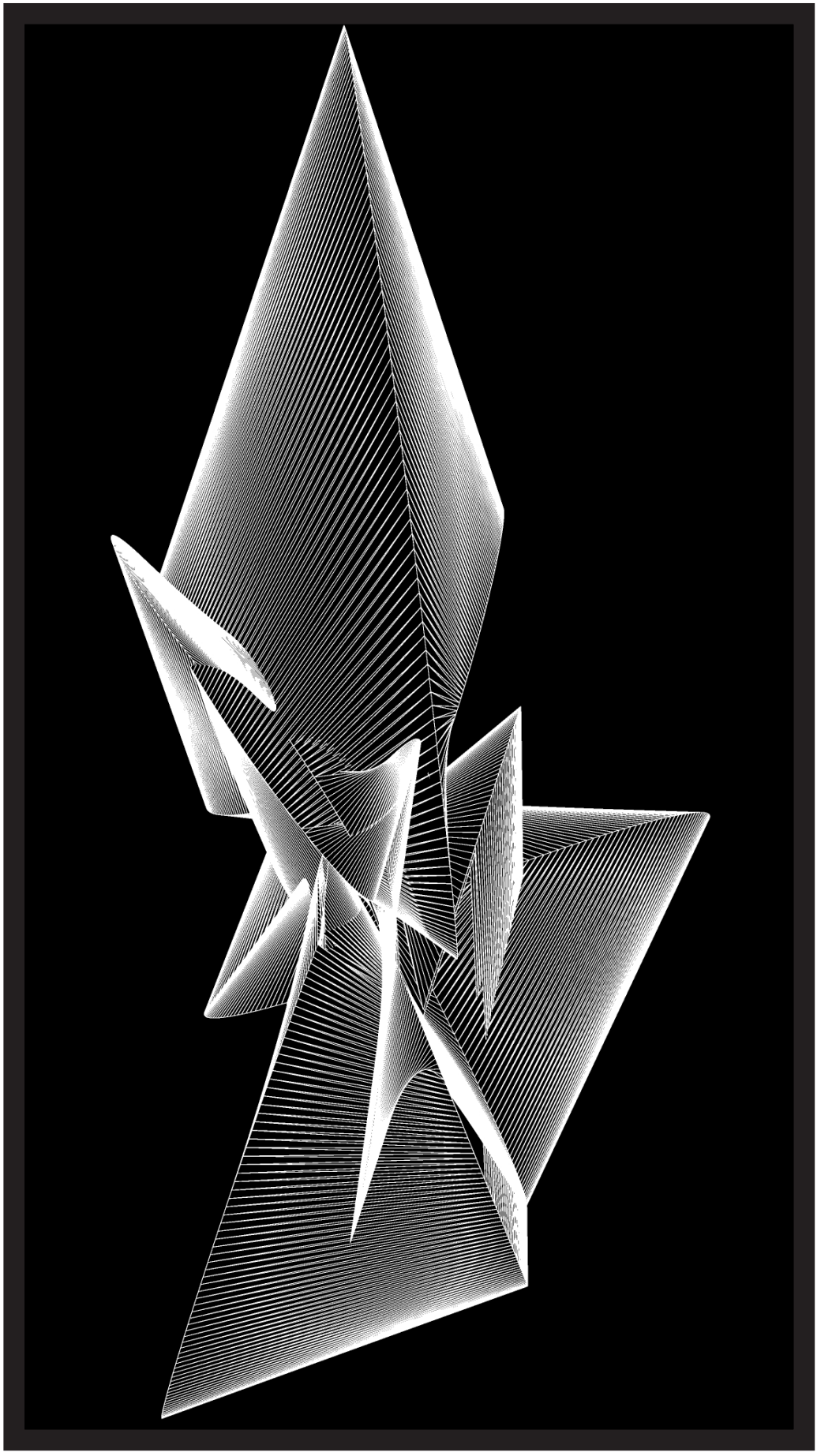


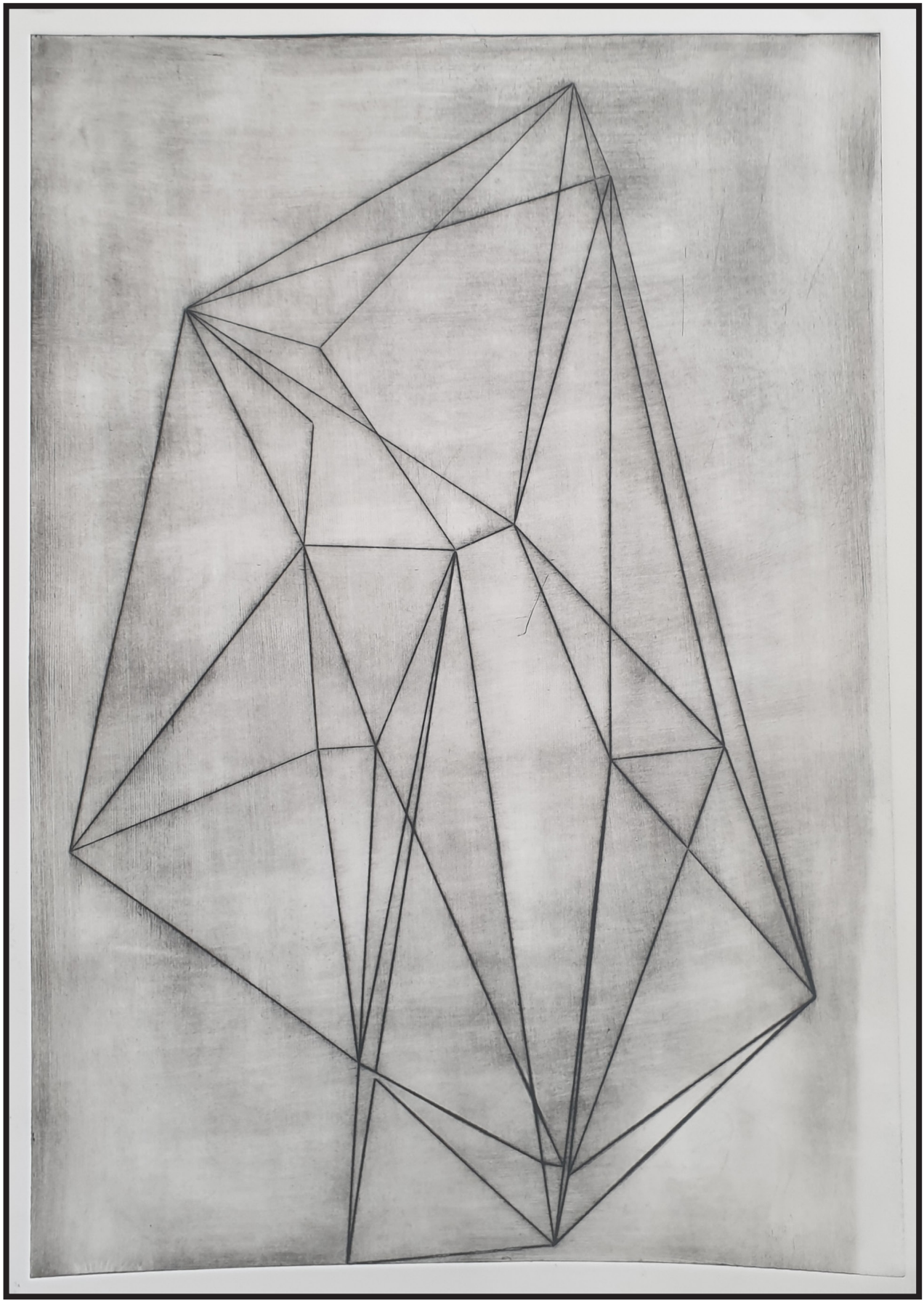
GRAVURE ALGORITHMIQUE

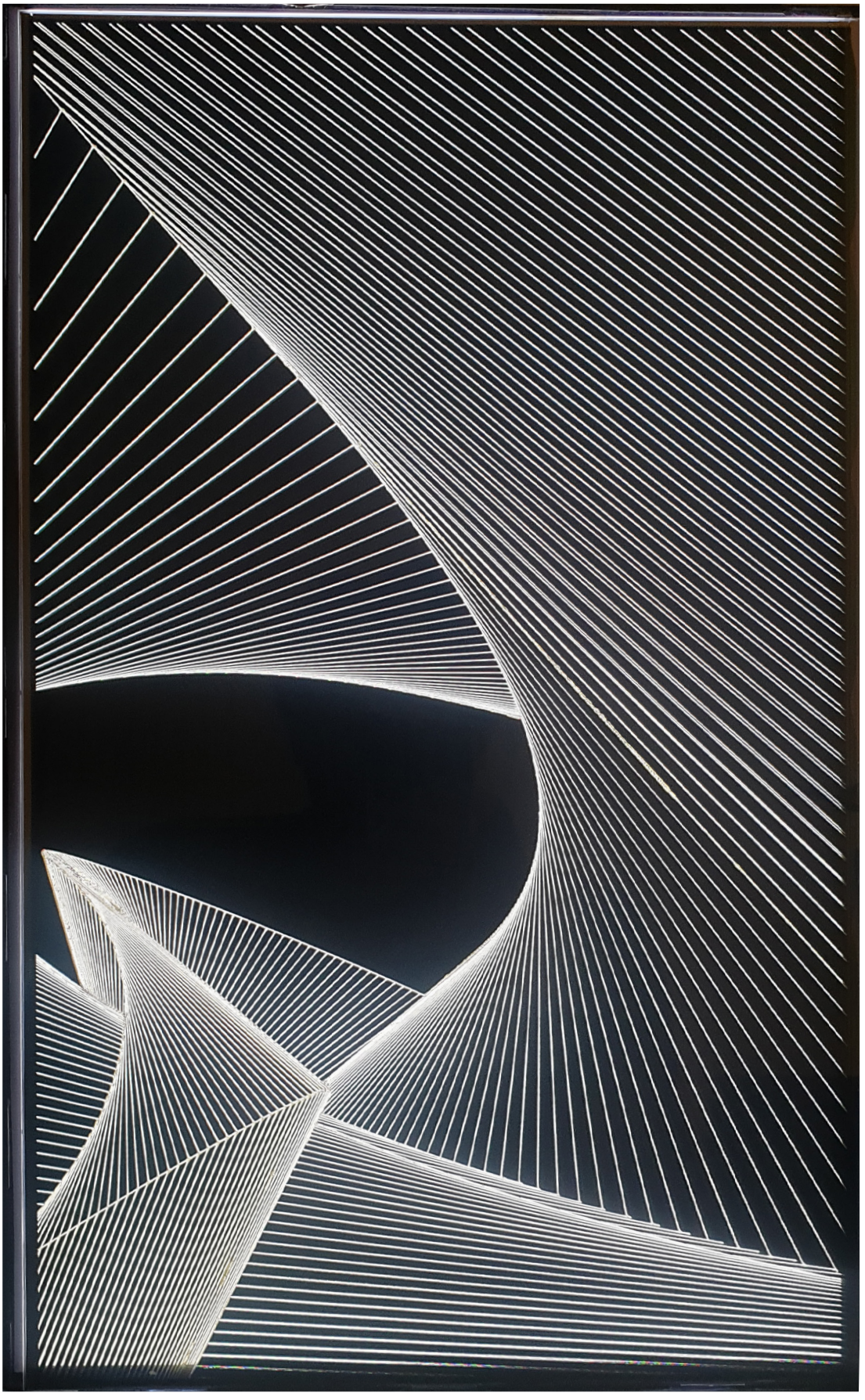
2018

ST, artiste interactif, explore les techniques de gravure de manière contemporaine. Fasciné par la fusion du traditionnel et du numérique, il génère une image d'un modèle 3D qu'il a utilisé dans ses œuvres antérieures. Il décide prendre la ligne comme guide pour ses expérimentations traçant le chemin de l'innovation.
ST a gravé cette série sur papier, rendant hommage aux grands maîtres de la gravure, tout en repoussant les limites de l'art. Il a également créé des gravures laser directement sur des écrans LCD, permettant à la lumière LED émanant de l'écran de transformer l'œuvre.
Chaque étape de son expérimentation a été méticuleusement planifiée sur machine laser. Les écrans LCD, habituellement vecteurs d'images fugaces, deviennent chez Santiago des toiles permanentes, capturant la lumière comme essence de l'art.
ST repousse les frontières, laissant à son tour une expérience enrichissante dans le domaine des arts de la gravure, inspirant ainsi une nouvelle génération d'artistes à explorer au-delà des limites établies.

Gravure ttr 10f
generative code C#
impression papier fine art sur didond
45 x 80 cm
2018







IN-MATERIAL COLORS

2019

Les couleurs prennent vie. Mais ce ne sont pas des couleurs ordinaires. Elles sont immatérielles, des teintes qui dansent entre les mondes visibles et invisibles. ST, l'artiste interactif, a créé un tableau magique, un tableau interactif où le public peut mélanger ces couleurs insaisissables.
Imaginez-vous devant ce tableau. Vos doigts effleurent la surface et soudain, les formes abstraites se mettent en mouvement. Les couleurs se mélangent, fusionnent, se séparent. Le public devient acteur, créateur. Chacun apporte sa touche personnelle, sa vision unique.
Les formes géométriques se transforment, comme des nuages en constante mutation. Le cercle, symbole d'harmonie, se marie aux lignes brisées, aux angles vifs. Les couleurs vibrent: le bleu de l'océan, le rouge du feu, le vert de la forêt. Et au centre de ce tourbillon, l'immatériel devient tangible.
Le public active le mouvement du fluide. Il change le tableau, le transforme. Comme dans une peinture, mais avec une dimension nouvelle. Les gestes deviennent des pinceaux, les mouvements des couleurs, l'interaction ludique se déploie : un coup de main, et voilà le bleu qui se fond dans le jaune, le rouge qui éclate en étoiles.

IN-MATERIAL COLORS 1
ecran tactile, pc , algoritme interactive
152 x 90 x 7 cm
2019



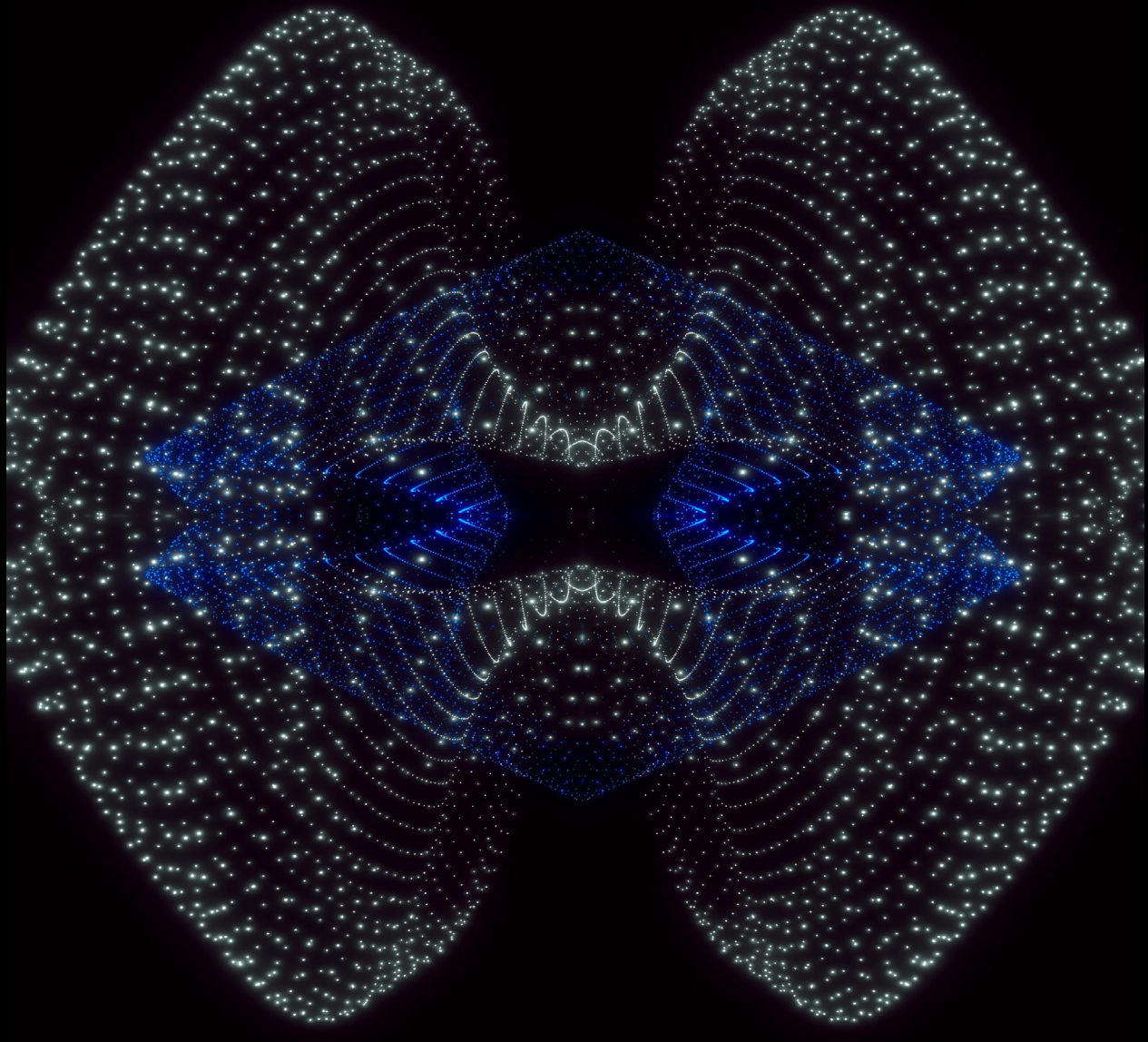
MULTI POINT

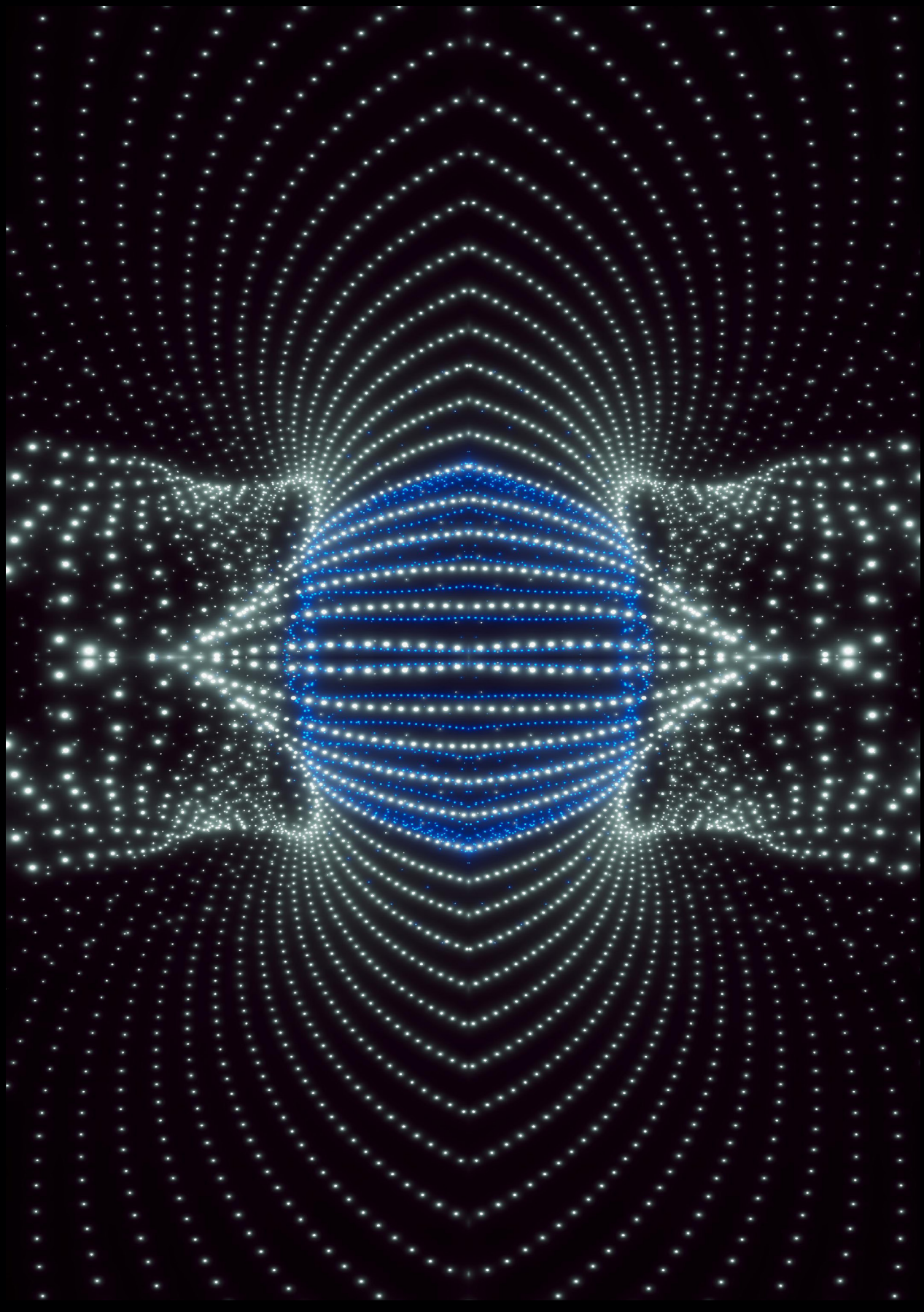
2022 PROJECTION VIDÉO INTERACTIVE

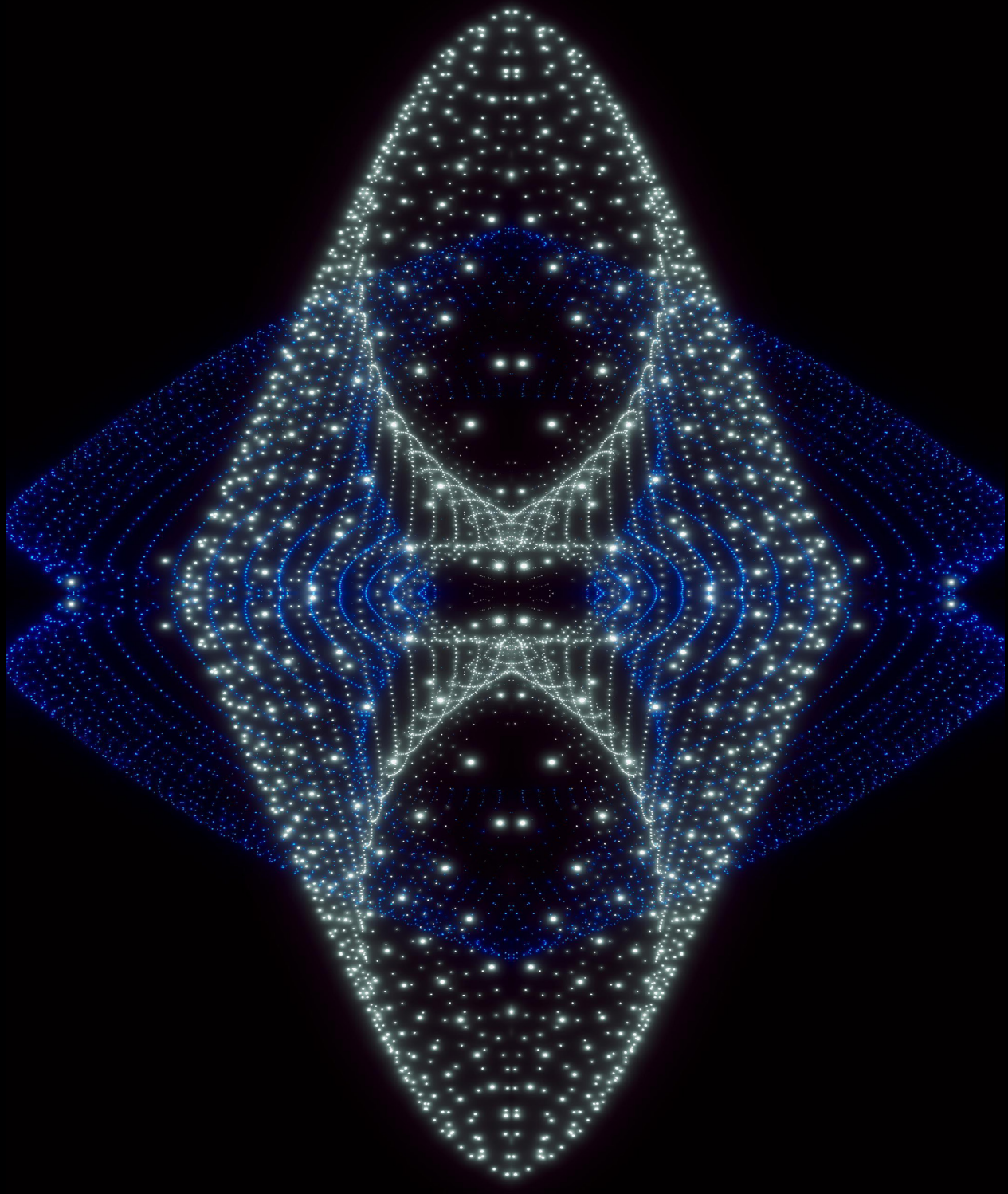
Et si nous étions simplement une multitude de points dans une dimension zéro ?

"Une idée qui peut sembler choquante, mais qui est en réalité une possibilité fascinante à explorer. Dans cette hypothèse, nous serions tous des points - des singularités infiniment petites - flottant dans un océan de vide quantique. Nous ne serions pas des entités séparées, mais plutôt une partie intégrante de l'univers dans lequel nous vivons. Nous serions connectés les uns aux autres par un réseau invisible de particules et d'énergie, unis dans notre existence dans cette dimension zéro.
Cela peut sembler étrange et déroutant, mais il y a une beauté à cette idée. Elle implique que nous ne sommes pas isolés ou seuls dans l'univers - au contraire, nous faisons tous partie d'un tout plus grand. Nous sommes tous liés par des forces invisibles qui nous connectent à chaque instant, créant une toile complexe de relations et de connexions.
Et cela soulève une question fascinante : si nous sommes tous des points dans une dimension zéro, que se passe-t-il lorsque nous sommes rassemblés ? Quelle est la nature de cette interaction ? Comment cela affecte-t-il notre perception de nous-mêmes et de l'univers qui nous entoure ?
Ce sont des questions difficiles à répondre, mais elles sont passionnantes à explorer. Elles nous invitent à repenser notre relation à l'univers et aux autres et à envisager notre existence sous un angle différent. Et qui sait ? Peut-être que cette hypothèse nous révèlera de nouveaux aspects de l'univers et de nous-mêmes, nous incitant à explorer encore plus profondément les mystères de la vie et de l'univers.
Dans l'univers fascinant de la dimension zéro, où les multivers s'entrelacent et où les phénomènes quantiques se manifestent de manière mystérieuse et enchanteresse, c'est ici, dans cette réalité infiniment petite, que se cachent les secrets les plus profonds de l'univers.
Les multivers « Multipoints»sont des univers parallèles qui coexistent avec le nôtre, chacun avec ses propres lois physiques et ses propres réalités. C'est une idée incroyablement captivante, qui suscite l'imagination et nous invite à explorer des mondes inconnus. Et c'est dans cette exploration que nous découvrons la magie de la dimension zéro.
Car c'est ici, dans cette dimension infiniment petite, que se cachent les particules quantiques - des entités étranges et merveilleuses qui défient les lois de la physique classique. Les particules quantiques peuvent exister simultanément dans plusieurs états, et leur comportement est indéterminé jusqu'à ce qu'une mesure soit effectuée. C'est ce mystère quantique qui rend la dimension zéro si fascinante.
Je suis fasciné par la théorie quantique - l'évolution constante qui nous conduit vers de nouveaux horizons. Et c'est dans la dimension zéro que cette transformation atteint son paroxysme, où la matière et l'énergie se transforment en un flux de possibilités infinies. C'est pourquoi j'ai créé une unité de point - une expression de l'infinité de la dimension zéro, transformée en un espace immersif."

multi point
projection vidéo interactive
certificat - NFT
dimensions variables
2022







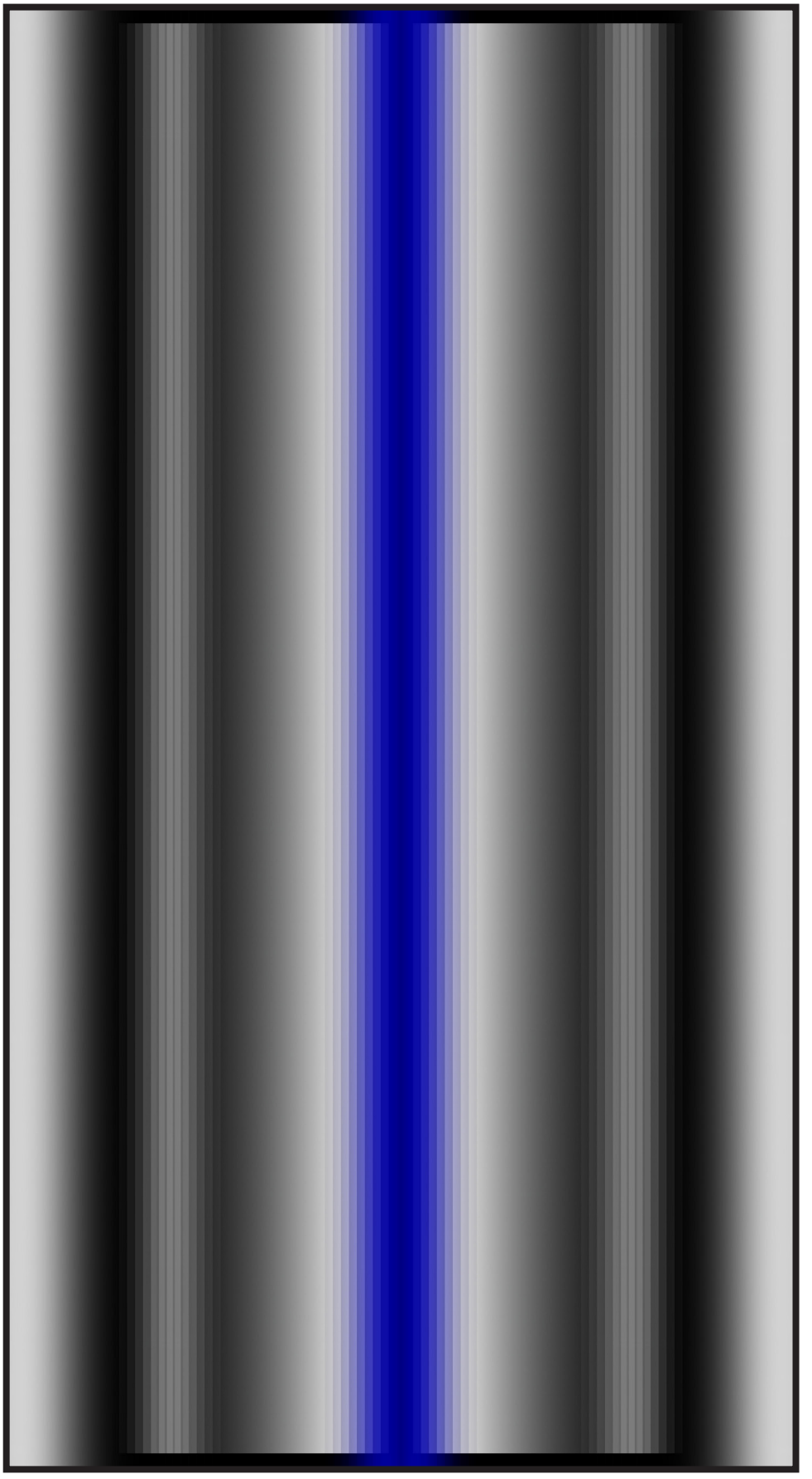
SPECTRE OPTIQUE

2023

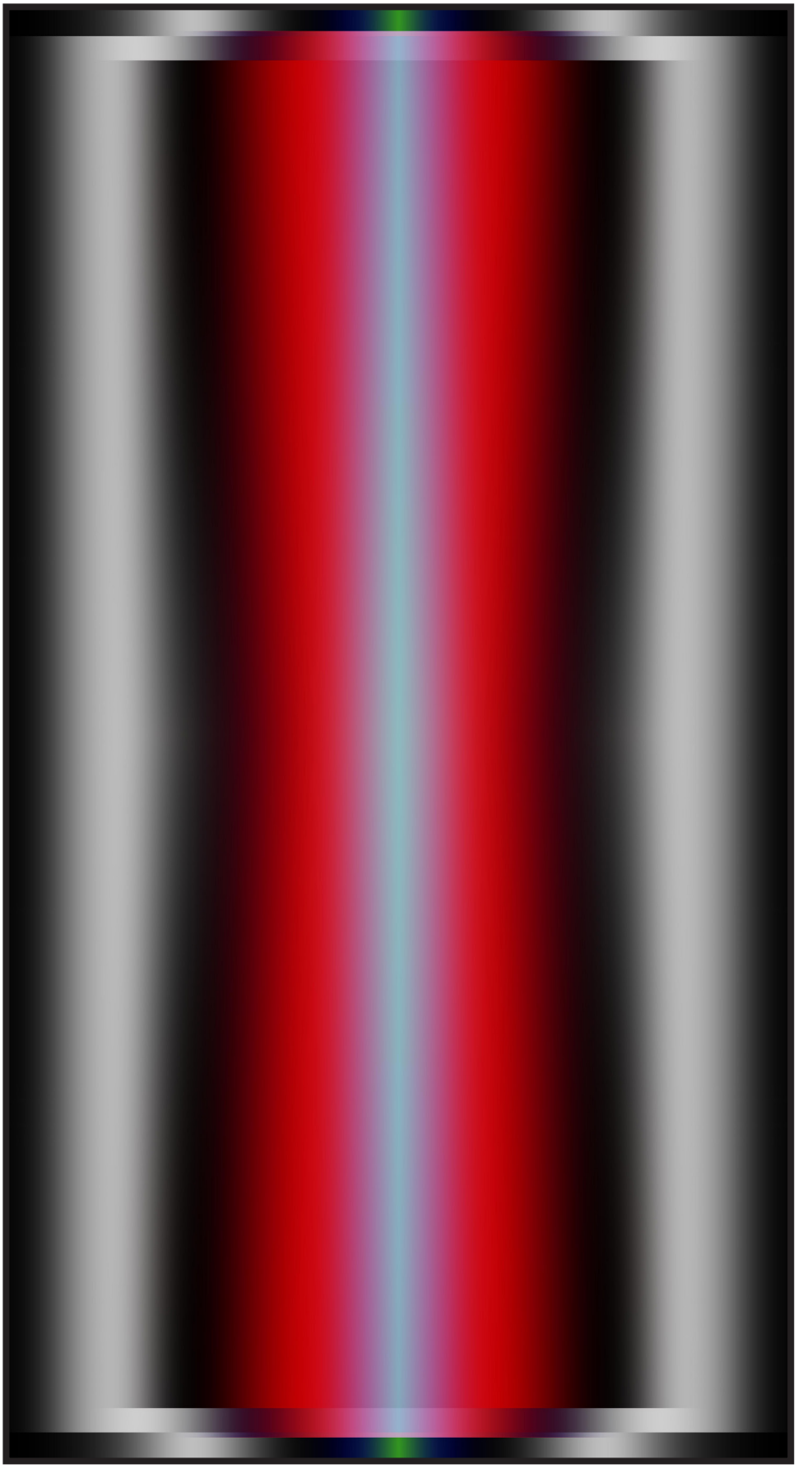
Le terme spectre, signifiant "apparence immatérielle", "illusion" s'appliquait au XVII éme siècle à tous les phénomènes optiques qu'on ne s'expliquait pas. Synonyme de couleur accidentelle, il servait pour les impressions rétiniennes du contraste simultané ou successif aussi bien que pour les irisations vues au bord d'un objet regardé à travers un prisme. Newton l'employa une seule fois pour présenter ses expériences en optique dans son article de 1671. Ayant expliqué que la lumière blanche est "un mélange hétérogène de rayons différemment réfrangibles" et que les couleurs ne sont pas des qualifications de la lumière, comme on l'estimait depuis Aristote mais des propriétés originales, différentes dans chaque rayon; que les moins réfrangibles sont de couleur rouge, et les plus réfrangibles sont d'un violet profond et cette association de propriétés ne peut être brisée par aucun moyen que les transmutations de couleurs ne se produisent que lorsqu'il y a mélange de rayons. Ce sont ces couleurs de mélange et non celles séparées par le prisme, qui sont illusoires, fugaces et apparentes. Dès lors, Newton utilise toujours l'expression "couleurs prismatiques", laissant le spectre pour les phénomènes douteux ou inexpliqués. Mais l'usage d'appeler ces couleurs "spectrales" persiste, alimenté et promu par les opposants à la théorie physique de la lumière comme Goethe, suivi par Schopenhauer.

spectre - 8a
generative code C#
impression + Neon
144 x 81 cm
2024





spectre - 12a
generative code C#
impression + Neon
114 x 81 cm
2024



spectre - 15c
generative code C#
impression + Neon
144 x 81 cm
2024

DIALOGUE AVEC AI

2023

Santiago Torres: Bonjour, Intelligence Artificielle. Je souhaite explorer les principes du Bauhaus pour créer des espaces tridimensionnels. Penses-tu que le noir et blanc suffisent pour exprimer la profondeur ?

Intelligence Artificielle : Bonjour, Santiago. Le noir et blanc peuvent être très puissants pour créer un contraste fort. Ils mettent en valeur les formes et les textures, ce qui est essentiel pour la perception de la tridimensionnalité.

Santiago Torres: Intéressant. Et comment pourrais-je intégrer la simplicité et la fonctionnalité du Bauhaus dans mon travail ?

Intelligence Artificielle: Le Bauhaus valorise la forme suivant la fonction. Je te suggère de commencer par des formes géométriques simples et de les assembler de manière à ce qu'elles servent un but précis tout en restant esthétiquement agréables.

Santiago Torres: Parfait. Je vais donc créer des modules de base que je pourrai assembler. Merci pour tes conseils, IA.

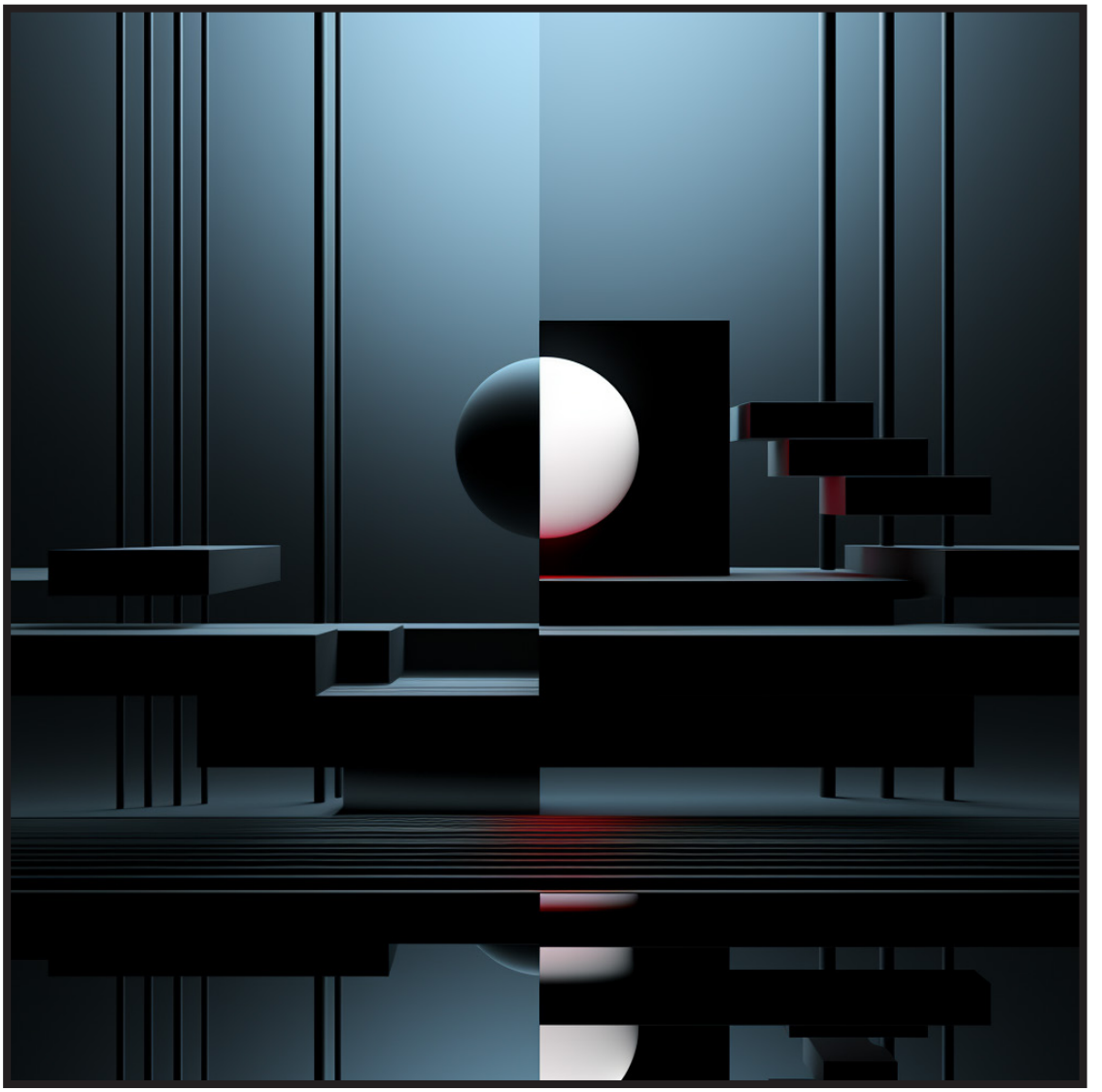
Intelligence Artificielle : Avec plaisir, Santiago. N'oublie pas que l'expérimentation est clé. Le Bauhaus était aussi un mouvement d'innovation. Bonne création !

Dialogue avec AI - 1
impression papier fine art sur didond
30 x 30 cm
2024





Dialogue avec AI - 2
impression papier fine art sur didond
30 x 30 cm
2024



Dialogue avec AI - 3
impression papier fine art sur didond
30 x 30 cm
2024

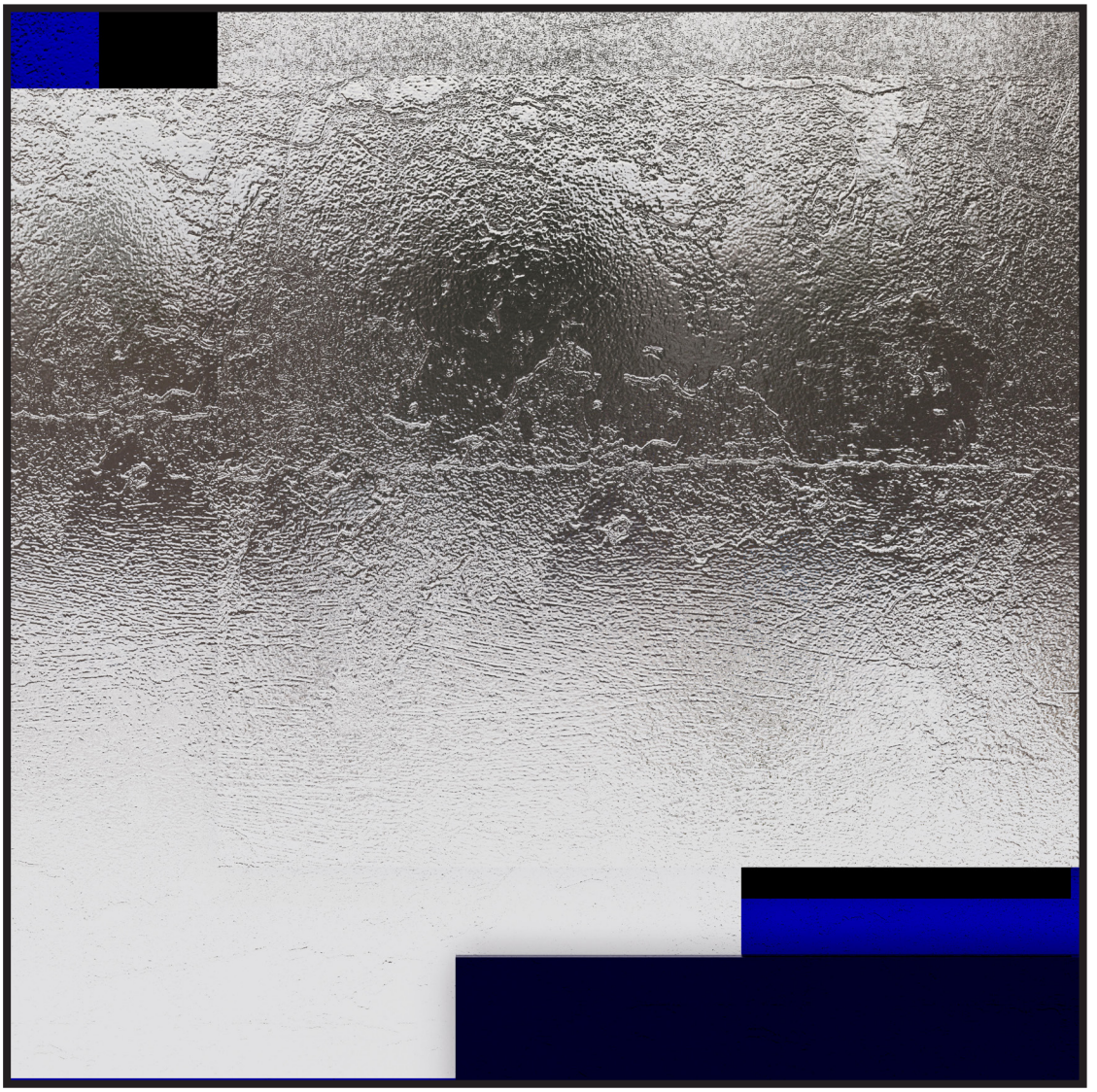
PROCEDURAL

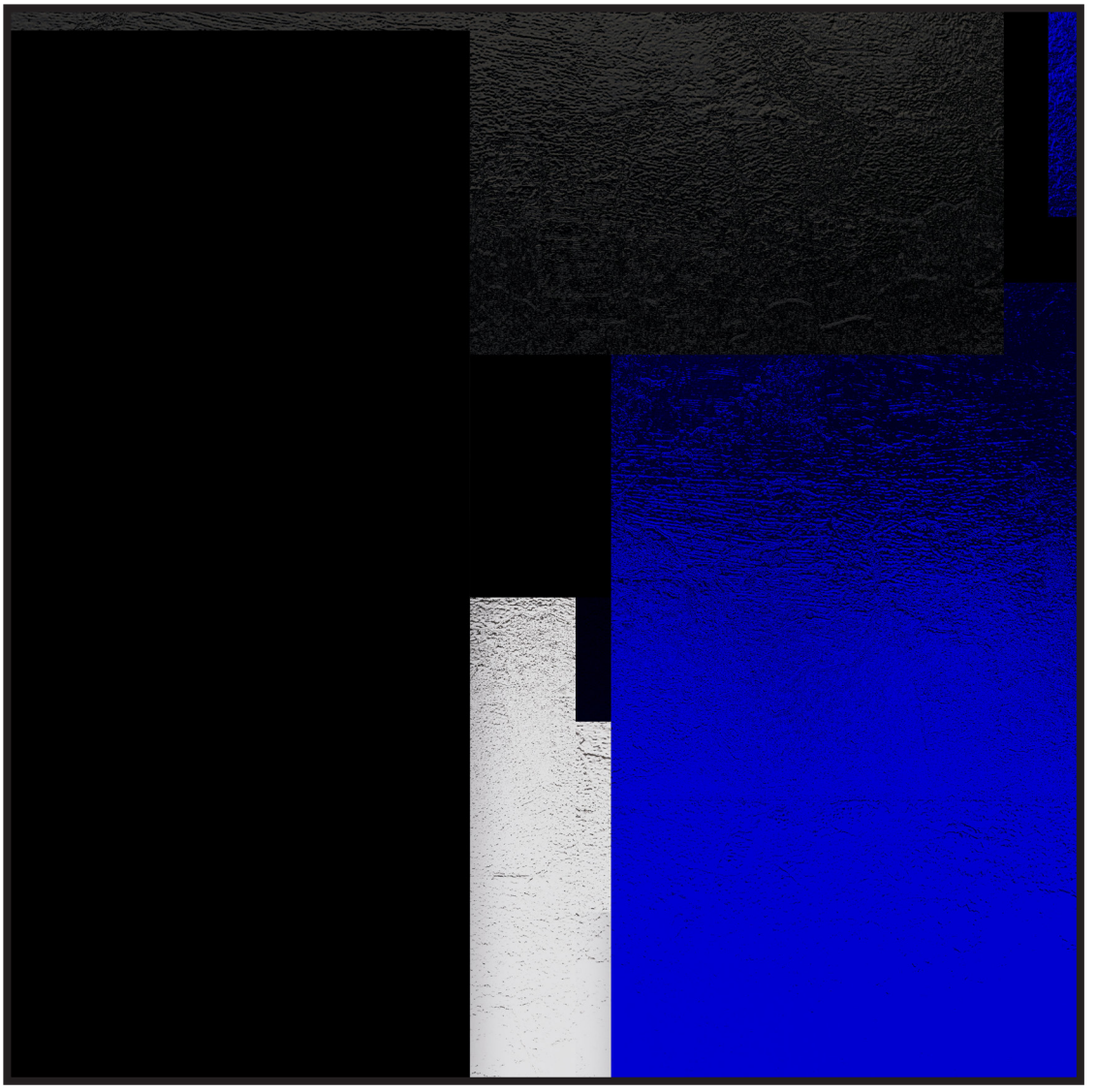
2024

ST est un artiste qui s'inspire de la programmation procédurale pour créer ses œuvres. Il rends hommage à la peintre Aurélie Nemours dont il reprends les formes géométriques et les contrastes de couleurs. Il utilise le code procédural en 3D pour générer des cubes aux textures variées, Les textures créées à la main sont des images numériques qui imitent l'aspect de différents matériaux, comme le bois, le métal, la pierre ou le verre. Elles sont réalisées à partir de photographies, de dessins ou de peintures que l'artiste retravaille avec des logiciels de retouche d'image. Les textures ajoutent du réalisme, du contraste et de la profondeur aux œuvres d'art digital, en créant des effets de lumière, d'ombre et de réflexion. Il donne naissance à PROCÉDURAL, qui défie les frontières entre le réel et le virtuel, entre le naturel et l'artificiel, entre le hasard et le contrôle. Hommage à Aurélie Nemours où la géométrie devient poésie.

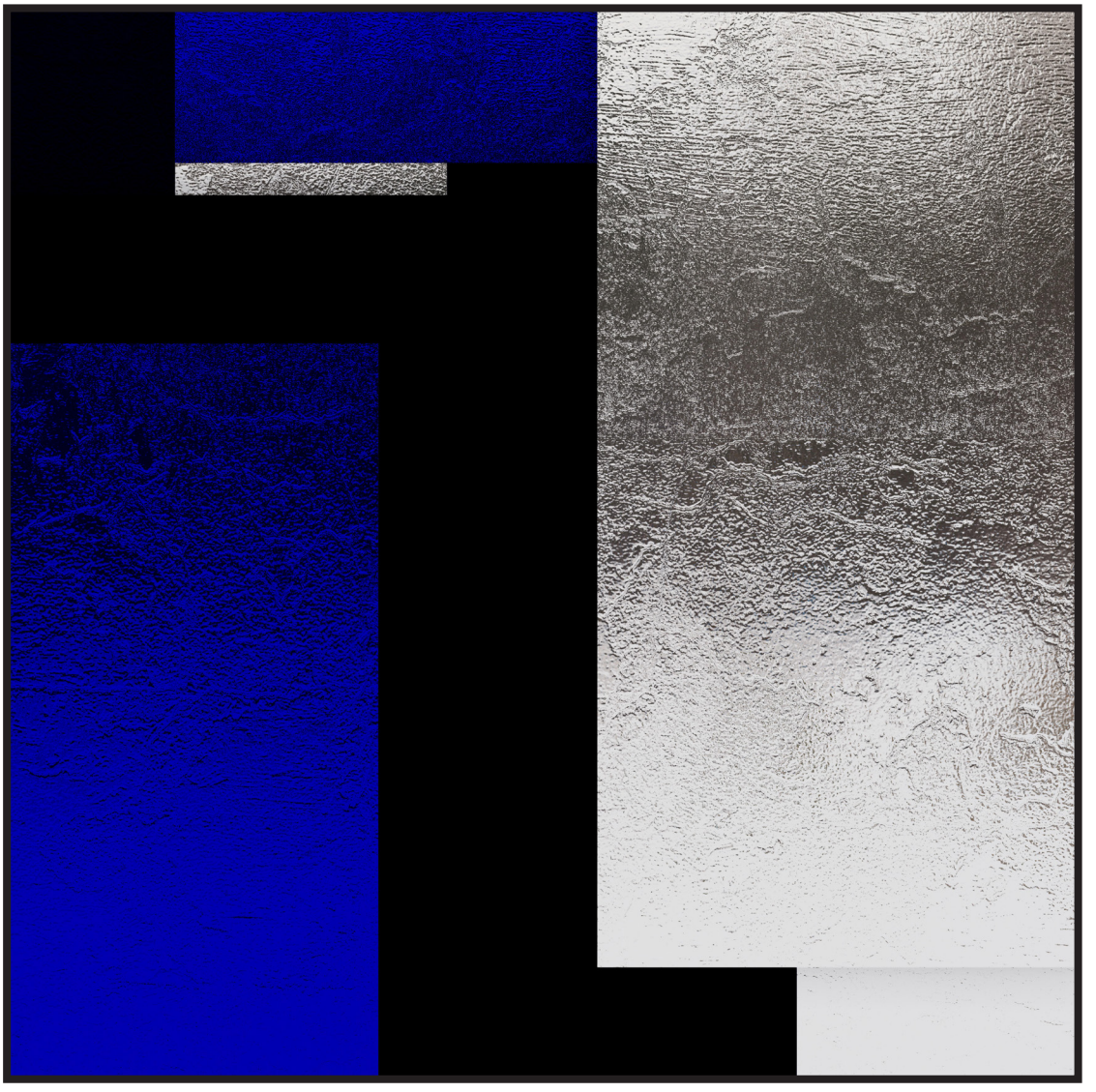
La génération procédurale est une technique informatique qui permet de créer du contenu numérique de manière automatique et aléatoire en suivant des règles et des algorithmes définis par le programmeur. Cette technique offre la possibilité de créer des mondes virtuels immenses et variés, sans avoir à les concevoir manuellement. Plusieurs jeux vidéo ont utilisé la génération procédurale pour offrir aux joueurs une expérience de jeu unique et sans limites.

Procedural N.A.B 1
generative code C#
impression papier fine art sur didond
70 x 70 cm
2024





Procedural N.A.B 2
generative code C#
impression papier fine art sur didond
70 x 70 cm
2024

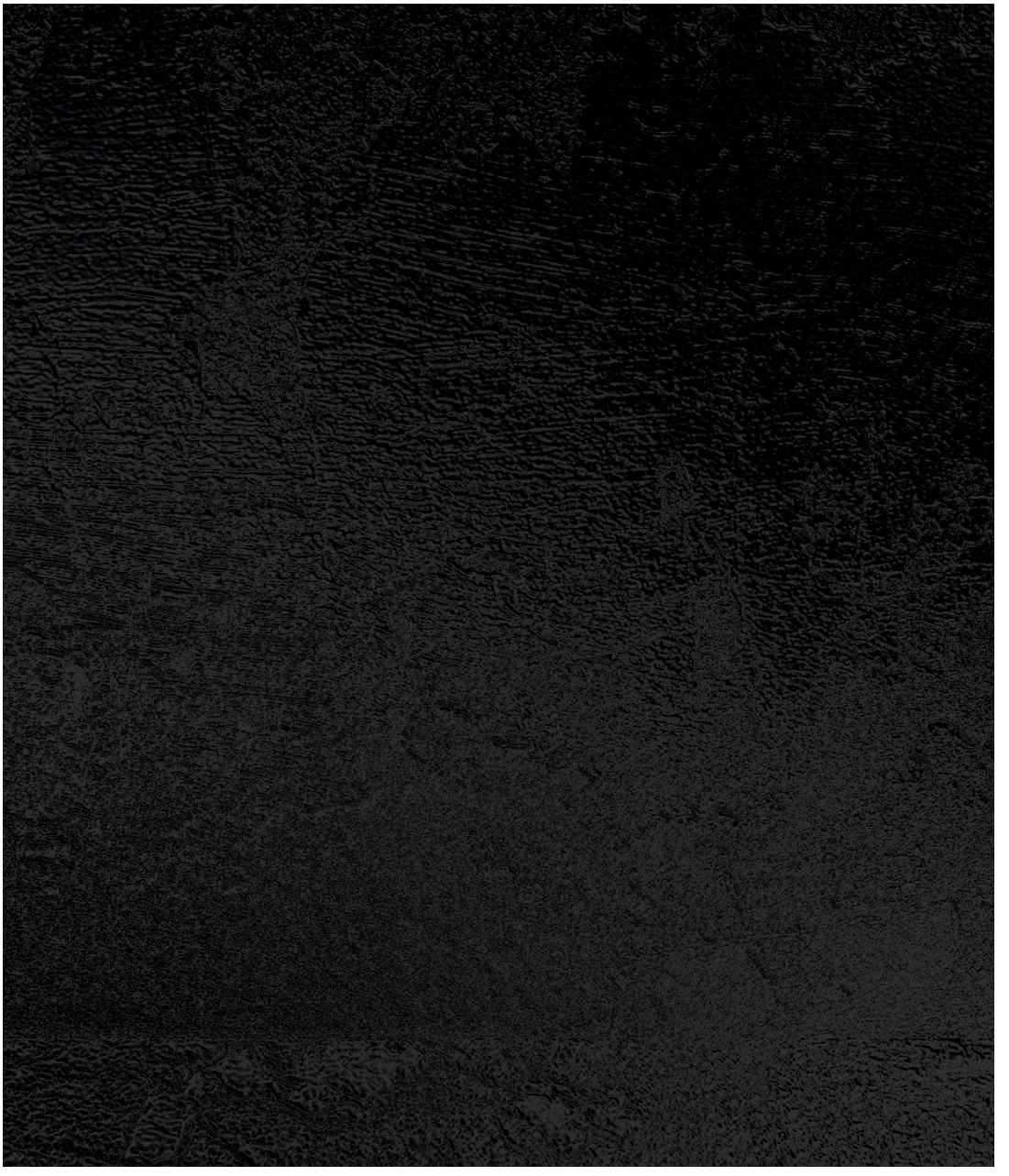


Procedural N.A.B 3
generative code C#
impression papier fine art sur didond
70 x 70 cm
2024

V.I.T.R.I.O.L
2024

Le vitriol est un nom générique donné à différents sulfates métalliques, qui ont été utilisés depuis l'Antiquité pour diverses applications notamment médicales, chimiques et artistiques. Le vitriol est étroitement lié à l'alchimie, une science ésotérique qui visait à transformer la matière et à découvrir les secrets de la nature. L'alchimie a pris son essor dans l'Égypte gréco-romaine, où elle a été influencée par les traditions égyptiennes, grecques, juives et perses. Les alchimistes égyptiens cherchaient à imiter la création divine en reproduisant les processus naturels, tels que la croissance des plantes, la formation des métaux ou la génération de la vie. Ils utilisaient le vitriol comme un agent de transmutation, capable de dissoudre, de purifier et de recombiner les substances. Le vitriol était aussi considéré comme un symbole de la sagesse alchimique car il était associé à la couleur verte qui représentait la nature, la régénération et l'équilibre.
Le vitriol était produit à partir de minerais sulfurés, tels que la pyrite ou la chalcopyrite que l'on trouvait abondamment en Égypte. Ces mineraux étaient chauffés et broyés, puis exposés à l'humidité et à l'air, ce qui provoquait une réaction chimique formant des cristaux de vitriol. Ces cristaux étaient ensuite dissous dans de l'eau, filtrés et évaporés, donnant ainsi une solution acide de vitriol. Ainsi il prenait de différentes couleurs, selon le métal présent dans le sulfate. Le vitriol vert, ou sulfate de fer, était le plus courant et le plus utilisé. Le vitriol bleu, ou sulfate de cuivre, était plus rare et plus précieux. Le vitriol blanc, ou sulfate de zinc, était également connu mais moins fréquent.
Le vitriol avait de nombreuses applications dans l'Égypte gréco-romaine. Il était employé comme agent artistique pour teindre les textiles, les cuirs, les papiers ou les métaux ou pour graver les surfaces métalliques. Il était utilisé comme symbole spirituel pour exprimer la quête alchimique de la perfection, de la connaissance et de l'immortalité. Le vitriol était souvent représenté par un serpent ou un dragon, qui symbolisait la force vitale, la transformation et la régénération.
Le vitriol est un élément clé de l'histoire de l'alchimie qui reflète la richesse et la diversité des savoirs et des pratiques de l'Égypte gréco-romaine. Le vitriol illustre la capacité des alchimistes à observer, à expérimenter et à interpréter les phénomènes naturels en les reliant à une vision globale et holistique du monde. Le vitriol témoigne aussi de la transmission et de l'évolution des connaissances alchimiques à travers les cultures et les époques jusqu'à nos jours.

V.I.T.R.I.O.L
bois, MTN, acrilique , impresion sur dibon
133x90 cm.
2024

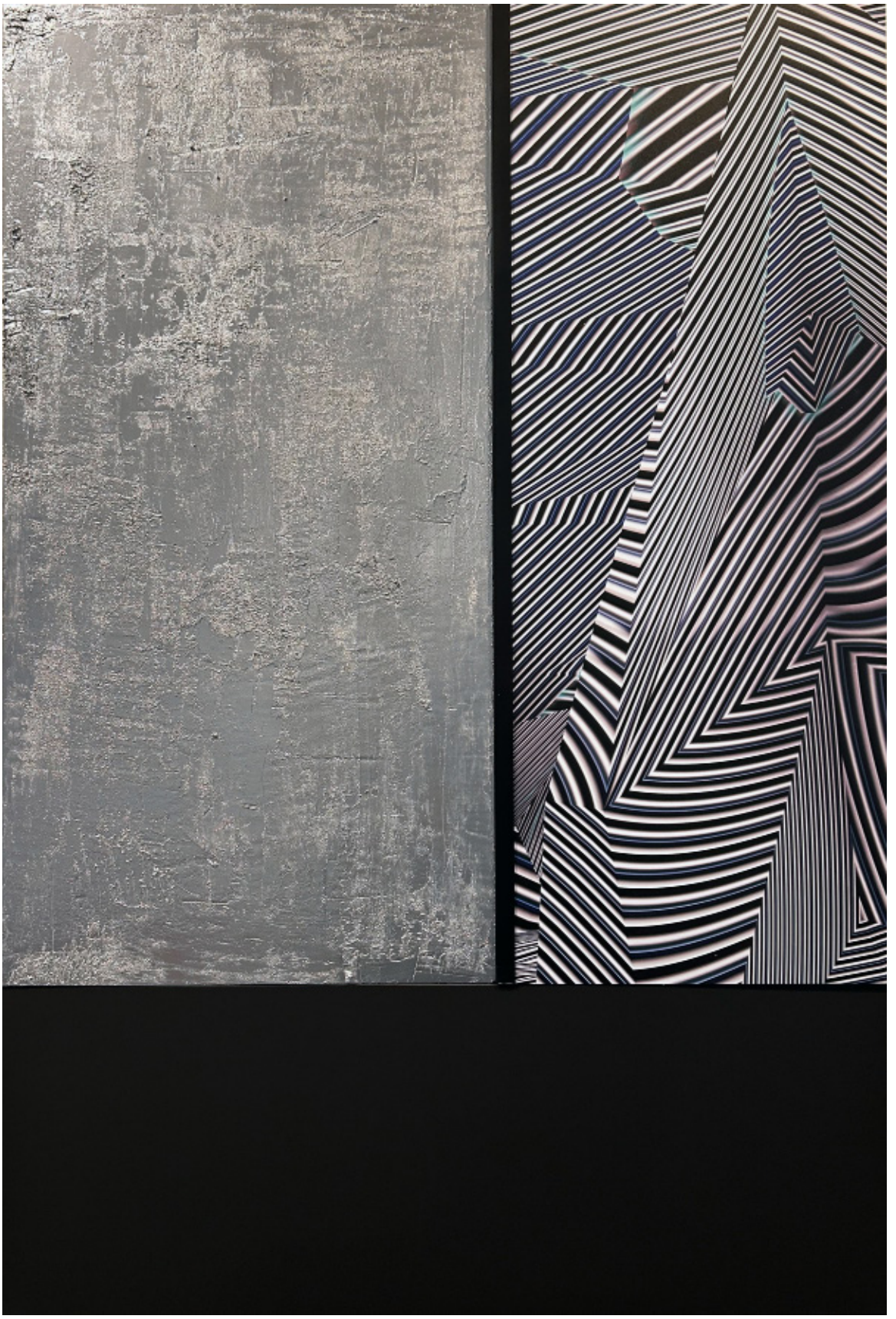


V.I.T.R.I.O.L

2024

V - ♃ 1° 30' ♓

bois, MTN, acrilique , impresion sur dibon
133x90 cm.
2024

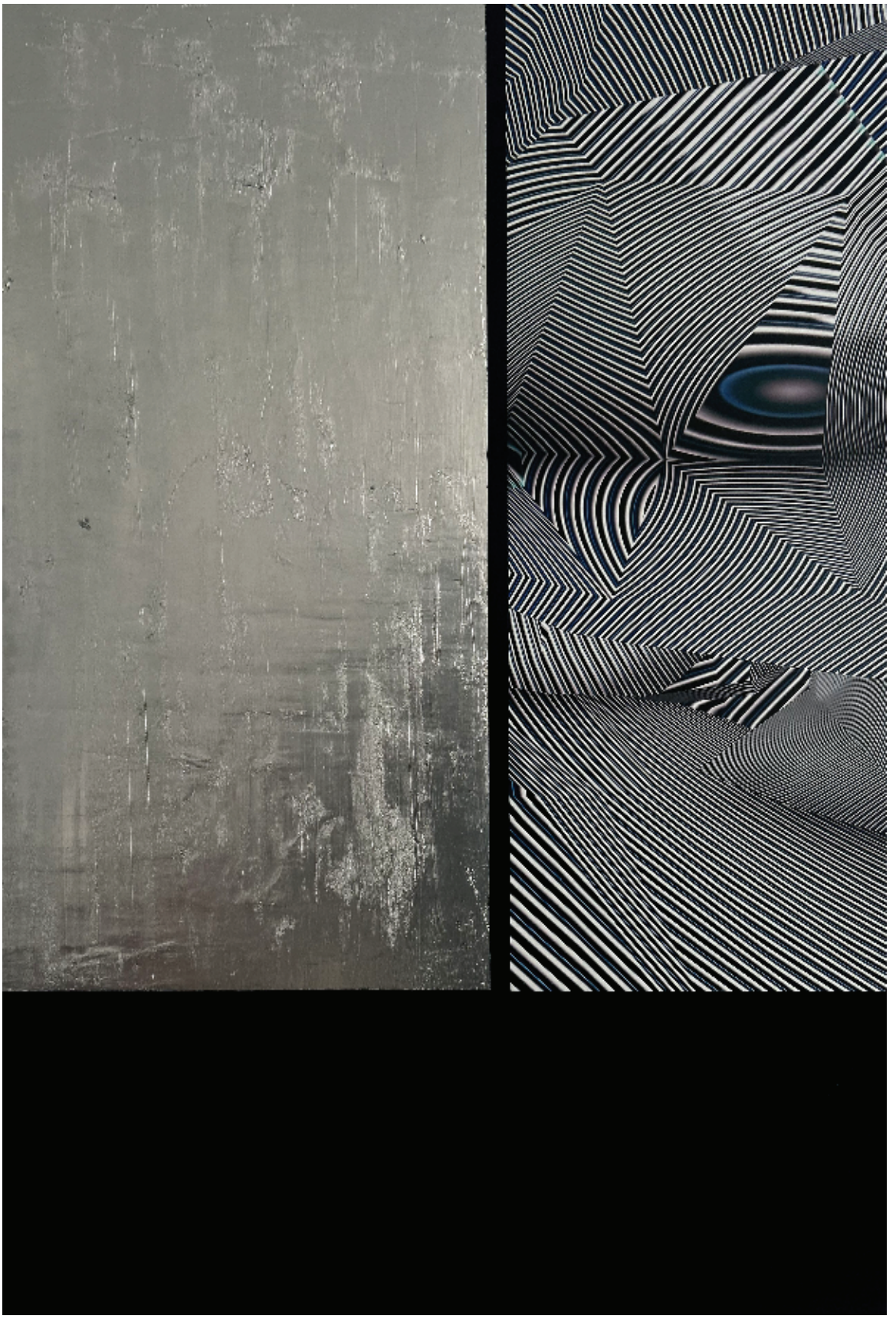


V.I.T.R.I.O.L

2024



bois, MTN, acrilique , impresion sur dibond
133x90 cm.
2024

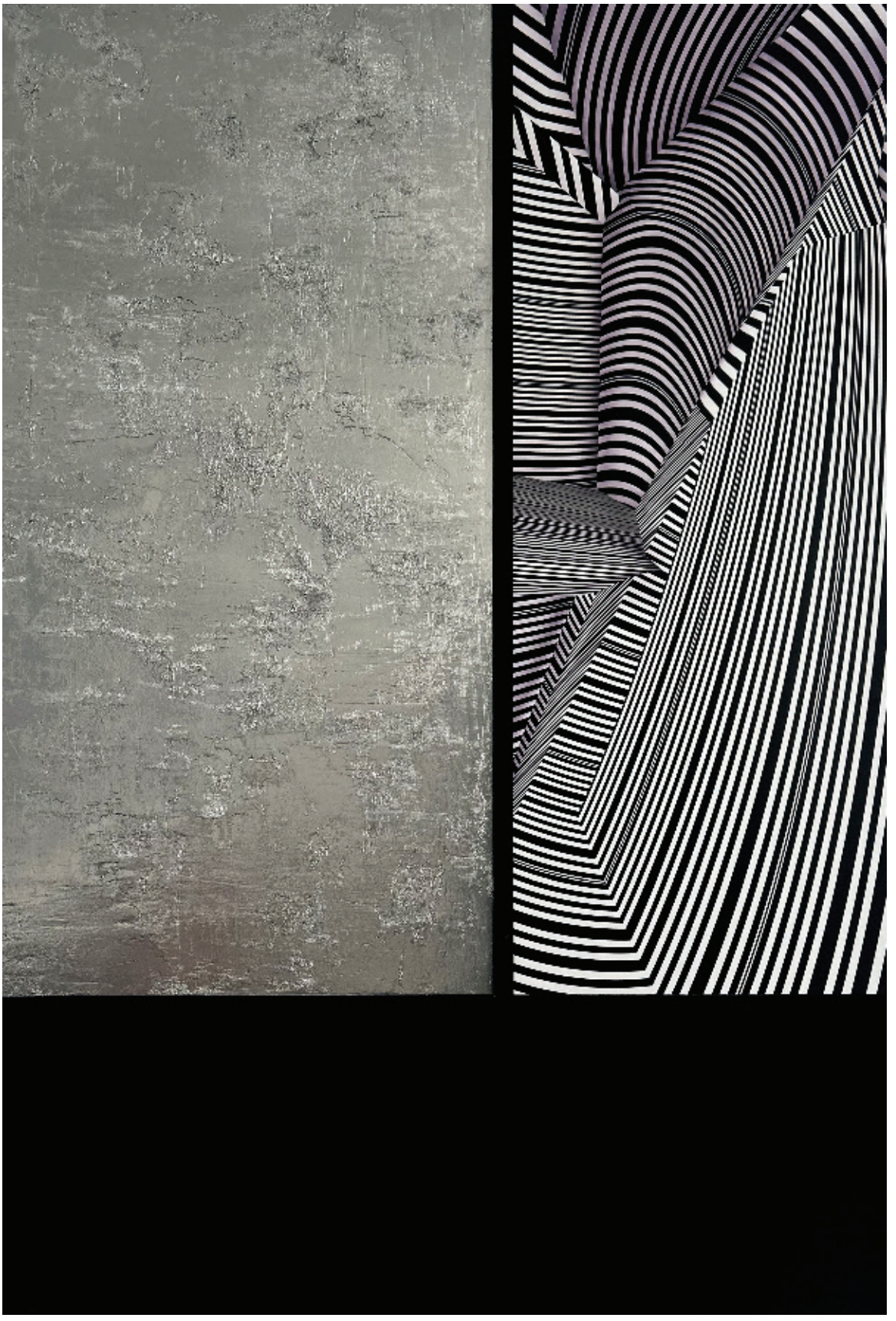


V.I.T.R.I.O.L

2024



bois, MTN, acrilique , impresion sur dibond
133x90 cm
2024

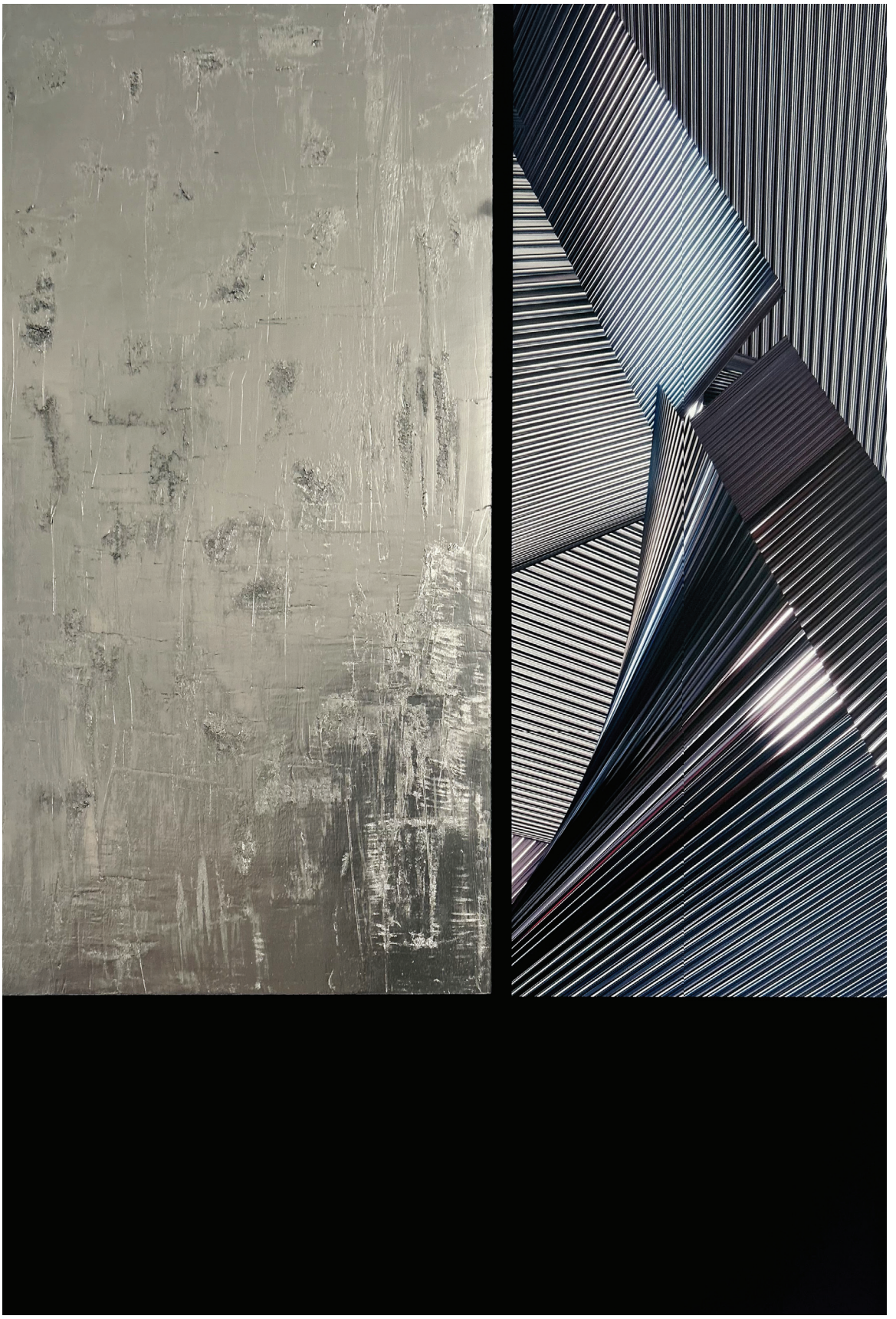


V.I.T.R.I.O.L

2024



bois, MTN, acrilique , impresion sur dibond
133x90 cm
2024



V.I.T.R.I.O.L

2024



bois, MTN, acrilique , impresion sur dibond
133x90 cm
2024





Santiago Torres est un artiste né à Paris en 1986, d'origine colombienne et vénézuélienne. Alors âgé seulement de 15 ans, il commence sa carrière artistique au Venezuela puis s'installe à Paris en 2005, ville dans laquelle il travaille toujours aujourd'hui. Santiago Torres est un artiste-programmeur multidisciplinaire. Son travail témoigne d'une connaissance approfondie en informatique, géométrie, mathématiques ainsi qu'en histoire de l'art. Il a collaboré avec de grands noms de l'art abstrait géométrique et de l'art cinétique. Il a notamment travaillé dans l'atelier de Julio Le Parc et celui de Nicolas Schoffer, au sein duquel il fut en charge de la restauration des œuvres.
Pendant deux ans, il participe à la recherche en intelligence artificielle dans le cadre d'un programme d'apprentissage à La Villa Dufraine, propriété de l'Académie des beaux-arts, et en résidence artistique à la Cité internationale des arts. Se formant continuellement aux nouvelles technologies, Santiago Torres développe une recherche sur le mouvement, les mécanismes de perception, l'interaction entre l'œuvre et le spectateur. Il invite le visiteur à participer en interagissant avec les œuvres, en entrant dans des espaces immersifs qu'il développe lui-même. Santiago Torres fait partie de cette nouvelle génération qui a repris le flambeau de l'art géométrique et de l'art cinétique en y apportant un nouveau regard et de grandes avancées. Le travail de Santiago s'inscrit dans une perpétuelle évolution et prends une forme multidimensionnelle. Il dépasse le cadre du tableau tactile en y intégrant la quatrième dimension celle du mouvement interactif. Il ouvre une nouvelle voie.

Son travail est présenté régulièrement depuis 2009 par la galerie denise rené dans de nombreuses expositions et sur les principales foires d'art en Europe: Art Basel, Arco Madrid, FIAC Paris, Art Brussels, Art Paris, Art Istanbul. Il a également exposé en France, en Angleterre, en Belgique, en Turquie, en Espagne, aux États-Unis, en Allemagne, en Tunisie, en Suisse, en Colombie, au Mexique et au Venezuela.

J'apprécie son travail de chercheur et d'artiste qui lui permet de nous faire apprécier plus que jamais de nouvelles propositions toujours construites et encore jamais explorées à ce jour.
La galerie continuera évidemment de défendre et de diffuser l'œuvre de Santiago Torres.

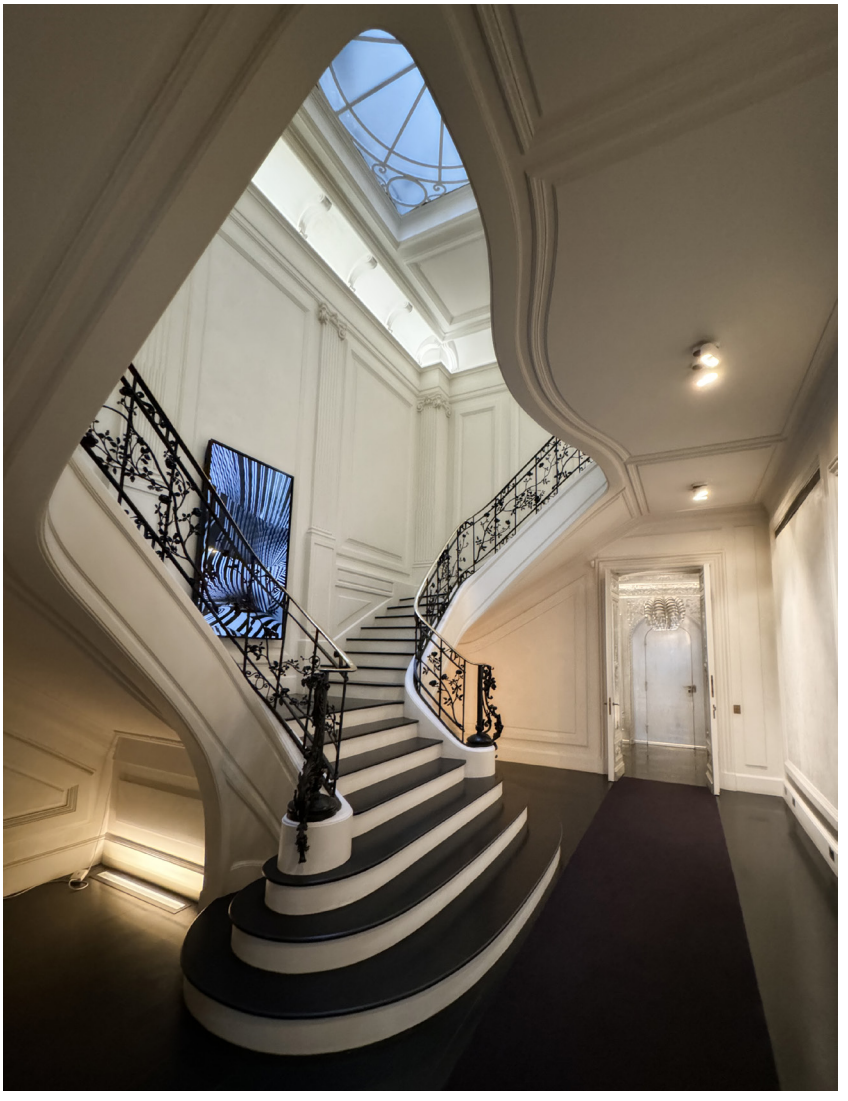
Denis Kilian
Directeur, galerie denise rené

Événement organisé par Metahaus en partenariat avec

ACADÉMIE
DES BEAUX-ARTS
INSTITUT DE FRANCE

galerie denise rené

art dans la cité
VISUAL ARTS IN HOSPITAL



WWW.META-HAUS.COM

@meta_haus