

The image features a solid red background. In the center, the text 'CAMILLE SAUER' is written in a bold, white, sans-serif font. Below it, 'PORTFOLIO 2024' is written in a smaller, white, sans-serif font. On the left and right sides of the frame, the dark silhouettes of two people's heads and shoulders are visible, facing each other in profile. The lighting is dramatic, highlighting the contours of their faces and ears against the vibrant red backdrop.

**CAMILLE SAUER**

PORTFOLIO 2024

# CAMILLE SAUER

Deauville (France), 1993 - Vit entre Paris & Pantin. / Tel - 0640975449 /  
camille-sauer@hotmail.fr / [Site internet](#)

## FORMATION

2024 / **Le Fresnoy**, Studio National des Arts Contemporains - Tourcoing  
2019 / **Les Gobelins**, Ecole de l'image - Paris  
2018 / **Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris (ENSBA)**  
2011 / **École Supérieure d'Art et de Design** - Aix-en-Provence

## PRIX / BOURSE

2024 / **Fondation Villa Seurat & Fondation de France** - L'avenir de la planète  
2023 / **Adagp X Google** - Fond de soutien - Dotation Recherche  
2022 / **Château Éphémère** - Arts numériques, Art sonore et nouvelles écritures  
2021 / **ADIAF Émergence** - Paris  
2021 / **Diagonale - Université Paris-Saclay** (lauréate) - AAP Expérimentation - Paris  
2021 / **Prix Juvenars** - IESA Arts & Culture - Paris  
2018 / **France Culture** - Sound Factory - Paris  
2018 / **Prix Pulsar** / Numérique & Nouvelles technologies - Paris  
2018 / **Prix des Amis des Beaux-Arts 2018** (lauréate) - Paris  
2018 / **Prix Icart Artistik Rezo** 10ème édition - Paris  
2016 / **Prix La Convocation** - Paris  
2016 / **Prix de La Critique.org** (lauréate) - Paris

## COLLABORATION / RÉSIDENCE

2024 / **EMBAC** - Résidence de recherche & création - Chateauroux  
2022 / **Château Éphémère** - Arts numériques, Art sonore et nouvelles écritures - Poissy  
2021 / **IRCAM** - Institut de recherche et coordination acoustique/musique - Paris

## BIENNALE / SALON / MUSÉE

2023 / **Biennale de l'image tangible** - Galerie Charlot - Paris  
2021 / **Musée Mac Val** - Vera Molnar & Camille SAUER - « Courts sur l'art »  
2021 / **LAM - Musée Lille Métropole Musée d'art contemporain et d'art brut** /  
Journée d'études autour de Joseph Beuys & Performance / Goethe Institute - Lille

2021 / **Biennale Nemo**, Cent-Quatre Paris - La Terre en colère - Paris  
2019 / **Salon de Montrouge** - 64ème - Paris  
2018 / **Station F** / Exposition permanente - Paris  
2018 / **Centre Georges Pompidou** : Nuit sonore - Paris  
2016 / **Salon des Réalités nouvelles** – Parc Floral - Paris

## EXPOSITIONS COLLECTIVES

**Musée Mac Val** - « Courts sur l'art » / **France Culture**: Creation on air /  
**Centre G. Pompidou** : Nuit sonore / **Centre d'Art Contemporain de Saint-  
Restitut** / **Palais des Beaux-Arts de Paris** / Musée Folklorique d'Egine /  
Espace des Arts sans Frontières / Forum Entreprendre la culture / Villa  
Belleville / Galerie Christiane Peugeot / Au Lieu : Editions Extensibles Vol.2 /  
Le 6B / Le Generateur / Immix Galerie / Galerie Joseph / Galerie ADDICT /  
Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris.

## PRESSE

**Artistik Rezo**: Camille Sauer, entre Opéra et Meta-Architectures / **L'Oeil  
Magazine**: "De l'école d'art à la vie active: sortir de sa bulle" / **Étapes**:  
"Les arts numériques avec la Biennale Nemo" / **Art Press** - N° 492: "La  
Biennale Nemo" / **Observatoire de l'Art Contemporain**: "Autoportrait" /  
**Artais art contemporain**: "Camille Sauer dame le pion." / **Modern Art  
Magazine n°2**: "Camille Sauer, en rouge et en noir." / **Viens voir**: "Le présent  
de l'œuvre d'art est-il contemporain?" / **Le Cube, Centre de création  
numérique**: "Revue n°15 de l'urgence de l'art" / **Rendez-vous des futurs**:  
"L'urgence de l'art" / **Artistik Rezo**: "Salon de Montrouge, Camille Sauer et  
Anne-Sarah Bénichou" / **Manifesto XXI**: "7 artistes émergents à suivre en  
2019" / **Jeunes Critiques d'Art**: "Interférences" et "Camille, la pensée  
violente" / **Plateforme magazine - n°105** / **Viens voir**: "Mai 2018, tout à  
réinventer" / **La Critique.org**: "À l'international, les jeux savants de Camille  
Sauer" / **FRAAP**: "Rencontres inter-associatives de la Fraap – Rémunérer les  
artistes auteurs" / **Femmes d'Art**: "Interview : Camille Sauer, Artiste  
plasticienne et compositrice" / **Horschamp, Formes contemporaines**:  
"Artiste du mois - Jouer Table rase" / **Vraies Meufs**: "Camille Sauer, portrait  
d'une artiste engagée" / **WIPart**: "Reportage vidéo"

# PORTFOLIO

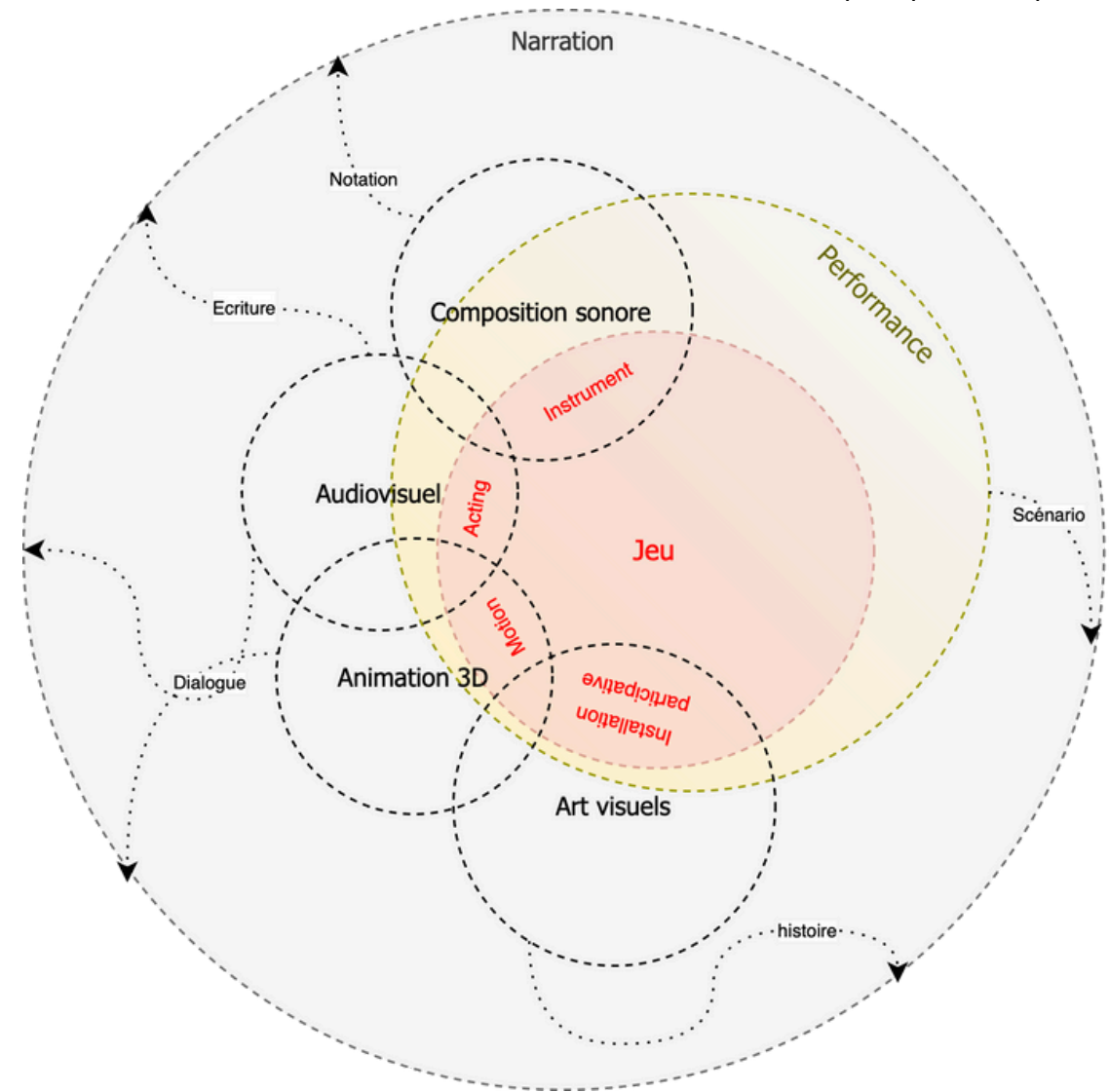
Au cœur de ma pratique artistique, je me sers de la diversité des médias et de leurs interactions pour explorer les connexions entre différents langages tels que la musique, l'informatique, le cinéma, les installations et les performances.

Dans ma démarche artistique, je me passionne pour diverses formes de simulation et leur impact sur la narration et la représentation. Selon moi, la simulation s'oppose à la représentation ; il n'est plus question de copier le réel mais de le reconstituer via des systèmes qui en modélisent les lois. Ces simulations engendrent des écosystèmes dynamiques et ludiques qui stimulent activement l'implication du spectateur, rendant l'expérience du virtuel tangiblement réelle.

La récurrence formelle des architectures autoritaires du XXe siècle et des systèmes informatiques révèle une fascination pour les mécanismes de contrôle et d'organisation. Ces domaines partagent un rôle commun dans la structuration des environnements et comportements humains. Ainsi, je cherche à mettre en lumière dans mon travail artistique comment l'espace dans lequel nous évoluons résulte de l'interaction entre l'espace matériel (perçu), social (conçu) et politique (vécu), et demeure constamment soumis à des négociations.

Dans ces espaces contrôlés et isolés, la présence humaine, qu'elle soit celle du spectateur ou de l'acteur, devient cruciale et semble constituer une porte de sortie possible.

Carte mentale de ma pratique artistique



# ORBES

Jeu vidéo & Animation 3D, Unreal Engine, 2024.

"Orbes" est une œuvre immersive qui fusionne audiovisuel et jeu vidéo. Cet univers offre une expérience multisensorielle à travers la musique, le gameplay et des séquences narratives. Le jeu vidéo permet l'expérience d'une autre narration. Celle du virtuel en se forgeant une expérience pourtant bien ancrée dans le réel.

Séquence narrative 1: [Lien](#)

Séquence narrative 2: [Lien](#)

Séquence narrative 3: [Lien](#)

Séquence narrative 4: [Lien](#)

Séquence narrative 5: [Lien](#)

Démo Jeu vidéo: [Lien](#)

Orbes, 2024

Séquence narrative, 2024. ↓



Orbes, 2024

Jeu vidéo, 2024 ↓



# THEATRUM MUNDI

Sculpture sonore, bois, métal, électronique, 2024.

250 x 250 x 100 cm.

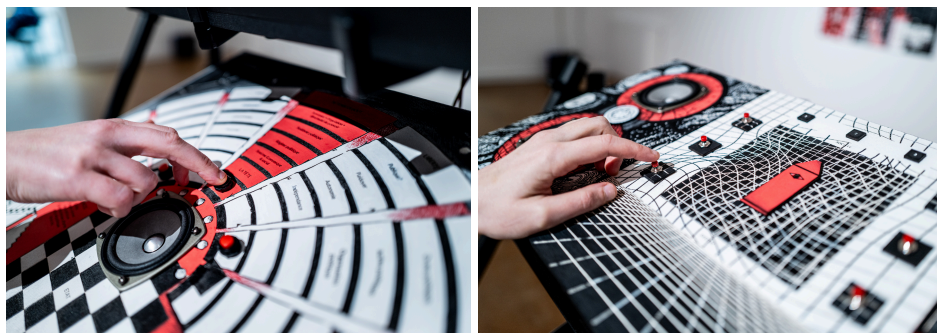
L'objet sonore, c'est la volonté d'attribuer une place physique à la musique. Le spectateur est tantôt plongé dans la narration portée l'artiste, tantôt plongé dans les bruits du monde.

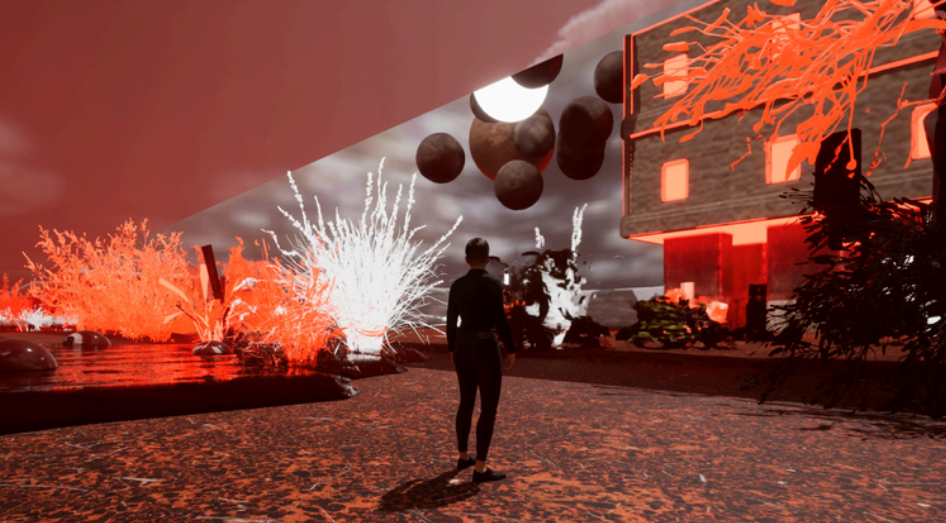
Cette sculpture qui s'intitule "Theatrum mundi", parle du théâtre du monde de Giulio Camillo. Un théâtre qui permettrait à quiconque d'accéder au savoir universel. De cette idée, l'artiste en a fait une sculpture à 3 étages. La société, le vivant & la politique.

Artiste-compositrice, elle conçoit la musique comme l'expression d'une intelligence à part entière. une autre manière d'incarner les systèmes qui modélisent les lois de notre monde – l'objet sonore est donc lui-aussi une architecture, l'incarnation d'un système. En l'activant, on libère la parole poétique, qui est également politique.

Theatrum mundi, 2024

Activation de la sculpture sonore. ↓





## META-ARCHITECTURES

Jeu vidéo réalisé à partir d'un dessin,  
Unreal Engine, 2024.

"Meta Architectures" est un jeu vidéo constitué de plusieurs niveaux et basé sur une série de dessins du même nom, transformant ces œuvres en un espace 3D interactif. Les joueurs explorent ces univers via un avatar, découvrant de nouvelles perspectives et interprétations des dessins originaux.



Dessin, matériaux divers, 70 x 120 cm, 2024. ↓



# INDUSTRIE ARTISTIQUE

Animation 3D, Unreal Engine, 2023/24.

Série de 5 épisodes - Film, Durée totale : 36'45 min.

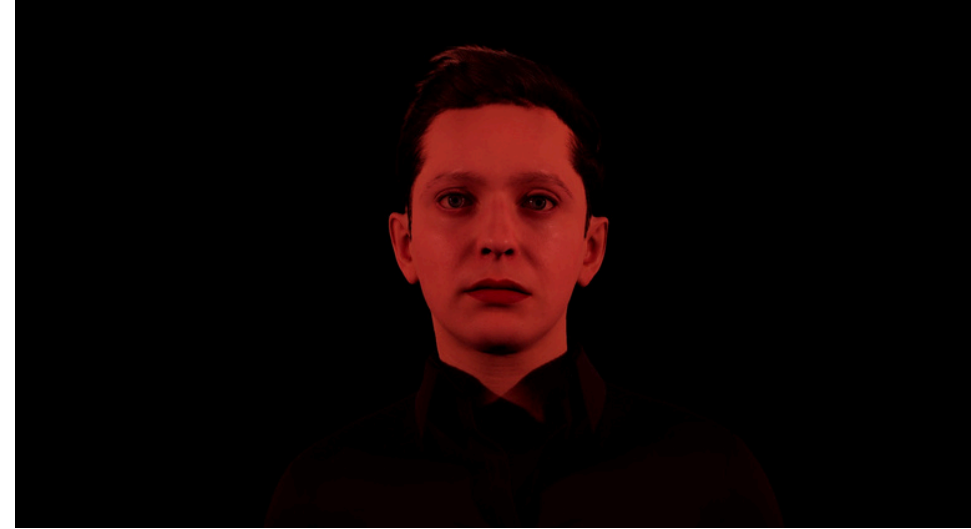
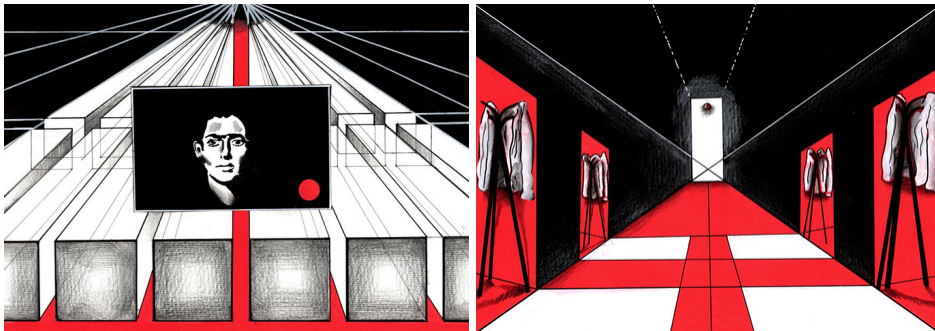
L'Industrie artistique est un projet d'opéra audiovisuel qui interroge le rôle de l'artiste au sein de la société. Dans un monde alternatif aux environnements dystopiques inspirés d'une forme d'hyper planification architecturale et industrielle, l'artiste se trouve plongé au sein d'une industrie productiviste à l'enrichissement de laquelle il participe par son travail, provoquant par ses récits la création de nouveaux imaginaires.

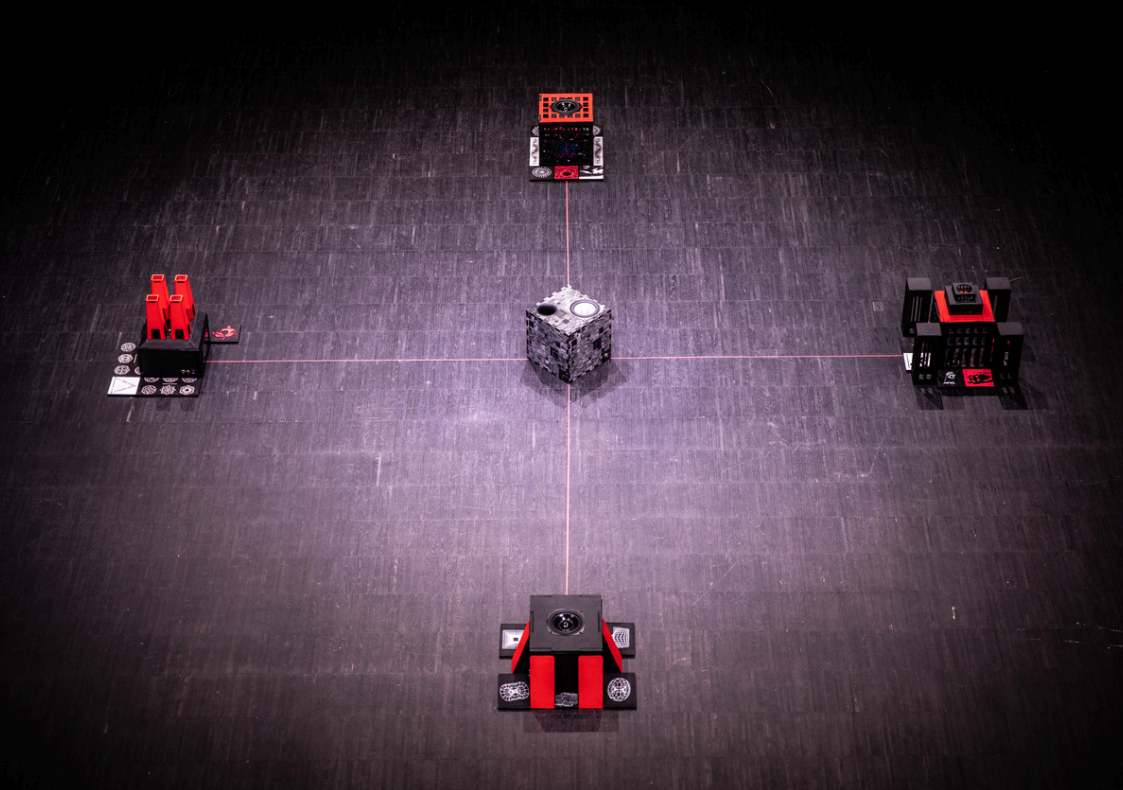
Bande Annonce du film: [Lien](#)

Film complet: [Lien](#)

*Industrie artistique, 2022*

Dessins préparatoires 2022. ↓





## MUSIQUE THÉÂTRALISÉE

Installation sonore, bois, électronique, peinture, 400 x 400 cm, 2023.

Les objets sonores constituent un projet de musique théâtralisée – c'est-à-dire incarnée et mise en scène – et par là même un point de jonction entre deux pratiques au cœur de mes recherches : la composition musicale et l'espace performatif. Disposés sur scène, les objets sonores font société.

Placés en réseau, ils communiquent, échangent des informations accessibles au public par la visualisation de données. Ensemble, les objets sonores font corps pour créer un espace musical. La musique y devient réalité physique, le concept forme visuelle, et l'espace sonore y est également social et politique.





# I LIKE SOCIETY AND SOCIETY LIKES ME

Film, Durée : 6'44 min, 2019. [Lien](#)

La vidéo intitulée "I like society and society likes me" présente l'artiste s'interrogeant sur sa propre condition d'existence. En conflit avec lui-même, il réalise son auto-interview. Est-ce de la folie ? Le mystère demeure. Il est question de ronds et de carrés, de force d'être et de force née. Pour le reste, il appartient au spectateur d'en juger par lui-même.

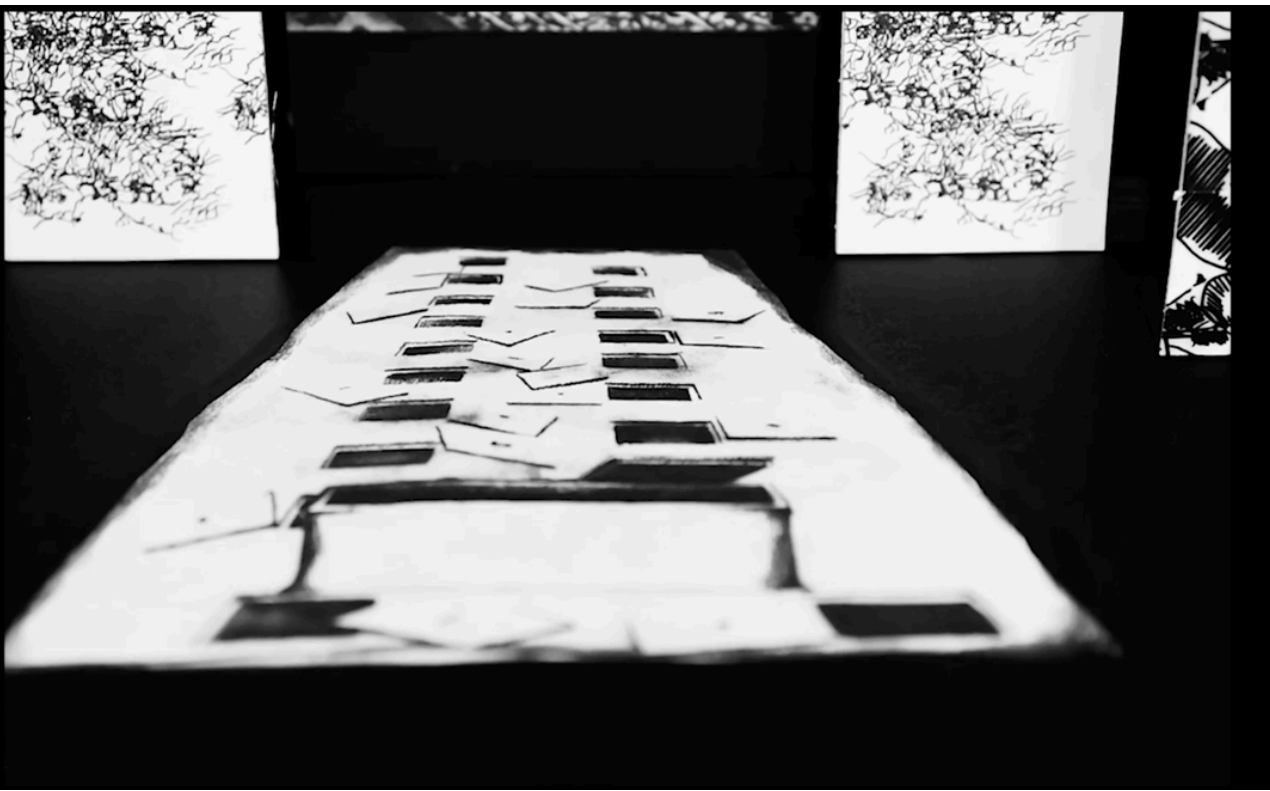


## LES REPRÉSENTATIONS PÉNIBLES

Film, Durée : 2'53 min., 2019. [Lien](#)

"Les représentations pénibles" est une œuvre vidéo qui plonge dans le théâtre intérieur de l'artiste, explorant notre rapport au monde et la manière dont nous cachons certaines images dans les profondeurs de notre esprit.

Abordant la psychanalyse et la confrontation avec soi, l'œuvre questionne la normalisation, l'authenticité de l'individu, et notre capacité à maintenir notre pulsion de vie dans un monde orienté vers l'extérieur.





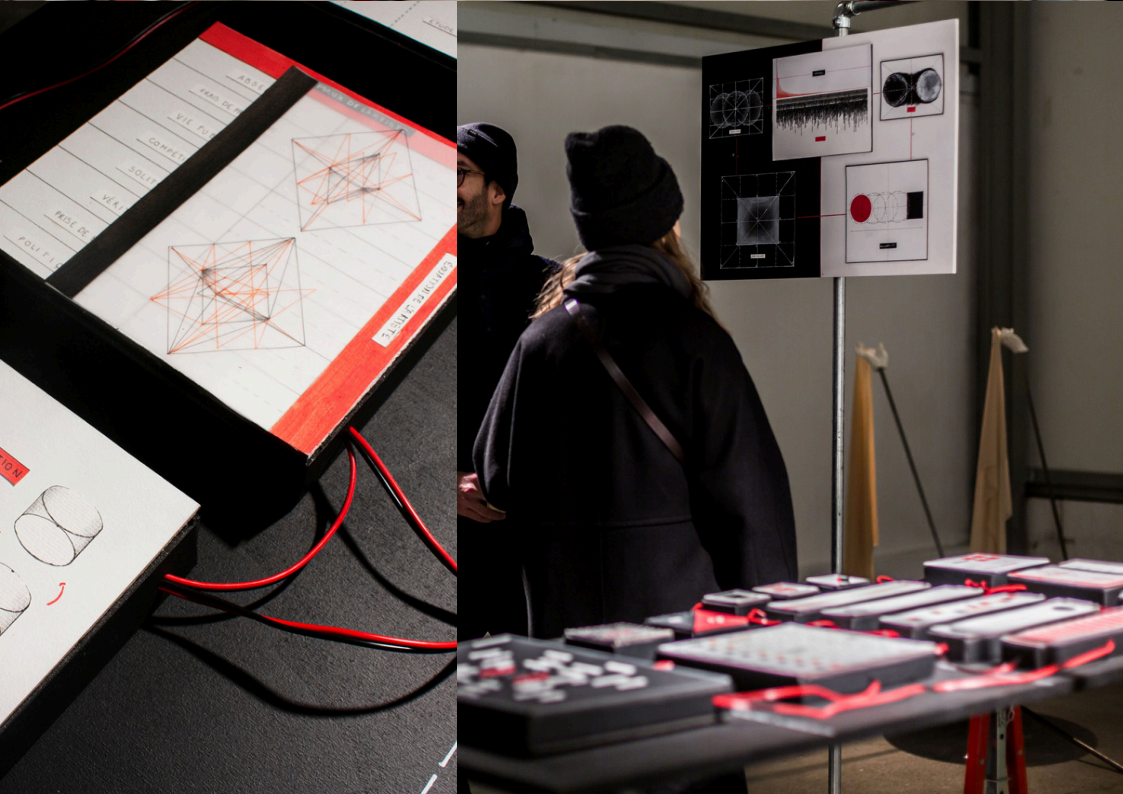
## INDUSTRIE ARTISTIQUE (PRÉFACE)

Industrie artistique (Préface)

Installation, métal, vidéo, musique, bois, carton, dessins

© Adiaf Emergence, Pantin, 2021, FR.

L'Industrie Artistique (2021-) est un opéra dystopique transdisciplinaire. Œuvre totale entre les arts visuels et la musique, entre le virtuel et le tangible, entre la rationalité et l'ésotérisme, l'Industrie Artistique est ancrée dans les réalités les plus triviales du monde actuel et place les qualités humaines au coeur des nouvelles technologies.





## CLOISTER CLUSTER

Film, Durée : 8'04 min, 2018. [Lien](#)

Inspiré par le phénomène présent dans le Jazz, Cluster signifie «regroupement». Cloister au contraire incarne l'isolement. Cluster et Cloister sont ainsi deux personnages que tout oppose. L'un rouge, l'autre noir. Les verbalités sont contraires. Et pourtant, malgré ces différences, ils vont apprendre à composer ensemble pour donner vie à la musique.





## L'ÉCONORMIE DES SYSTÈMES

Installation sonore : valise, haut-parleur, bois, impressions, carton mousse. Durée : 20 min.

© Musée LaM, Lille, 2021, FR

La performance intitulée "l'Éconormie des systèmes" interroge les structures qui nous entourent par l'image et la narration - l'actio (jouer le discours comme un acteur par des gestes et la diction). L'artiste muni d'une valise sur laquelle est inscrit « Nos divertissements sont finis » entre en scène. Elle place sa voix au milieu de la salle - l'intentio (trouver quoi dire) - puis déploie et déconstruit une diversité de systèmes sociaux, poétiques et culturels - le dispositio (mettre en ordre ce que l'on a trouvé). Le tout prenant la forme apparente d'un théâtre: le *Theatrum Mundi*.

L'oeuvre questionne toutes les structures. Structures politiques, culturelles et sociales. Structures musicales, formelles et poétiques. Elles sont décortiquées et déconstruites - l'elocutio (ajouter l'ornement des mots, des figures). Elles sont ensuite données à voir au public, à ressentir et à reconstruire - la memoria (memoria mandare, confier à la mémoire). Au fur et à mesure de la performance, la mise en espace des structures prend la forme du théâtre de la mémoire de Giulio Camillo.



## METAMORPHOSIS

Installation sonore : Haut-parleurs, bois, impressions, carton mousse. 400 \* 400 \* 30 cm , 2021

Cinq objets sonores sont disposés au sol dans l'espace d'exposition. 4 enceintes complètent leurs actions. Sur chaque objet sonore sont inscrits des schémas inspirés de l'art sacré et de la logique des formes simples et des nombres figurés.

Sur les côtés des objets sonores, de la donnée informatique est représentée. En effet, l'artiste travaillant également dans le secteur de l'intelligence artificielle et de la data science, il lui semblait essentiel de mettre en lumière ce qui aujourd'hui traverse et influence nos sociétés à chaque seconde : la data.



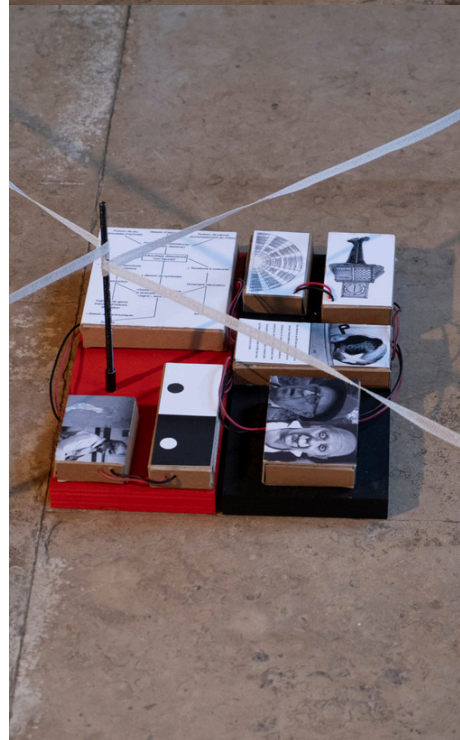
# BILDNEREI, BATTRE L'IMAGERIE

Valise, boîtes en carton, bandes électriques. 2019

Bildneri, battre l'imagerie, c'est l'histoire de l'artiste qui décide de lutter par la construction. Au travers d'une performance, il établit son refuge face à sa propre civilisation. Munie d'une valise, l'artiste intervient au sein d'une foule pour laisser place à son oeuvre.

De cette valise se déploie un ensemble de systèmes réalisés en carton et au sein desquelles circulent des fils électriques. Chacun témoigne des idées et schémas mentaux propres à l'artiste au travers de concepts tels que la politique, la musique, la science ou encore l'Art lui-même.

Les systèmes sont-ils réels ou dissuasifs? Plus qu'une oeuvre, il est question pour l'artiste de résister aux images du monde qui l'entourent en imposant les siennes propres. Il s'agit aussi de s'interroger sur le rituel et sur la naissance d'une culture. Par ce rituel, l'artiste annonce l'avènement d'une société nouvelle, celle du retour de l'artiste au coeur de la cité.





## VOUS VAINCREZ SANS CONVAINCRE

Métal, bois, peinture.

400 \* 400 \* 80 cm , 2018

Vous vaincrez sans convaincre est une installation interactive actuellement en exposition permanente à la Station F. Elle traite des relations internationales et de la politique. Deux systèmes tabulaires séparés par une pendule à échecs cohabitent l'un à côté de l'autre. Onze échiquiers sur lesquels sont placés des pions sont disposés.

Chaque échiquier possède un rôle particulier, traduit par l'organisation colorimétrique et par une étiquette qui le détermine. Ces deux systèmes qui en constitue un et même seul sont régis par le temps. Un temps propre à chacun.





# PLAN DE TABLE

Sculpture, métal, bois, peinture.

50 \* 50 \* 80 cm , 2018

Faire un Plan de table n'est jamais chose aisée. Nous sommes tous habitués en échecs au plan de table habituel. On connaît la chanson. La reine protège le roi un peu fragile, les fous nous détournent de nous-mêmes, malgré les cavaliers qui intimident. Les tours, quant à elles, tentent d'encadrer la fo- lie de cet ordre bien établi. Et puis il y a les pions qui sans un mot ne cessent pas d'avancer, quitte à mourir en martyrs pour on ne sait quelle raison, d'ailleurs ils ne le savent pas eux-mêmes.

Et puis un jour, le plan de table change. La reine ne protège plus le Roi, elle aspire à autre chose. Alors comment enclencher une partie d'échecs avec des plans de table qui diffèrent ? C'est tout l'objet de cette œuvre. L'artiste suggère un système qui aurait comme objectif de supprimer toute perspective d'avenir. Vous l'aurez compris, plus qu'un échange, il est question pour l'artiste de poser les prémices de la culture à venir. Celle où l'artiste retourne au coeur de la société.

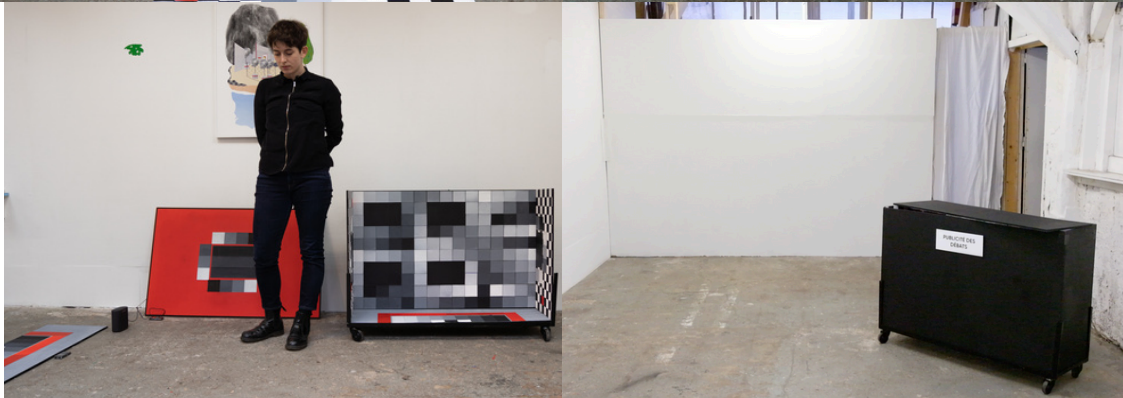
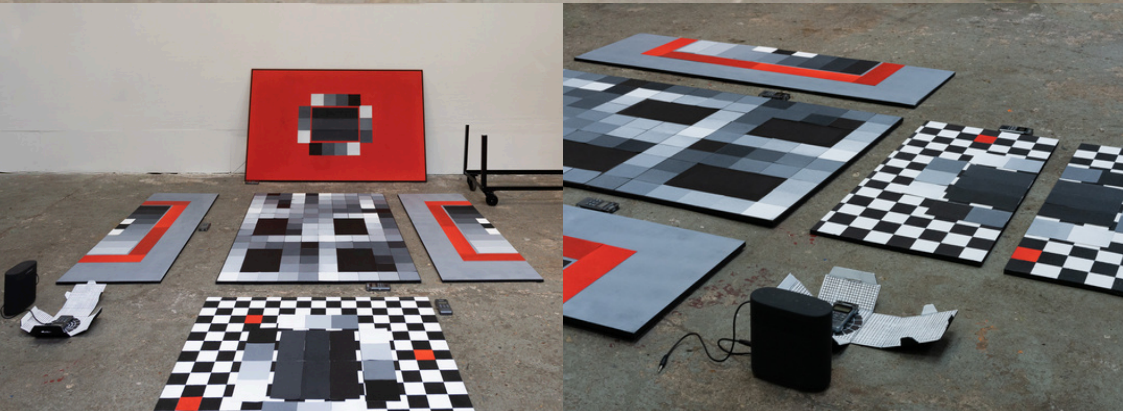
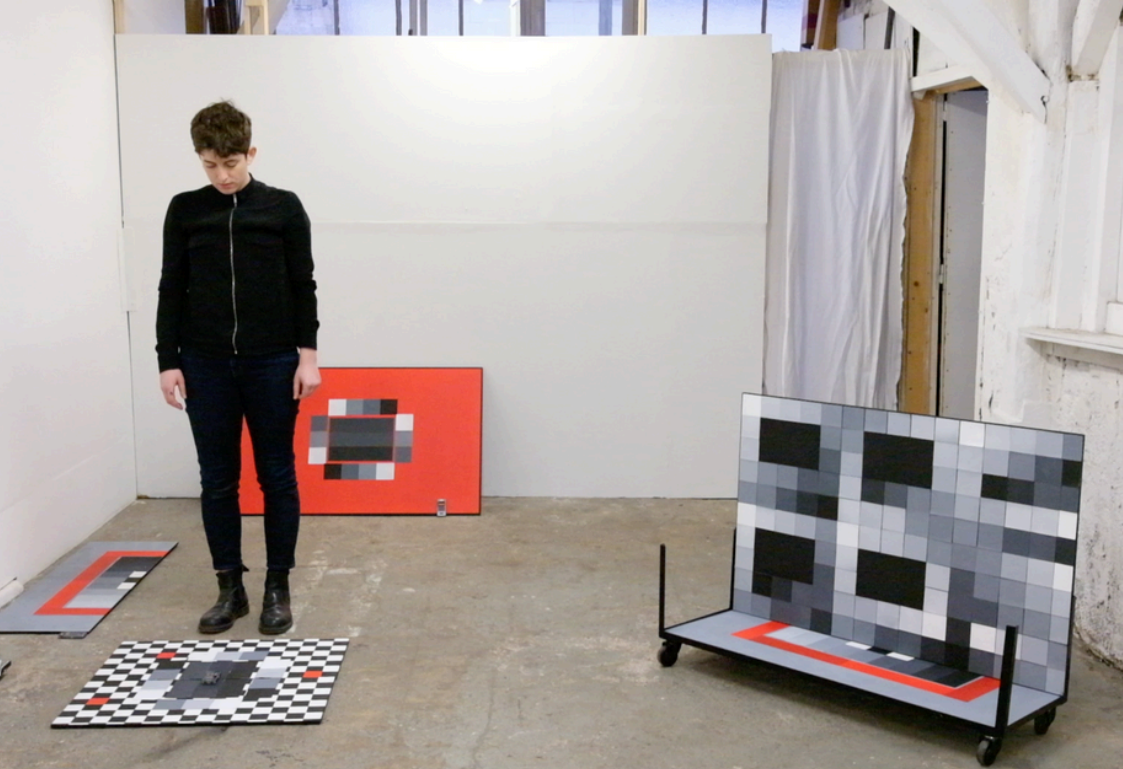


## PUBLICITÉ DES DÉBATS

Performance, bois, peinture, métal.,  
2019, FR

L'artiste dévoile au spectateur une boîte à roulette pareille à celle d'un magicien. Sur celle-ci est inscrite « Publicité des débats ». La boîte est déployée au sol par l'artiste au fur et à mesure. Au fil de ce déploiement, l'artiste expose aux spectateurs chaque tranche de la boîte.

Chaque tranche de la boîte correspond à une tranche d'histoire (5 au total). Une tranche d'histoire caractérise un instant précis de notre société. Le déploiement de ces tranches est accompagné d'une diffusion audio retranscrivant un texte récité par l'artiste elle-même dans un temps antérieur.



# COSTUME DE SOCIÉTÉ

Performance - Durée : continu © Salon de Montrouge,  
Paris, 2019, FR

Le costume de société, c'est l'histoire de l'artiste qui s'expose et qui se met au travail au sein d'un lieu dédié à l'art. C'est l'artiste qui donne du temps de pensée au spectateur. Un temps pour réfléchir sur le monde et échanger. Le costume de société est composé de trois plateaux de jeu.





## JOUER TABLE RASE

Installation, métal, bois, peinture, haut-parleur.  
200 \* 200 \* 80 cm. © Palais des Beaux-art de  
Paris, Paris, 2019, FR

Jouer table rase est la suite d'une oeuvre qui s'intitule « Plan de table ». Cette oeuvre nous plonge au sein d'un moment historique. Celui à partir duquel le sort de l'avenir du monde est scellé. Pour rappeler l'oeuvre dont celle-ci est issue, « Plan de table », c'était l'histoire d'une reine qui au sein de l'échiquier ne protégeait plus le roi parce qu'elle aspirait à autre chose. Elle se mettait alors à protéger d'autres catégories de pions. L'oeuvre donnait à voir tel un cerveau social, une diversité de systèmes sociétaux possibles.



Jouer table rase, poursuit cette réflexion et met à plat la géopolitique du monde dans sa globalité. Autour de cette table, une conversation officieuse est diffusée par le biais de 6 écouteurs placés de part et d'autre de la table. Cette conversation, c'est celle de celui qui porte l'échiquier et qui interroge différentes facettes de sa personnalité pour penser l'avenir du monde. Le spectateur a ainsi la possibilité de prendre place et d'interroger la légitimité même de sa propre civilisation.



# C'EST PARTI DE DEUX MOTS: TAKI 183

Film, Durée : 24' 38 min. [Lien](#)

© Paris, 2018, FR

Directement inspiré du phénomène de propagation qu'avait déclenché l'artiste Taki 183, l'un des précurseur du graffiti à New York dans les années 70, le projet « C'est Parti de deux mots : Taki 183 » a comme enjeu d'offrir de nouvelles perspectives à la société par la manifestation de l'Art et de l'individu. Quand je parle de manifestation, j'entends la capacité de l'individu et qui à un moment donné, décide d'exister dans l'espace collectif.

L'enjeu du projet est ainsi de trouver des alternatives à l'institution et de réfléchir à un moyen de faire sortir l'artiste de cette même institution pour le pousser à s'exprimer hors les murs. Pour cela, est crée une plateforme de manifestation véhiculaire spécialement conçue pour l'environnement urbain. Elle est un incubateur à individualité. C'est à dire qu'elle permet à chaque artiste d'accéder à son mètre carré de liberté par la manifestation.





## L'HOMME SANS AVEU

Sculpture, métal, bois, peinture.

50 \* 50 \* 80 cm. © Beaux-art de Paris, Paris, 2018, FR

L'Homme sans aveu, c'est l'histoire d'un pion qui vagabonde malgré lui de travers. Il est hors échiquier et doit se déplacer en marge du damier établi. Au sein de ce vaste échiquier, une partie d'échecs est en cours. L'homme sans aveu peut faire obstruction à cette partie en imposant le hasard par ses va-et-vient. Du hasard dans les échecs? Impossible! Regardez d'un peu plus près... L'homme sans aveu est là, que vous le vouliez ou non. Il est le nouveau Pion.



Les joueurs d'échecs se doivent donc de compter avec lui et d'anticiper ses coups, en plus des actes normalisés qu'ils effectuent sur l'échiquier. Il s'agit ainsi pour chacun des deux joueurs d'échecs de noter son prochain coup sur un carnet. Une fois le coup du joueur noté et gardé secret, l'homme sans aveu, ayant placé son nouveau pion au centre de l'échiquier, mise à son tour en se plaçant sur la case où il pense que le joueur va frapper.



S'il a vu juste, l'homme sans aveu fait obstruction à la partie, dans le cas contraire, la partie continue comme si de rien n'était (ou presque). Vous l'aurez compris, plus que la logique, la capacité de l'homme sans aveu à résister au sein de l'échiquier dépend de son esprit.

# HAND IN CAP

Film, Durée : 45' 35 min. [Lien](#)

© Paris, 2020, FR

Issus de l'origine de nos civilisations, les jeux de sociétés n'ont cessé de se complexifier et de se multiplier avec le temps. Véritable outil politique, ils ont comme objectif d'éduquer l'individu et d'assurer son adaptation le plus tôt possible au système civilisationnel. Il est ainsi question de faire adhérer la conscience individuelle à un système collectif de pensée qui n'est autre que le modèle sociétal.

Mais alors quelle place accorder à ceux qui ne possèdent pas les caractéristiques requises pour y jouer ? Est-il possible pour ces individus marginalisés malgré eux de détourner le problème ? Doivent-ils se suffire à leur mise en marge de la société ? En partenariat avec l'association Acte 21, il s'agit de questionner au delà du handicap, la notion de différence. Le tout en vue de trouver une issue constructive à la problématique que posent les jeux de sociétés et à permettre une société plus ouverte et inclusive.





## CADENCES COMBINÉES

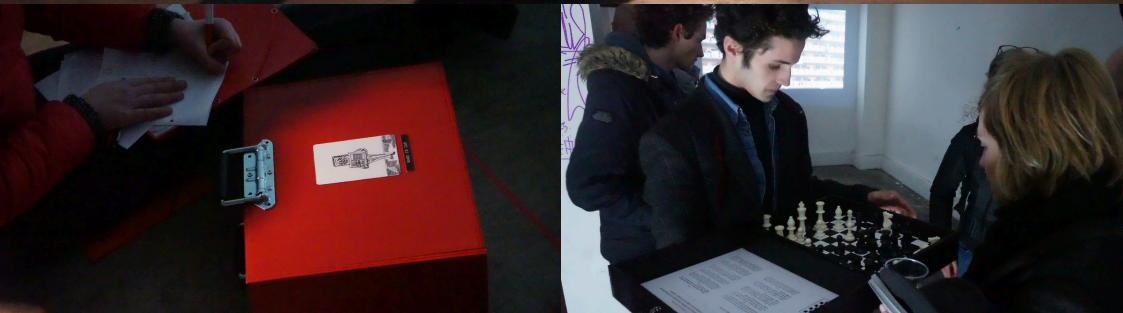
Performance, bois, peinture, métal.

© Paris, 2018, FR

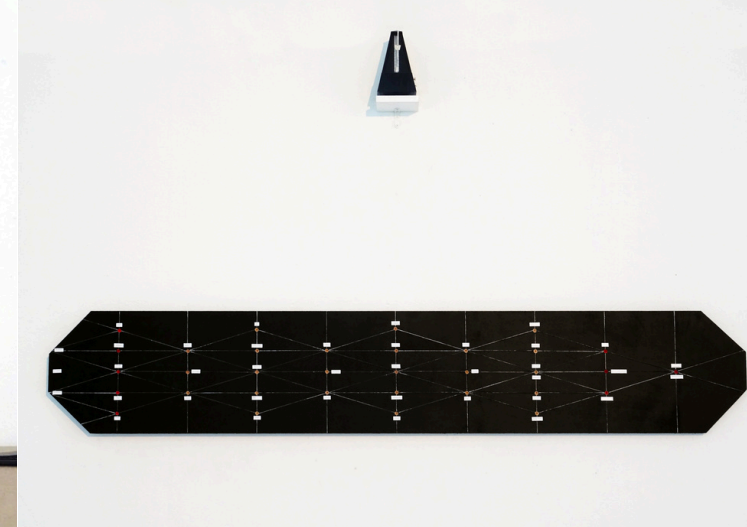
Cadences combinées est une œuvre interactive qui a nécessité un travail très important d'observation et d'expérimentation. Elle a fait l'objet d'une performance un temps, puis son résultat a été exposé par la suite au public. Cette œuvre est l'histoire d'un marginal et de huit fonctionnaires, taillés de toute pièce pour maintenir l'ordre social. Leur fonctionnalisme c'est le jeu qu'ils portent dans leur valise et qui est fait pour contredire leur Fonction.

Le marginal, c'est celui qui va prendre la liberté de tracer sa case pour y exprimer tout ce qu'il ne peut pas dire en société. À chacun donc sa valise ! Durant la phase performative, les huit fonctionnaires circulent avec une valise noire à la main parmi la foule, tandis que le marginal s'affaire à ses « affaires », seul dans sa case avec une valise similaire à celle des fonctionnaires, mais rouge et non fonctionnelle.

Les fonctionnaires, quant à eux, fatiguent et sont contraints par le poids de la tâche qui leur est attribuée. Ils sont les hommes de l'ombre. On préfère de loin mettre en lumière ce qui ne nécessite aucun éclairage, question de divertissement ! Le marginal est donc mis en lumière.







### *Au commencement était l'acte, 2018*

Sculpture, bois, peinture, impressions.  
40 \* 50 \* 100 cm.

© Paris, 2018, FR

L'œuvre intitulée *Au commencement était l'acte* se penche sur la figure allégorique de Marianne et s'interroge sur la métamorphose engendrée par sa symbolisation. Avant d'incarner Marianne, cette figure fut d'abord considérée comme la chose publique à l'image de l'épisode issu de l'*Odyssée* d'Homère au travers duquel Ulysse se fait passer pour Personne avant d'affirmer sa véritable identité.

Personne incarne ici l'énergie collective qui a mené à la révolution. Cette énergie populaire, Marie et Anne s'en sont emparées et veillent à l'avenir de ce nouvel enfant. Une fois éduqué, Marianne se substituera à Personne. La tête de Marianne étant Capitale, elle organise et compose la réalité selon les trames héritées de ses parents. Fort heureusement, à travers le corps de Marianne, Personne la questionne. Il se pourrait que Marianne ne se soit jamais réellement séparé de Personne...

### *L'amplificateur d'existence, 2016*

Sculpture, bois, peinture, capsule.  
20 \* 8 \* 20 cm.

© Paris, 2016, FR

L'amplificateur d'existence est un objet performatif. Il s'agit de porter sur soi cet amplificateur pour témoigner de l'existence de sa propre existence. Cet objet a pour but de lier deux systèmes qui s'expriment de deux manières différentes. L'un silencieux, celui de l'intérieur de notre corps, puis celui que l'on verbalise vers l'extérieur.

Cet amplificateur a également pour objectif d'amplifier le langage de notre système immunitaire plus que celui d'autrui. Il cultive en lui la critique d'une société au travers de laquelle l'exhibition tient un rôle majeur. Simple dans sa forme et son application, il n'en est pas moins complexe dans les réactions qu'il suscite et le message qu'il porte. La menace est-elle réelle? Telle est la responsabilité donnée à celui qui le porte et à celui qui le découvre.

### *Mundus, 2016*

Sculpture, bois, peinture.  
200 \* 5 \* 60 cm.

© Paris, 2016, FR

La pièce intitulée *Mundus* provient du modèle de l'alquerque, ancêtre du jeu de Dame issu de l'Antiquité. A l'aide de la dynamique de cause à effet que permet l'architecture de ce jeu, un schéma historique d'une grande simplicité est exposé.

Un métronome veille également au bon déroulement des événements en imposant un rythme régulier au système mis en place. Le phénomène de répétition et d'immuabilité qui transparait, pose alors la question de la nécessité du changement et du renouveau.



### **Guerre Chaude, 2018**

Installation, bois, peinture, métal.

100 \* 80 \* 80 cm.

© Paris, 2018, FR

Guerre Chaude est une installation interactive. Cette installation engage physiquement le spectateur à défendre un sujet par le biais du débat. L'un défend le calendrier, l'autre l'interférence. C'est donc à première vue non pas le débat qui est essentiel mais davantage l'aspect psychologique encouragé par la mécanique de l'oeuvre.

Il s'agit de communiquer par le biais d'un balancier en métal à l'image d'un téléphone. On ne peut donc ni parler, ni s'écouter en même temps. La tension qui s'installe entre les deux individus est l'objet de réflexion de cette oeuvre. Elle interroge sur notre capacité à susciter et à surmonter un conflit.



### **Pôle-étique, 2016**

Performance, bois, peinture.

Durée : 15 min.

© Paris, 2016, FR

L'installation intitulée Pôle-étique traite de la mécanique de l'événement. Un ensemble de bâtons posés au sol déterminent le contexte de celui-ci de par leur rythme coloré propre. Chaque bâton est constitué d'un fragment de photographie utilisée par la presse.

L'artiste se dresse alors sur un angle droit afin de frapper trois coups à l'aide d'un des bâtons. Ceci faisant référence au théâtre et plus particulièrement au brigadier utilisé afin d'attirer l'attention du public avant le début d'une représentation. Ce bâton sera par la suite réinséré dans le contexte déjà mis en place et offrira à l'événement un nouveau bouleversement.



### **Paraphasseur, 2016**

Sculpture, bois, métal, peinture.

50 \* 60 \* 80 cm.

© Paris, 2016, FR

Le Paraphasseur traite de la communication et du geste silencieux dans la musique. Il s'agit de mettre en phase le spectateur avec une diversité de théories témoignant du langage du système immunitaire, de l'intercommunication et de l'extra-communication entre différents systèmes.

Exposé comme un instrument de musique, la mécanique de la sculpture répond aux lois du magnétisme et du silence. Seul le geste effectué par le spectateur ainsi que l'orientation de l'aiguille des boussoles témoignent de l'intention créatrice d'une musicalité.



### *Passeport de l'homme sans aveu, 2018*

Sculpture, bois, peinture, impressions.

10 \* 3 \* 15 cm.

© Paris, 2018, FR

L'oeuvre Passeport de l'Homme sans aveu témoigne du long voyage que l'artiste a effectué en Avril dernier à Beyrouth.

À chaque jour, sa sensation. Plus qu'un carnet de voyage, l'artiste s'est posée la question de ce qu'aurait été le passeport d'une personne dite « sans aveu ». En effet, apparu au lendemain de la 1ère guerre mondiale, le passeport est devenu peu à peu obligatoire pour la majorité de la population, hormis pour les clandestins ou les vagabonds considérés comme des "gens sans aveu".

Ce terme juridique témoigne du statut d'une personne non reconnue et sans feu ni lieu. Voici donc un passeport réalisé avec soin. Les émotions et impressions de l'artiste en guise d'entrée sur le territoire, avec un seul besoin du début à la fin du périple, retranscrire l'expérience intérieure qu'elle en a faite.



### *Le jour où notre tête est tombée sur le Monde, 2020*

Sculpture, bois, peinture, capsule.

50 \* 50 \* 80 cm.

© Paris, 2020, FR

La sculpture intitulée Le jour où notre tête est tombée sur le monde est une métaphore de notre condition d'existence. C'est un poème qui témoigne de sa fragilité et de son paradoxe. Le rouge, le noir, la pulsion de vie, la pulsion de mort, l'apparente radicalité et binarité des choses. En haut, les dominos sont au bord du ciel ou du précipice, tout est une question de point de vue. L'oeuvre est multidimensionnelle. Elle crée un pont entre la réalité dans laquelle l'artiste est enraciné et le virtuel dans lequel évolue son avatar. L'accès à l'avatar se fait par le biais des QR codes. En quoi l'avatar est-il moins réel que l'artiste? Comment prouver son inexistence?



### *Boîte à démonstration, 2017*

Sculpture, bois, peinture.

60 \* 60 \* 80 cm.

© Paris, 2017, FR

L'oeuvre intitulée "Boîte à démonstration" traite du processus créatif et de la place que décide d'occuper l'artiste. Inspirée directement des casses de composition dans l'art de la typographie, les idées sont rangées dans une valise sectionnée qui prend désormais la forme d'un cerveau. Cette boîte à démonstration dans son processus d'exposition dépend de son mon- strateur. Sans mon- strateur, la boîte à démonstration est inefficace et demeure muette.

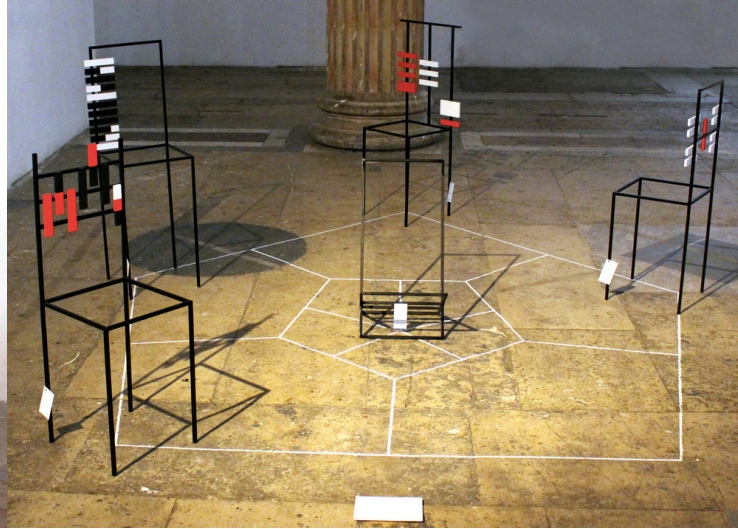


### *Dusprima & Ravir, 2016*

Sculpture, bois, peinture, impressions.  
400 \* 400 \* 200 cm.

© Paris, 2016, FR

L'installation s'intitule Ravir. Le double sens de ce mot permet de mettre en lumière les nombreuses contradictions entretenues par le projet titanesque de la Sagrada Familia.



### *Méta-Forer, 2016*

Sculpture, bois, peinture, capsule.  
200 \* 200 \* 100 cm.

© Paris, 2016, FR

L'installation performative intitulée Méta-Forer se présente sous la forme d'un jeu à pratiquer. A l'image des chaises musicales, 4 chaises se dressent le long du contour d'un pentagone tandis qu'une dernière repose au centre de celui-ci. Il est question pour les spectateurs de mener une partie nulle puisqu'il se doivent d'occuper une position de défenseur et d'attaquant en même temps.

La chaise au centre a pour objectif d'entrer dans la ronde tandis que les chaises dans la ronde doivent empêcher cette dernière d'accéder à la ronde tout en essayant d'accéder au centre. Le centre ne possède ainsi pas la même symbolique en fonction de l'acteur qui est sollicité. Enfin, la musicalité repose dans l'emploi de matériaux tels que le métal, les jeux rythmiques colorés et les différents accords qui sont joués par le spectateur.



### *Transe-actionnel, 2016*

Sculpture, bois, peinture.  
400 \* 400 \* 200 cm.

© Paris, 2016, FR

Transe-actionnel traite d'un ballet géo-politique. Au travers de 4 unités projetées dans l'espace par la musique et les mouvements systématiques tracés au sol, un processus mnémonique est enclenché. Le maintenant et la transe-parence donne alors à expérimenter une double réalité.

The image features a solid, vibrant red background. On the left and right sides, there are dark silhouettes of two people's heads and shoulders, facing each other in profile. The lighting is dramatic, highlighting the contours of their faces and ears against the red backdrop. In the center, the text 'CAMILLE SAUER' is written in a bold, white, sans-serif font. Below it, 'PORTFOLIO 2024' is written in a smaller, white, sans-serif font.

**CAMILLE SAUER**

PORTFOLIO 2024