

# LUCIEN MURAT

LA RESIDENCE  
SAINT-ANGE

---

FEV - AVR 2022





# PRÉFACE

Colette Tornier, Présidente de la Résidence Saint-Ange

Ma récente passion pour l'art et le plaisir que j'ai trouvé à la fréquentation des artistes m'ont conduite à créer un fonds de dotation pour accompagner la création artistique, sa diffusion et sa promotion.

La Résidence Saint-Ange est un lieu d'accueil conçu pour des artistes contemporains ayant fait leurs études en France, et âgés de 25 à 45 ans. Elle est inscrite dans le cadre patrimonial de la Tour Saint-Ange, site architectural dont les origines remontent au Moyen Âge.

Le bâtiment, imaginé par l'architecte Odile Decq, se compose d'une partie atelier d'environ 100 m<sup>2</sup> et d'un logement de 60 m<sup>2</sup>, aménagé avec un espace bibliothèque. Chaque année, nous offrons à deux artistes l'occasion d'un séjour de qualité tout entier dévolu au travail de création, en face de la chaîne de Belledonne. Les artistes sélectionnés pour la bourse Saint-Ange remise tous les ans au mois de juin, se voient attribuer un séjour de trois mois dans la résidence, une exposition des œuvres réalisées pendant leur séjour dans un centre d'art de la région et la réalisation d'un catalogue. Les artistes sont sélectionnés par un comité composé d'artistes, de professionnels de l'art et de collectionneurs.

My recent passion for art and the pleasure I found in meeting with artists have led me to create the Saint-Ange endowment fund to accompany contemporary creation as well as its diffusion and promotion. The Residence Saint-Ange is an art residence dedicated to hosting contemporary artists of all nationalities, who have completed their studies in France and who are between 25 and 45 years old. The residence is situated in the middle of the Saint-Ange Tower Estate, an architectural site that dates from the Middle Ages. The residence, designed by the French architect Odile Decq, is divided between a work studio of 100 m<sup>2</sup> and a furnished apartment of 60 m<sup>2</sup>, with a library space. Each year, we offer to two artists the unique opportunity of a three month stay entirely dedicated to their work of creation, right in front of the stunning panorama of the Belledone mountains.

The artists, selected for the "Saint-Ange Grant" - awarded each year in June - will benefit from a three month stay in the Residence, an exhibition of the work produced during the residence in an Art Center of the region, along with the publication of a catalogue. The artists are chosen by a committee made up of artists, art professionals and collectors.

# LUCIEN MURAT

## *Dans la figuration désincarnée*

Clément Thibault

Le problème avec le métavers, c'est qu'il ne sentira jamais la merde. Quand bien même on parviendrait à développer l'olfactif dans le virtuel, et c'est en cours, on ne l'utiliserait pas à d'autres fins que de simuler de jolies fragrances agréables, des petites fleurs qui sentent bon. On a vu les images diffusées par Meta, elles sont enfantines, niaisées, elles puent le bonheur formaté à la sauce Disney ; des avatars rigolos à tête d'animaux *chubby*, en train de gazouiller dans leur *open world space*. Ces images, ces plaines virtuelles, elles ne sentent pas l'être. Elles charrient une vision particulière, le monde tel qu'il devrait être pour celles et ceux qui l'ont développé : sans malheur, sans douleur ni mort, sans âpreté, sans conséquences par rapport à nos actes (ou peu), sans vie en fait. Sans corps surtout, même si l'avatar, ici, reste la preuve paradoxale qu'on ne parvient à s'en détourner — on ne mange pas, on ne chie pas, on ne sue pas, il n'y a pas de fluides, on baise mais c'est chelou... alors même qu'on propose avec les environnements virtuels le prodige d'insérer le corps dans l'image, une image devenue environnement, une image-monde, mais arrêtée à mi-chemin. Le vieux taré d'Antonin Artaud l'annonçait dans *La recherche de la fécalité*, « là où ça sent la merde, ça sent l'être », et c'est vrai. La vie pue, le sexe, les corps, l'organique, ça pue. La vie, elle pourrit, ça fait partie de son cycle, de la plaie au bleu d'Auvergne, des cadavres à la viande, ça grouille, ça se transforme. Et c'est bien cette puanteur que les tenants du métavers tel qu'il va se développer tendent à écraser comme leurs algorithmes de modérations kickent le profil de n'importe quel badaud mettant l'ombre d'un téton dans son fil d'actualité. Tout est abrasé, et ce qu'on y perd, c'est l'être. Je me doute que certains mondes virtuels underground iront dans cet abject de la vie. Mais ils seront cantonnés à l'art, ou à la perversion. C'est bien du métavers de Facebook dont je parle ici (à la rigueur des GAFAM), parce que seule cette entreprise possède en Occident la puissance de capital qui permettra d'imposer sa vision du virtuel au monde. Le métavers massif, celui dans lequel on va probablement finir par exister en partie — et pour lesquelles certaines études disent déjà que les enfants de notre génération pourraient y passer une dizaine d'années<sup>1</sup> —, c'est celui qui sera porté par l'hydre qui a des milliards à mettre dans le marketing et des serveurs.

Et sans l'abject, sans la puanteur existentielle d'un côté, sans la physicalité des choses en fait, il n'y a pas de léger, il n'y a pas de délicat de l'autre. La fleur jolie et la merde ne vont pas l'un sans l'autre. Les choses procèdent par opposition, par évaluation comparative. En détruisant l'un des pôles des deux termes, on détruit la polarité elle-même. On aplanit, on met au même niveau. Que reste-t-il dès lors ? Des graphismes qui relèvent d'Adibou, un petit monde factice et artificiel qu'on vit à travers un casque alors que la planète brûle. Drôle d'avenir qu'on nous propose. On nous offre l'ubiquité, géographique et historique, mais qu'en sera-t-il ? Que va-t-on devenir dans ce rêve ? Je ne parviens à me départir de l'image d'une civilisation de vieux porcs immobiles consommant grâce aux drones d'Amazon, sans même exercer leur libre arbitre parce que l'algorithme aura décidé pour eux, abreuvés de sociabilité *via* des casques connectés aux Internets.

<sup>1</sup> « Safeguarding the Metaverse », Catherine Allen & Verity McIntosh, The Institution of Engineering and Technology (IET), avril 2022

Mark Zuckerberg le sait bien tout ça, il l'admet même. Quand il a lancé Meta, il concédait que son petit projet ne pourrait advenir que s'il parvenait à transcrire *a feeling of presence*<sup>2</sup>, c'est-à-dire donner au virtuel la saveur et la texture de la vie. Or, depuis quelques années, et c'est bien la raison pour laquelle je me permets une telle introduction, le travail de Lucien Murat se situe exactement dans ce paradoxe de la virtualité, cette existence réelle, omniprésente même, mais qui manque l'être. On a su retranscrire des sensations du corps dans les environnements virtuels, avez-vous remarqué à quel point la sensation de vertige nous trouble et nous dupe ? Comme notre corps s'attend à une douleur en s'écrasant au sol, mais qui n'arrive pas ? Comme notre cerveau sait que l'univers qui l'entoure est factice alors que le corps y croit ? Il existe une dissonance cognitive, on parvient, un temps, à tromper nos perceptions et notre cerveau. Mais qu'un temps. Les regards des avatars que l'on croise demeurent sans vie, avec des expressions *uncanny* quand ils essaient de simuler la réalité dans leurs sourires surfaits, les textures sont fades, pas de physicalité, pas de matière, alors que le corps est paradoxalement engagé...

Avec Lucien, on parle souvent de « *figuration désincarnée* », à la fois pour décrire cette sensation étrange que j'ai tenté de traduire ici, mais aussi pour qualifier sa peinture, et celle d'un nombre non négligeable d'artistes de notre génération, ayant grandi dans les années 1990, c'est-à-dire le moment charnière qui a vu le virtuel et internet, en tout cas le *www*, nous tomber dessus franchement. Les artistes de la *figuration désincarnée* ont toutes et tous la particularité de représenter la virtualité en recourant à la peinture : les volumes en polygones, les couleurs criardes, du magenta au vert Atari, les ciels crépusculaires de Doom sans intempéries, les regards sans vie des avatars, leurs mouvements un peu incohérents... Une peinture qui propose, en fait, de réincarner cette figuration sans vie, de donner de l'être à l'iconographie de la virtualité, à y mettre la *matière* qui y manque. L'intérêt de ces peintres réside dans le fait qu'elles et ils offrent une alternative assez féconde à la figuration sociale un peu niaise de notre temps et la peinture abstraite post-digitale assez froide qui nous a envahis depuis peu. La peinture incarne, elle vit, du moins quand elle est bien faite, ça fait des siècles qu'on nous le rabâche et qu'on l'éprouve. En fait, elle procède à l'inverse du virtuel : plane, immobile, mais saturée d'être et de matière.

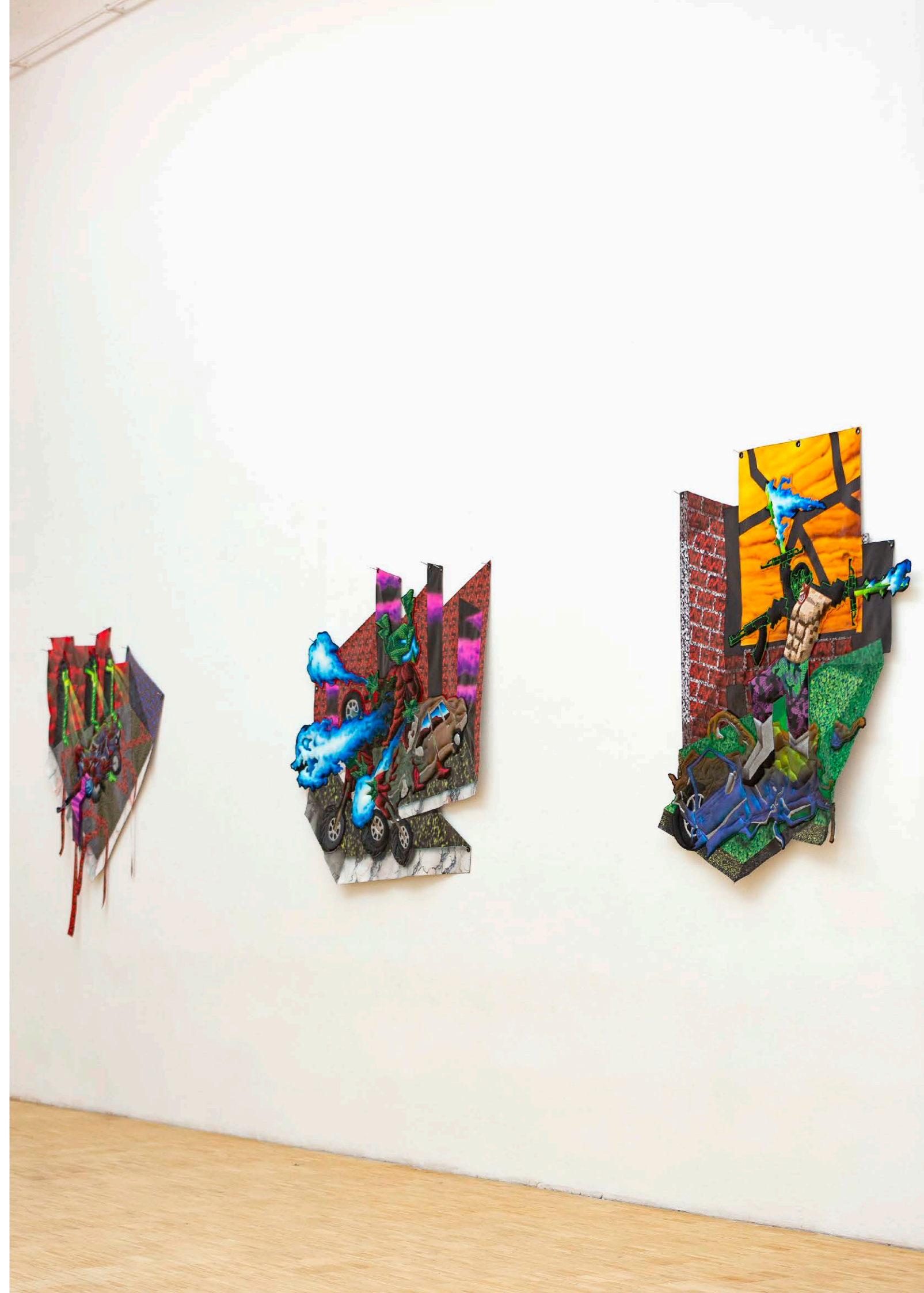
Chez Lucien, il y a quelque chose d'assez prodigieux, c'est la manière dont son travail évolue. En recherche permanente sans délaissé un style assez singulier, il saisit chaque série comme l'occasion d'ingérer de nouvelles techniques, vers une direction de plus en plus franche qu'est la figuration désincarnée, le don de matière à ce qui en est privé. Parti de la couture de canevas les uns avec les autres, sorte de mash-up un peu kitschisant, où des chatons jouxtaient des fleurs et des chaises électriques, l'image s'approchait plus du collage.

<sup>2</sup> « The defining quality of the metaverse will be a feeling of presence — like you are right there with another person or in another place. Feeling truly present with another person is the ultimate dream of social technology. That is why we are focused on building this. », Mark Zuckerberg, *Founder's Letter*, Meta, 2021.

Depuis ce temps de l'acrylique sur tapisseries chinées, Lucien s'engage toujours plus dans la voie de la perspective, d'espaces ordonnés, de scènes. Toutes les évolutions techniques qu'on a retrouvées ces dernières années, les patchs pour casser la planéité des tentures, un volume de bas-relief, le sable dans l'acrylique pour donner une matière à la chaire, l'aérographe pour les volutes des nuages et des fumées, la peinture brûlée pour le caoutchouc, les coutures de textures tout droit tirées de vieux logiciels de C4D pour créer des compositions profondes, jusqu'aux socles simulés avec des marbres feints en peinture des toutes dernières pièces, tout ça suit un but : donner de la matière, de la physicalité, une vie à ses pièces. Bref, la dramaturgie augmente, et parallèlement, le plaisir de peindre. En fait, je crois que chez Lucien, la planéité de l'espace pictural des débuts (ie. un écran), a laissé place à une perspective plus nette, des scènes (ie. un métavers, ou plus sûrement un environnement virtuel), il a changé de média, opéré un virage de la 2 à la 3D. Et c'est vrai de sa pratique comme de ses préoccupations, passées de la quête de représenter internet, son foisonnement et sa folie surréalisante, à celle d'incarner le virtuel. Son travail épouse le temps. Certes, les questions qui nous traversent ne sont pas nouvelles ; il y a eu le *Brain in a vat* de Hilary Putnam (1981), *Matrix* des sœurs Wachowski (1999), l'énoncé probabiliste que nous vivions déjà dans une simulation de Nick Bostrom (2003) ou le « cyberspace » du *Neuromancer* de William Gibson (1984, le personnage Case disant du cyber-espace, « *none of this [is] real, but cold [is] cold* »), jusqu'à la caverne de Platon... mais l'existence du virtuel est sortie de l'expérience de pensée pour devenir réalité sensible. Et c'est ça que Lucien cueille .

D'ailleurs, cette recherche purement picturale retrouve un sens similaire dans le sujet même des pièces de Lucien. Les scènes représentées sont d'abord l'illustration d'un texte étrange, à la forme bien mythologique, qu'il a écrit en 2016, et qu'il décline d'une exposition à l'autre. Un texte biberonné à la *fantasy* post-apo, où les crânes volants saturent le ciel et les pneus brûlent dans des flaques d'acides. En deux mots, il narre l'existence tortueuse de Vina et son fils Mégathesis. Créature mystique engoncée dans une carcasse automobile, Vina est abusée dès sa naissance pour enfanter Megathesis, puis assassinée par son Œdipe de fils qui subira par la suite cinq « abominations », soit la déformation successive de ses cinq sens ; celle du toucher voyant ses mains se transformer en moignons hérissés d'AK47 — Mégathesis perdant l'usage de ses mains ne devient qu'une fonction, tuer ; celle de la vue l'amenant à voir le monde se pixeliser autour de lui, etc., jusqu'à mourir empoisonné par le monde qu'il a contribué à rendre toxique. Non seulement cette fable explique de nombreuses récurrences dans le travail de Lucien — les rayons verts, les crânes volants, les tours de pneus, les carcasses automobiles, toute une atmosphère en fait... mais, évidemment, elle fait office de parabole. Comment ne pas voir chez Vina une puissance génitrice (le monde, la planète, la nature...) violée et tuée par l'humanité même, sa fille, incarnée dans la figure de Mégathesis ? Lui même, après avoir dévoré le cordon, se perd dans la mutation de ses cinq sens dans un monde qui finit par le tuer. Comment ne pas voir les métaphores ? Notre relation au monde, l'altération de nos sensations dans la virtualité croissante, les perspectives apocalyptiques du GIEC, la pollution et la violence ininterrompue de la société, le trouble dans notre identité — des hommes bodybuildés et huilés, pleins de testostérone avec leurs armes, des femmes qui s'offrent comme des cam-girls, des corps exhibés pour ce qu'ils sont mais qu'on ne peut pas toucher, dont les attributs de féminité sont surjoués, le tout mêlé dans une androgynie caricaturale. Lucien, si on dépasse la vision d'un adulte mal dégrossi qui voit le monde comme *Mad Max*, *Wasteland*, *Akira* ou *Warhammer 40k*, on trouve dans ses œuvres l'expression des grandes interrogations existentielles qui traversent le monde, notre temps, mais traitées avec emphase, une emphase telle qu'elle confine à l'ironie. C'est l'humain hybridé à d'horribles machines, des cyborgs infernaux. Et surtout, c'est une esthétique guerrière et violente, grossière et emphatique, ce « trop » post-apocalyptique, si ridicule qu'il tourne en dérision aussi les grands discours alarmistes de notre temps en se jetant à pieds joints dedans.

Clément Thibault est directeur artistique du Cube (centre de création numérique à Issy-les-Moulineaux), auteur d'expositions et écrivain d'art — membre de l'AICA, de Jeunes Critiques d'art et de C-E-A. Après des études d'histoire de l'art et de management culturel, il a été assistant-curateur de Laurence Dreyfus, puis rédacteur en chef d'Art Media Agency (AMA) pendant deux ans. Il a participé à une dizaine d'ouvrages parmi lesquels des catalogues d'exposition de Pascal Convert (Chaumont-sur-Loire), Hilary Dymond (Centre d'art Campredon), Fred Forest (*Fred Forest au Centre Pompidou*, éditions Première Partie), ou les monographies de Wahib Chehata (*Ut Pictura*, éditions Hemeria), Vladimir Skoda (éditions Art Absolument), Yosra Mojtahedi (adagp), ou la post-face de la troisième édition de *My Google Search History* d'Albertine Meunier. Il a été commissaire d'une dizaine d'expositions, en France et à l'étranger, principalement sur les impacts sociaux des nouveaux médias (*Deus ex Machina* (musées de Soissons), *the\_ogre.net* (galerie Suzanne Tarasiève) ou *JA, qui es-tu ?* avec le Cube...). Clément Thibault enseigne l'histoire de l'art dans des écoles (ICART, IESA, EAC), a enseigné à l'ICAN (2017-2018, « Histoire & philosophie du jeu vidéo »), à l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne (« Théorie et pratique du curating » depuis 2022), et animé des ateliers sur les relations entre art et technologie (école 42). Il a été nommé au prix de la critique d'art de l'AICA (2019), membre du jury du salon de Montrouge (2020), et lauréat (Prix du Public) du prix Dauphine pour l'art contemporain, en tandem avec Guillaume Bouisset (2020).







Vina  
145x160 cm  
2022



*All that is left of you*  
130 x 130 cm  
2022

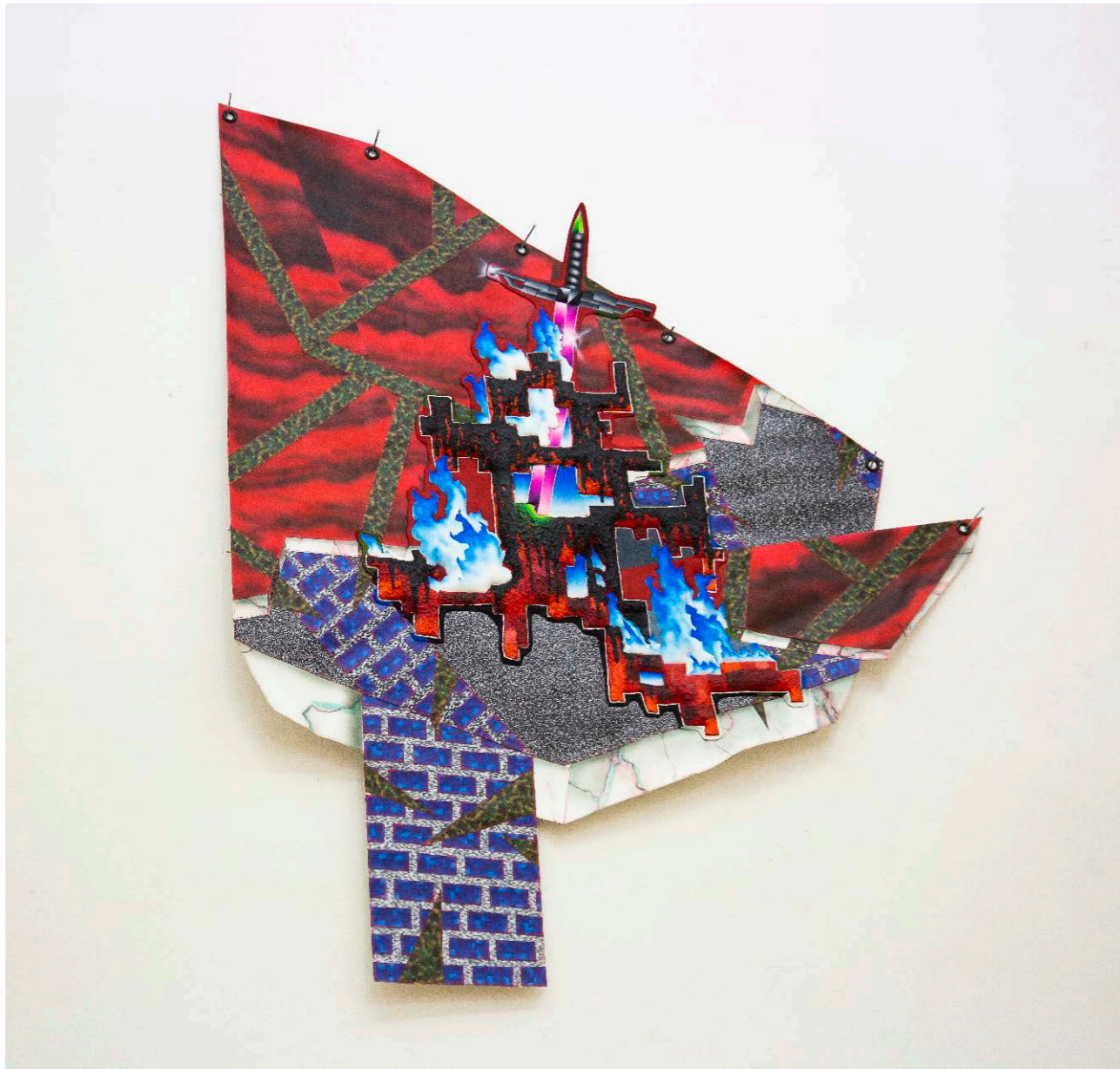


*Birth of vana*  
177 x 185 cm  
2022









All that is left of you  
135 x 135 cm  
2022



Megathesis vs Vina  
180 x 185 cm  
2022



*The death rattle of vina*  
145x150  
2022

*Vina*  
175 x 185 cm  
2022



Megathesis à l'attaque  
145 x 175 cm  
2022





# LUCIEN MURAT

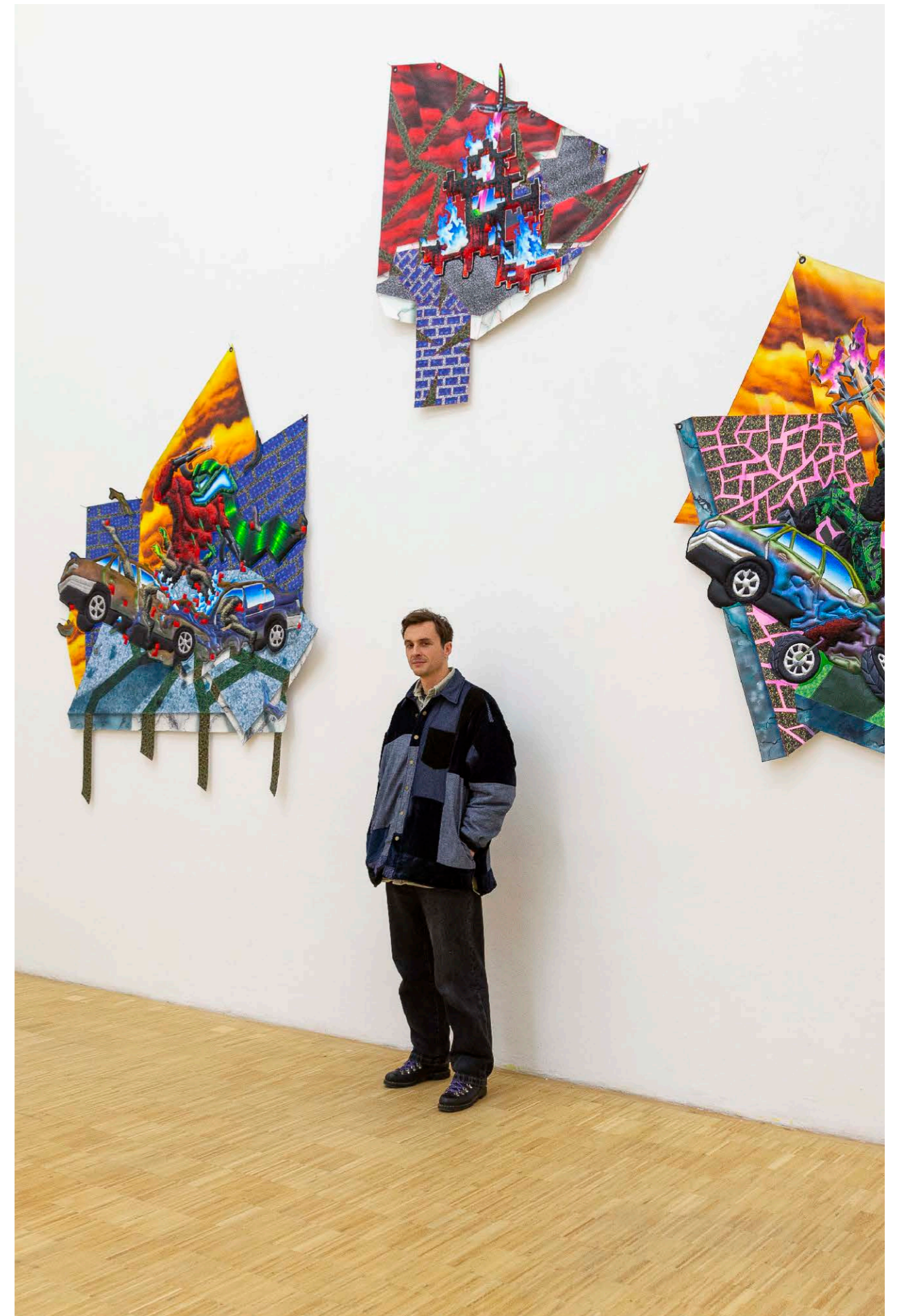
## *Within Disembodied Figuration*

Clément Thibault

The problem with the metaverse is that it will never smell of shit. Even if we manage to develop an olfactory system for the virtual world, and this is currently in development, it will never be used for any other purpose than to simulate nice, pleasant smells, tiny fragrant flowers. We have seen the childish, twee images broadcast by Meta, the Disney formatted stink of joy; funny avatars with chubby animal heads, cooing away in their open-world space. These images, these virtual planes, do not smell of *being*. They convey a particular vision, the developer's idea of the world as it should be: no misfortune, no pain or death, no bitterness, no (or few) consequences for our actions, no life essentially. And no body, even if here the avatar represents the unavoidable, paradoxical proof—we don't eat, we don't shit, we don't sweat, there are no fluids, we fuck but it's creepy...even though virtual environments allow us to insert our body into the image, an image become environment, an image-world, but a stunted one. That old nutter Antonin Artaud stated in *The Search for the State of Shit*, "**THERE WHERE IT SMELLS OF SHIT IT SMELLS OF BEING,<sup>1</sup> AND THIS IS TRUE; LIFE STINKS. SEX, BODIES, ORGANIC MATERIAL STINKS. LIFE ROTS, THIS IS PART OF ITS CYCLE, FROM THE WOUND TO BLUE CHEESE, CORPSES TO MEAT, IT TEEMS, IT TRANSFORMS. AND IT IS REALLY THIS STINK THAT PROPONENTS OF THE METAVERSE AS IT IS BEING DEVELOPED TEND TO SUPPRESS, SIMILAR TO HOW THEIR MODERATING ALGORITHMS BLOCK THE PROFILE OF ANY GAWKER WHO PUTS EVEN THE SHADOW OF A NIPPLE IN THEIR NEWSFEED. EVERYTHING IS ABRADED, AND WHAT WE LOSE IS OUR BEING. I SUSPECT THAT CERTAIN UNDERGROUND VIRTUAL WORLDS WILL SHIFT TOWARDS THIS DESPICABLE AREA OF LIFE. BUT THIS WILL BE CONFINED TO ART, OR TO PERVERSION. I AM, OF COURSE, SPEAKING OF FACEBOOK'S METAVERSE HERE (AT THE VERY LEAST GAFAM) AS THIS IS THE ONLY CORPORATION IN THE WEST WITH THE CAPITAL TO IMPOSE THEIR VIRTUAL VISION OF THE WORLD. THE MASSIVE METAVERSE, THE ONE WE WILL CERTAINLY END UP PARTIALLY LIVING IN—WITH HUNDREDS OF STUDIES CONCLUDING THAT OUR CHILDREN COULD END UP SPENDING UP TO TEN YEARS IN IT<sup>1</sup>—WILL BE THE ONE CARRIED BY THE HYDRA WITH BILLIONS TO INVEST IN MARKETING AND SERVERS.**

And without the abject, without existential stench on one hand, without the physicality of things in fact, there is nothing light, nothing of the delicateness of the other. Pretty flowers and shit cannot exist independently of one other. Things proceed by opposition, through comparison. By destroying one of the two terms, we destroy polarity itself. We flatten, placing everything on the same level. So what is left? Adibou-like graphics, a tiny artificial world that we experience through a headset while the planet burns. What a strange future we are being offered. We are being offered geographical and historical ubiquity, what will that look like? What will come of us in this dream? I can't shake off the image of a civilization of old, immobilized pigs, being constantly fed by Amazon's drones, not even bothering to exercise their free will, with the algorithm deciding for them, force-fed sociability through connected headsets.

<sup>1</sup> "Safeguarding the Metaverse," Catherine Allen & Verity McIntosh, The Institution of Engineering and Technology (IET), April 2022.





Mark Zuckerberg is fully aware of all of this, and he admits it freely. When he launched Meta, he confessed that the project could only succeed if they managed to transcribe “a feeling of presence.”<sup>2</sup> in other words, to provide the virtual experience with the flavor and texture of life. Yet, for years now, and this is why I am taking the liberty of such an introduction, the work of Lucien Murat places itself fully within this paradox of virtuality, this real, even omnipresent existence, that nevertheless lacks being. We have managed to transcribe the body’s sensations within virtual environments, but have you noticed how much the feeling of dizziness disturbs and misleads us? How our body expects pain as it crashes to the ground, but the pain never comes? How our brain is aware that the world that surrounds it is artificial even if the body believes? There is a cognitive dissonance and we manage, for a time, to trick our perceptions and our brain. But only for a time. The gazes of the avatars that we meet are lifeless, with *uncanny* expressions when they try to simulate reality with their exaggerated smiles, the textures are bland, no hint of anything physical, no materiality, even though the body is paradoxically engaged...

We often speak of “disembodied figuration” with Lucien, both to describe this strange sensation that I am trying to describe here, and to speak about his painting, and that of a significant number of artists of our generation, having grown up in the nineties, a pivotal period that saw the virtual and the internet, the *www* hit us full on. The artists of “disembodied figuration” all have the particularity of representing virtuality through painting: volumes in polygons, loud colors, from magenta to Atari green, the twilight, storm-free skies of Doom, the lifeless eyes of avatars, their slightly disjointed movements... A painting that actually proposes to embody this lifeless figuration, to provide the iconography of virtuality with being, to reintroduce the *material, the matter*, that is missing. These painters are interesting for the fact that they offer a quite fertile alternative to the slightly twee social figuration of our times, and to the quite cold, post-digital abstract painting that has recently invaded the space. Painting embodies, it lives, at least when it is well done, we have been told this, and experienced this, for centuries. In fact, it proceeds inversely to the virtual: flat, unmoving, yet saturated with being and matter.

There is something quite formidable with Lucien—the manner in which his work evolves. Constantly searching, without *abandoning his singular style*, he seizes each series as the opportunity to integrate new techniques, moving towards something increasingly bold which is disembodied figuration, the gift of matter to that which is deprived of it. Starting with the sewing of the canvases, one after the other, a kind of kitschy mash-up, where kittens appear beside flowers and electric chairs, with the image looking quite similar to a collage. From this period of acrylic on flecked tapestries, Lucien has become increasingly committed to perspective, orderly spaces, stages. All of the technical developments that have emerged in recent years, patches used to disrupt the flatness of the drapes, a volume in bas-relief, sand mixed with acrylic to provide matter to flesh, the use of an airbrush for the wisps and curls of clouds and smoke, burnt paint for rubber, the seams of textures taken straight out of old C4D software to create deep compositions, to the plinths simulated with marble feinted in paint for the most recent pieces, all with the same goal: provide matter, physicality, a life, to his pieces. In short, the dramaturgy increases, and with it, the pleasure of painting. In fact, I think that for Lucien, the flatness of the initial pictorial space (i.e., a screen) has given way to a clearer perspective, stages (i.e., a metaverse, or more likely, a virtual environment), he has changed medium, switching from 2D to 3D. And it is true for both his practice and his concerns, which have shifted from seeking to represent the internet, its abundance and its surrealizing madness, to embodying the virtual. His work embraces the epoch. It is certain that the questions raised here are not new: we had Hilary Putnam’s *Brain in a Vat* (1981), *Matrix* by the Wachowski sisters (1999), the probabilistic statement that we are already living in a simulation by Nick Bostrom (2003), and the “cyberspace” of William Gibson’s *Neuromancer* (1984, the character Case says of cyberspace: “none of this [is] real, but cold [is] cold”), all the way back to Plato’s cave wall ... but the existence of the virtual has shifted away from an experience of thinking to become a sensitive and sensual reality. This is what Lucien harvests.

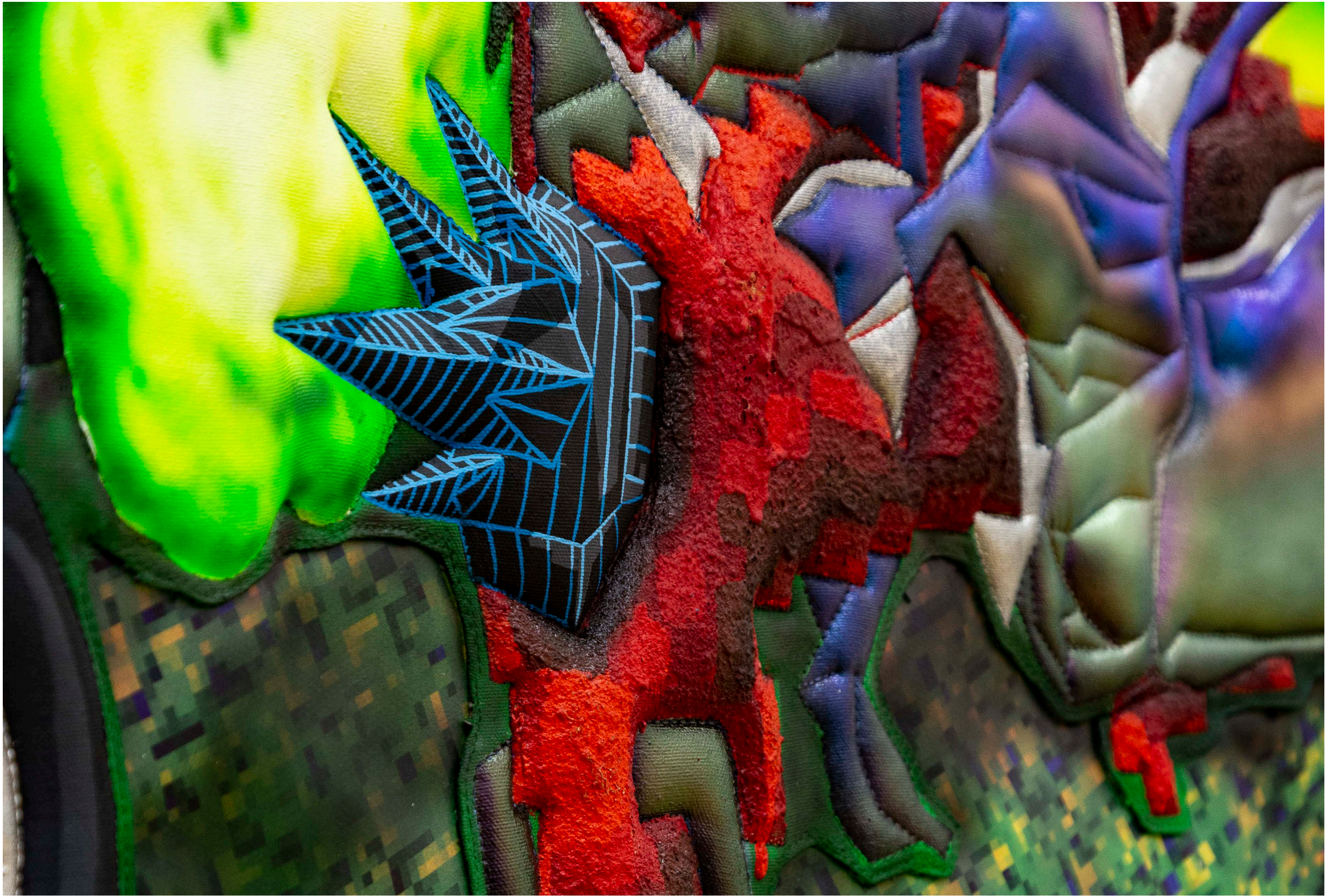
Besides, this purely pictorial research finds a similar meaning in the very subject of Lucien’s pieces. The scenes

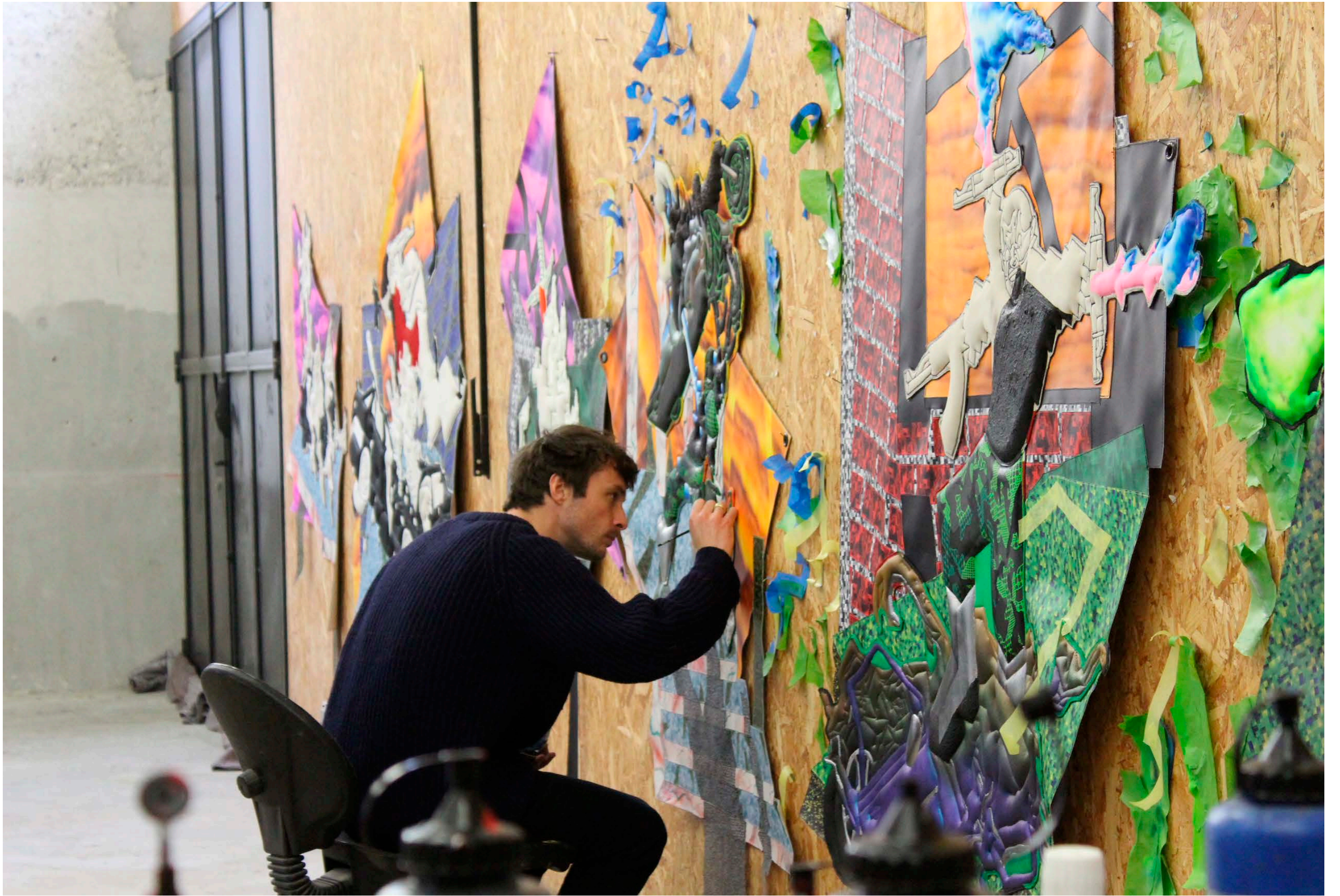
<sup>2</sup> “The defining quality of the metaverse will be a feeling of presence—like you are right there with another person or in another place. Feeling truly present with another person is the ultimate dream of social technology. That is why we are focused on building this.” Mark Zuckerberg, *Founder’s Letter*, Meta, 2021.

depicted are, first of all, the illustration of a strange text, with a highly mythological form, that he wrote in 2106, and that he uses variations of from one exhibition to another. A text steeped in post-apocalyptic fantasy, where flying skulls fill the sky, and tires burn in pools of acid. Simply put, he narrates the torturous existence of Vina and her son Megathesis. A mystical creature encased in the husk of a car, Vina is abused from birth to give birth to Megathesis, and then assassinated by her Oedipal son who is then subjected to five “abominations,” being the successive deformation of his five senses: that of touch as he sees hands transformed into stumps bristling with AK47s—Megathesis, losing the use of his hands, is reduced to a function, killing: as he watches the world around him his sight becomes more and more pixellated, etc. until he finally dies, poisoned by the world that he has polluted. Not only does this fable explain the numerous recurring elements in Lucien’s work—green rays, flying skulls, columns of tires, car wrecks, a whole atmosphere in fact ... but, obviously, it serves as a parable. How can one not see in Vina a generative force (the world, the planet, nature...) raped and murdered by humanity itself, her son, embodied in the figure of Megathesis? Himself, having devoured his own umbilical cord, lost in the mutation of his five senses in a world that ends up killing him. How can one not see the metaphors? Our relationship with the world, the altering of our sensations within a growing virtuality, the apocalyptic forecasts of the GIEC, the uninterrupted pollution and violence of society, our troubled identity—male bodybuilders with oiled skin, pumped full of testosterone and guns, women who offer themselves like cam girls, bodies exhibited for what they are, but that remain untouchable, with overemphasized femininity, all of this mixed together in a caricatural androgyny. Lucien, if one moves beyond the vision of a lumbering adult who sees the world like *Mad Max*, *Wasteland*, *Akira* or *Warhammer 40k*, one finds within his work an expression of the major existential questions that run through our world, our times, but treated pressingly, to the point where it borders on irony. It is the human being hybridized with horrible machines, hellish cyborgs. And more than anything else, it is a violent and warlike aesthetic, vulgar and emphatic, “overly” post-apocalyptic, so ridiculous that it also makes fun of the great alarmist discourses of our time, by jumping right in with both feet.

Clément Thibault is artistic director of the Cube (centre for digital creation in Issy-les-Moulineaux), an author of exhibitions and art writer—member of the AICA, of the Young art critics and the C-E-A. Following studies in art history and cultural management, he was an assistant curator to Laurence Dreyfus, and then editor in chief of Art Media Agency (AMA) for two years. He has contributed to a number of books, including exhibition catalogues for Pascal Convert (Chaumont-sur-Loire), Hilary Dymond (Centre d’art Campredon), Fred Forest (*Fred Forest au Centre Pompidou*, éditions Première Partie), and monographs of Wahib Chehata (*Ut Pictura*, éditions Hemeria), Vladimir Skoda (éditions Art Absolutement), Yosra Mojtahedi (adagp), along with the afterword of the third edition of *My Google Search History* by Albertine Meunier. He has curated around ten exhibitions, in France and abroad, principally addressing the social impact of new media (*Deus ex Machina* [Museums of Soissons], *the\_ogre.net* [galerie Suzanne Tarasiève] and *IA, qui es-tu?* With the Cube...). Clément Thibault teaches art history in a number of schools (ICART, IESA, EAC), and has also taught at the ICAN (2017–2018, “History & philosophy of video games”), at the University Paris 1 Panthéon-Sorbonne (“Theory and practice of curating” since 2022), and runs workshops on the theme of the relationships between art and technology (école 42). He was nominated for the art critic prize of the AICA (2019), was a member of the jury at the salon de Montrouge (2020), and won (Prix du Public) of the Dauphine award for contemporary art, in tandem with Guillaume Bouisset (2020).







# LA RÉSIDENCE SAINT-ANGE / ÉDITION N°13

Architecte de la Résidence / Architect : Odile Decq

---

Lucien Murat tient à remercier / Lucien Murat would like to thank :

Colette Tornier de m'avoir ouvert les portes de son incroyable résidence  
A l'équipe de la résidence pour leur gentillesse et leur dévotion  
A Alicia pour ces pauses photo goûter du mercredi  
A Myriam d'avoir pris soin de moi  
A Odile Baurens  
A Pierre Henri pour ses conseils  
A Suzanne qui veille sur moi d'où elle est

---

Graphisme / Graphic design : Marie Guilloteau  
Traduction / Translation : Derek Byrne

---

Crédits photographiques Oeuvres / Artworks photo credits : © DEUXPONTS Manufacture d'histoires  
Photographies d'atelier / Studio photos : Alicia BOUCHÉ

---

Toutes les œuvres présentées dans cette édition ont été produite à la Résidence Saint-Ange de février à avril 2021.  
All of the artworks presented in this publication were produced at the Résidence Saint-Ange from February to April 2021

Tout les crédits des oeuvres : Lucien Murat

---



# LUCIEN MURAT

Né en 1986, vit et travaille à Paris.

Mon travail est une exploration du monde post internet qui bouleverse notre conscience et nos représentations. Nous sommes dans une interconnexion permanente qui abolit les frontières entre les pays, les cultures et les civilisations : les ux d'images, de vidéos et textes sont absorbés, digérés par des plateformes qui mutent les représentations identitaires. Cette multiplicité des identités sans hiérarchie donne un monde/magma défragmenté en mouvement et expansion permanente, impossible à appréhender par notre conscience. Forme de la tapisserie pour représenter ce monde fragmenté où l'image est multipliée (les canevases/tapisseries sont une multiplication et diffusion d'une image), mutée (déformations des pixels) et découpée (déstructuration, éclatement de la toile). Le pixel et points de tissage se confondent, ils donnent ainsi une physicalité à un monde digital où art ancien et nouvelle technologie se répondent. J'ai imaginé et rédigé sous forme de prose une néo mythologie centrée autour d'un héros : Mégathésis. Ce dernier à la manière d'un avatar, explore et cartographie cet infra monde. La mythologie permet d'appréhender l'indicible, le mythe est un récit à une portée universelle, il permet d'expliquer l'ordre du monde et est destiné à en expliquer à la fois l'origine et le fonctionnement. Mégathésis à la manière d'un avatar, explore cet cartographie, à travers sa quête, cet infra monde. Le récit prend la forme d'un roman picaresque où le héros au contact des personnages fantastiques qu'il rencontre évolue et mute en permanence. Forme héros errant inspiré par Oscar dans le Tambour de Grass, Lobo, Mad Max, Loane Slone, Akira, Héraclès. Son exploration commence à définir une géographie de l'inframonde digital. Les tapisseries sont des cartes. Mon travail est une captation de cette quête, un arrêt sur image de ce récit en mouvement perpétuel.

---

Born in 1996, lives and works in Paris.

My work is an exploration of the post-internet world that disrupts our consciousness and our representations. We live in a permanent interconnection that does away with borders between countries, cultures and civilizations: the UX of images, videos, and texts are absorbed and digested by platforms that mutate representations of identity. This multiplicity of identities with no hierarchy produces a defragmented world/magma in constant movement and expansion, impossible for our consciousness to grasp. The form of the tapestry is used to represent this fragmented world where the image is multiplied (the canvases/tapestries are the multiplication and diffusion of an image), mutated (deformed pixels) and cut up (destructured, burst canvas). Pixels and stitches become confused, thus providing physicality to a digital world where ancient art and new technology dialogue with one another. I imagined and wrote a new mythology, in prose form, centered around a hero: Megathesis. This latter, similar to an avatar, explores and maps out this infra world. Mythology allows one to fathom the unspeakable, the myth is a tale with universal scope, it allows one to explain the order of the world and is intended to clarify both origin and functioning. Megathesis, like an avatar, explores this cartography through his quest, this infra world. The tale takes the form of a picturesque novel where the hero, through contact with fantastic characters that he encounters, is constantly evolving and mutating. An errant heroic form inspired by Oscar from the Tin Drum, Lobo, Mad Max, Loane Sloane, Akira, and Heracles. His exploration begins to establish the geography of this digital infra world. The tapestries are maps. My work captures this quest, a freeze frame of this tale in perpetual movement.

