



HABITER LE MONDE

Art · Curation · Architectures relationnelles
José Man Lius

SELECTED WORKS & CURATORIAL PROJECTS 2013—2026. P.1



INTRUSION N°2-26 adapte son échelle, sa topographie et ses images projetées à l'architecture de chaque institution hôte. Installation — Études In Situ. Simulation — œuvre non réalisée. Tate Britain, Londres, Royaume-Uni. Architecte : Sidney R. J. Smith. © JML 2026.

HABITER L'IMAGE RELIER LES MONDES

*Quand l'image devient milieu,
elle transforme nos relations au vivant,
aux matières et aux territoires.*

PROLOGUE

HABITER LE TROUBLE

IMAGE · MATIÈRE · VIVANT · TERRITOIRE · RELATION

Ma recherche se construit dans les zones où les frontières deviennent instables : entre vivant et artificiel, image et matière, mémoire et fiction, territoire et transformation.

Depuis les premières expérimentations d'*INTRUSION* jusqu'aux installations immersives et aux recherches récentes sur l'archive, une même question traverse mon travail : comment nos manières de voir transforment-elles nos manières d'habiter le monde ?

L'image y devient un milieu. Elle rencontre le corps, la matière, la lumière, le son, l'architecture et les technologies pour faire émerger des situations où ce que nous pensions reconnaître change de statut. Un déchet emprunte les formes du vivant ; un paysage devient mémoire ; une matière se fait trace ; une archive trouble la chronologie.

Cette recherche se prolonge dans ma pratique curatoriale. L'exposition devient une architecture relationnelle : un espace où œuvres, corps, récits, matières, technologies et territoires composent des voisinages, des tensions et des résonances. Il ne s'agit pas seulement de montrer des œuvres, mais de créer les conditions d'une expérience et de nouvelles manières d'entrer en relation.

Troubler les catégories. Relier les mondes. Habiter autrement.

CARTE DE RECHERCHE

I. TROUBLER LE VIVANT

BIO VS OGM

organisme → transformation → archive biologique

↓

II. DE L'IMAGE AU MILIEU

INTRUSION

déchet → organisme → image → matière → milieu

↓

III. HABITER LES TERRITOIRES

TERRITOIRES / monde hybride

paysage → architecture → écosystème → cohabitation

↓

IV. RÉACTIVER LES MÉMOIRES

AKX / œuvres associées

trace → fragment → archive → fiction → histoire

↓

V. RELIER LES MONDES

IDENTITÉS HYBRIDES / ARCHIPEL

œuvre → exposition → relation → transmission

**TROUBLER → RÉVÉLER → ÉPROUVER
→ RELIER → TRANSMETTRE**

I. TROUBLER LE VIVANT

DOMESTIQUER · TRANSFORMER · CONSERVER

À

partir de quand un organisme façonné par la sélection, la conservation et les technologies humaines cesse-t-il d'être perçu comme "naturel" ?



BIO vs OGM (2013–2019)

Pourquoi certains fruits semblent-ils défier le temps ? Fruit de douze mois d'observation, BIO vs OGM transforme cette question en une enquête visuelle et sensorielle sur des formes de vie altérées. Les fruits étudiés résistent à la décomposition ordinaire : les peaux se figent, les chairs se rétractent, les volumes se maintiennent — la matière organique glisse vers un état liminal, entre nature morte et spécimen de laboratoire.

À rebours de l'image rassurante du fruit frais, l'œuvre révèle ce que l'on ne voit plus : l'empreinte de la transformation, de la conservation et de la standardisation sur les aliments les plus ordinaires. L'enjeu dépasse l'expérience esthétique : l'œuvre interroge notre confiance dans l'apparence du vivant et les effets perceptibles des processus de sélection, de conservation et de standardisation.

Mi-installation scientifique, mi-vanité contemporaine, mi-archive organique, BIO vs OGM fait surgir une étrangeté critique : un fruit qui, au lieu de se décomposer selon les temporalités attendues, se stabilise progressivement comme un objet sculptural. Une image troublante, presque absurde — symptôme silencieux

d'un monde symptôme silencieux d'un monde où les techniques de conservation, de sélection et de standardisation modifient notre perception du cycle naturel, et où la promesse de perfection dissimule peut-être l'artificialisation du réel.



La scarification constitue le geste initial du protocole. Inciser l'épiderme du fruit revient à inscrire volontairement une perturbation dans son évolution puis à en observer les conséquences. Le dessin devient ainsi simultanément intervention plastique, marque temporelle et outil d'observation. Chaque pomme acquiert une identité singulière : sa surface enregistre les transformations de la matière et fait du fruit un corps, un spécimen et une archive.



BIO VS OGM. Installation (dispositif sculptural · vidéo). Protocole expérimental d'observation du vivant sur 3 à 6 mois. 100 pommes scarifiées : observation, transformation, déshydratation et conservation. Dimensions variables. Biennale d'Issy-les-Moulineaux — L'Art du goût, le goût de l'art, Musée Français de la Carte à Jouer. © JML 2013-14.



Bio vs OGM. Détail. Nature morte. Pommes scarifiées sculpturales. Tirage photographique numérique. © JML 2013-14.

BIO VS OGM transforme l'observation du vivant en protocole artistique. Scarifiées puis suivies durant plusieurs mois, cent pommes révèlent les processus de leur propre métamorphose : perte d'eau, oxydation, modification des tissus, variations chromatiques et transformation des volumes. Sans chercher à produire une démonstration scientifique, l'œuvre emprunte au protocole ses méthodes — observation, répétition, comparaison, documentation, conservation — pour interroger notre désir de classer et maîtriser le vivant. Entre nature morte, spécimen et sculpture, le fruit devient objet d'étude et archive biologique, troublant les frontières entre naturel et artificiel, organisme et artefact.



Bio vs OGM. Nature morte. Pommes scarifiées sculpturales disposées dans des boîtes d'entomologie. © JML 2013-14.

BIO vs OGM ouvre une recherche sur les mutations silencieuses du vivant et les traces laissées par nos interventions. Le fruit devient moins un objet à comparer qu'un territoire où s'inscrivent le temps, les gestes et les systèmes qui le façonnent. De cette expérience émerge une question appelée à traverser la suite du travail : comment rendre perceptibles les transformations qui échappent à notre regard ?

RÉFÉRENCES DE RECHERCHE

Amandine Cornille et al., *The Domestication and Evolutionary Ecology of Apples*, 2014

Barrie E. Juniper & David J. Mabberley, *The Story of the Apple*, 2006

Daniel Zohary, Maria Hopf & Ehud Weiss, *Domestication of Plants in the Old World*, 2012

Stephen B. Brush et al. (eds.), *Biodiversity in Agriculture: Domestication, Evolution and Sustainability*, 2012

Amandine Cornille et al., *A Multifaceted Overview of Apple Tree Domestication*, 2019

II. DE L'IMAGE AU MILIEU

DÉCHET → ORGANISME → IMAGE → MATIÈRE → MILIEU

Que devient l'image lorsqu'elle quitte la surface pour engager le corps, contaminer la matière et transformer l'espace en expérience ?



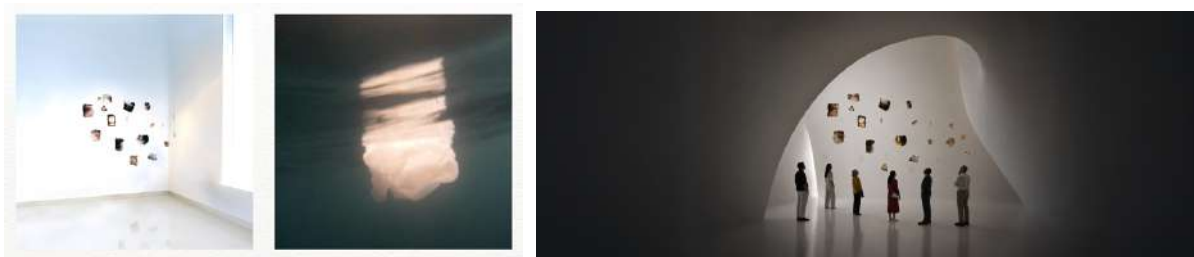
Genèse de l'œuvre. Étude performative et photographique en plongée sous-marine. Dérive d'un sac plastique immergé : entre déchet, organisme et paysage marin. Rivière-Sens, Basse-Terre, Guadeloupe. © José Man Lius, 2011. [Lien vidéo](#)

GENÈSE / EXPÉRIENCE

LE CORPS COMME INSTRUMENT DE PERCEPTION

INTRUSION naît en 2011 d'une expérience menée en immersion, en Guadeloupe. Sous l'eau, la lumière traversant un sac plastique abandonné en transforme l'apparence : porté par les courants, translucide et instable, le déchet évoque momentanément une méduse ou un organisme marin. Cette confusion perceptive devient le point de départ de la recherche.

Le corps immergé agit ici comme un instrument de lecture. Se déplacer, s'approcher, changer de point de vue permet de voir l'image apparaître puis se défaire. Ce qui séduit le regard peut simultanément constituer une menace pour le milieu qui l'accueille.



INTRUSION. Documents extraits — source et mise en situation du public. © José Man Lius, 2011—2026.

La photographie ne documente donc pas seulement un déchet : elle enregistre un seuil d'indétermination, cet instant où l'artificiel emprunte les signes du vivant. *INTRUSION* commence dans cet écart entre ce que l'œil croit reconnaître et ce que la matière est réellement.

VOIR → APPROCHER → ÉPROUVER → DOUTER : la perception devient le premier territoire de l'œuvre.

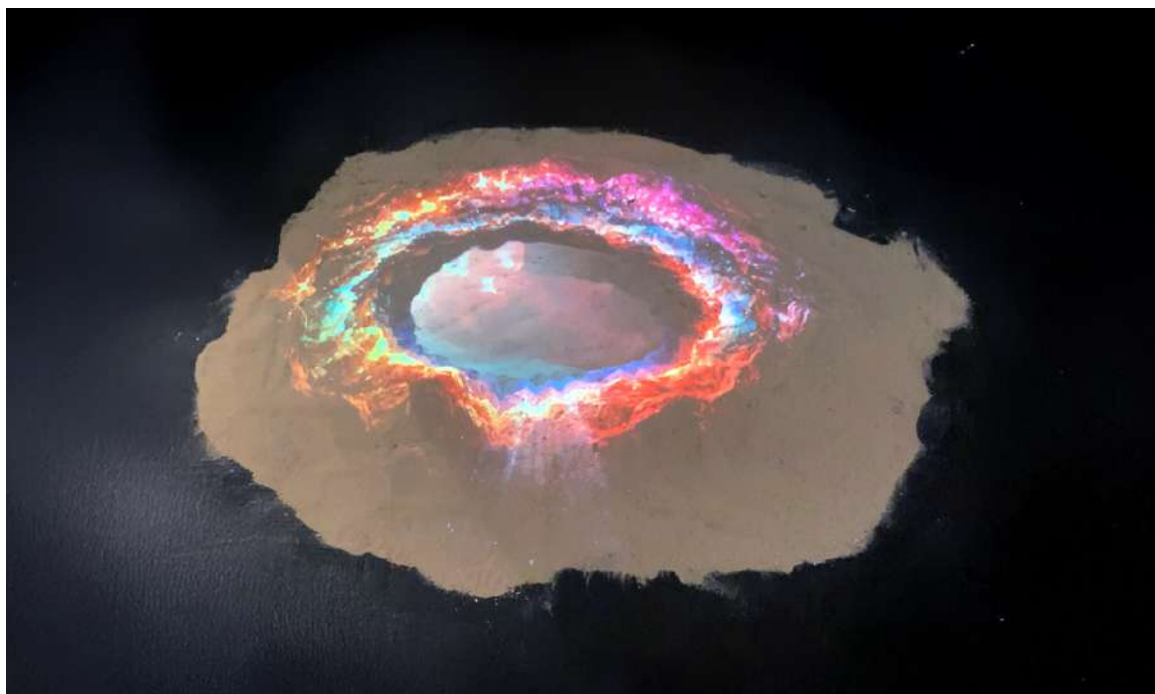
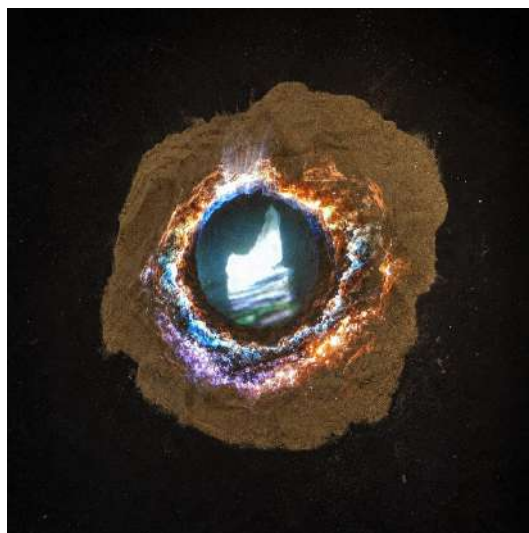


INTRUSION — Extrait, installation, 2 x 3 m — 18 éléments (6–35 cm). Vidéo et photographies en trompe-l'œil sur Plexiglas, boucle vidéo 5 min, 2013. Prix ADAGP, Cité internationale des arts, Paris. © José Man Lius, 2011.



FRAGMENTS / ÉTUDES SCULPTURALES — L'image photographique devient matière : découpe, transparence, lumière et superposition produisent des formes dont l'origine demeure volontairement indéfinissable. © José Man Lius, 2011.

En 2013, les images issues de cette expérience quittent progressivement leur statut de photographies. Fragmentées, détournées puis imprimées sur Plexiglas, elles deviennent des formes sculpturales autonomes, suspendues à distance du mur. Ombres, transparences et reflets prolongent leurs contours dans l'espace et rendent leur nature difficile à identifier. L'image acquiert ainsi une épaisseur, une ombre et une présence physique. Elle oscille entre document, fragment de paysage, organisme et artefact. Présentée à la Cité internationale des arts dans le cadre du Prix ADAGP, cette première installation pose un principe qui traversera le cycle **INTRUSION** : faire sortir l'image de son cadre pour l'introduire dans l'**espace du visiteur**.

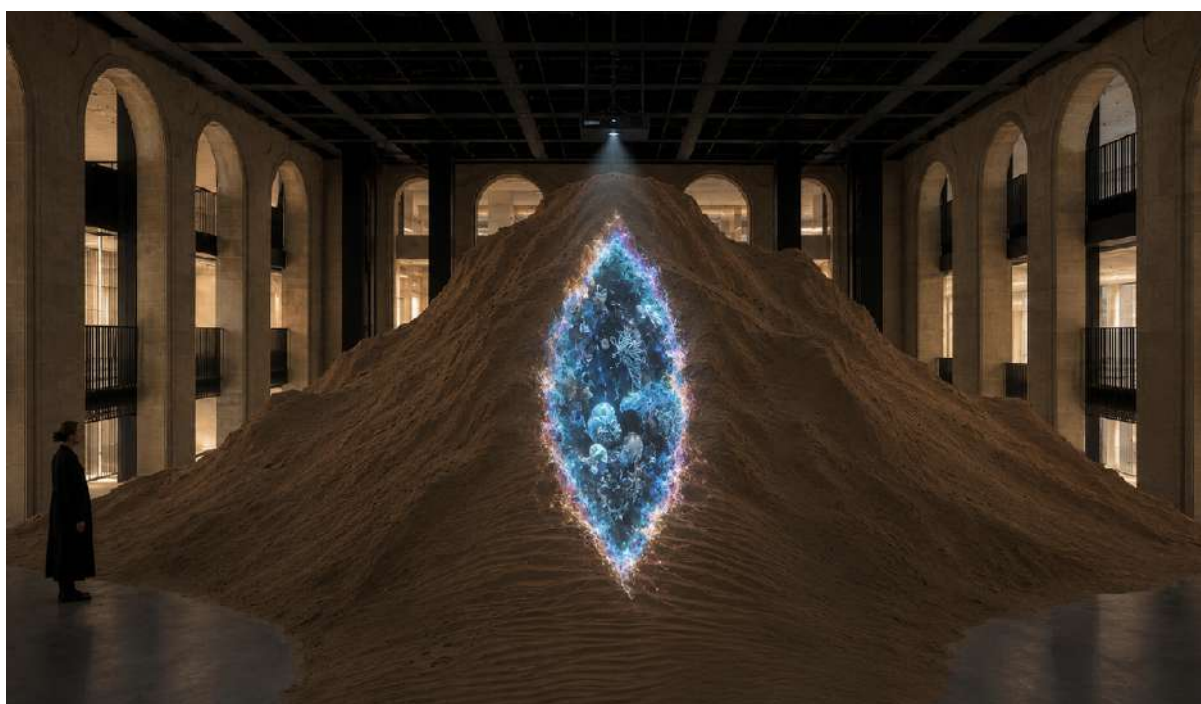


Installation sculpturale. Projection vidéo en trompe-l'œil sur 10 kg de sable. Présentation au Centre culturel solidaire 100ecs, exposition L'Archipel des possibles, Paris, France — architecture EDF. [Lien web](#) © José Man Lius, 2026.

QUAND L'IMAGE CONTAMINE LA MATIÈRE

En 2026, *INTRUSION N°2-26* déplace cette recherche de l'objet vers le sol. L'image projetée rencontre une matière élémentaire — le sable — et s'inscrit directement dans son relief. Courants, organismes, coraux, glaces et résidus semblent apparaître depuis la matière elle-même : la frontière entre projection et surface physique devient instable. Le spectateur ne regarde plus seulement une image : il doit se positionner par rapport à elle, en éprouver l'échelle, la lumière et la matérialité. L'installation devient un paysage provisoire où réel et représentation se contaminent mutuellement. Ce déplacement marque une étape essentielle du cycle : **l'image quitte le mur, rencontre la matière et commence à produire un milieu.**

IMAGE → PROJECTION → MATIÈRE → RELIEF → EXPÉRIENCE



ÉTUDES SITE-SPÉCIFIQUES INTRUSION N°2-26 adapte son échelle, sa topographie et ses images projetées à l'architecture de chaque institution hôte. Simulation — œuvre non réalisée. Fondation Cartier pour l'art contemporain, place du Palais-Royal, Paris. Architecte Jean Nouvel © JML 2026.

DE L'INSTALLATION AU MILIEU

À partir de l'expérience réalisée au 100ecs, *INTRUSION N°2-26* devient le support d'une recherche sur **l'échelle, l'architecture et les conditions d'immersion**. Les simulations développées en 2026 testent la capacité du dispositif à se reconfigurer selon différents contextes : topographie, circulation, lumière, volume architectural et distance du regard. L'intelligence artificielle intervient ici comme **outil de projection et de recherche spatiale** : elle permet de visualiser et de comparer des hypothèses d'échelle, de topographie, de circulation et de relation au site avant leur confrontation au prototypage et aux contraintes physiques. Ces images constituent des études prospectives, non des documents d'œuvres réalisées. À mesure que l'échelle augmente, l'image change de fonction. Elle n'est plus seulement contenue dans l'installation : elle participe à la construction d'un environnement. **Le spectateur passe du regardeur au corps situé, puis du corps situé à l'habitant temporaire d'un milieu.**



ÉTUDE SITE-SPECIFIC — OCEAN SPACE, VENISE : Simulation d'échelle et de contexte — œuvre non réalisée. La topographie de sable transforme l'image projetée en événement spatial : apparition, profondeur et lumière organisent un paysage que le visiteur ne peut saisir depuis un point de vue unique. L'œuvre se découvre par le déplacement.



ÉTUDE SITE-SPECIFIC — LOUVRE ABU DHABI : Simulation d'échelle et de contexte — œuvre non réalisée. L'étude interroge la rencontre entre paysage artificiel, lumière architecturale et images projetées. Le dispositif n'est plus pensé comme un objet autonome posé dans un lieu, mais comme une configuration susceptible de modifier temporairement la perception et la circulation de l'architecture qui l'accueille.

L'image devient milieu lorsqu'elle ne se contente plus d'être regardée, mais organise des relations entre corps, matière, lumière, architecture et territoire. De l'immersion sous-marine de 2013 aux paysages prospectifs de 2026, *INTRUSION* explore ce déplacement : faire de la perception non plus la réception finale de l'œuvre, mais l'une de ses matières premières.

III. HABITER LES TERRITOIRES

PAYSAGE → ARCHITECTURE → ÉCOSYSTÈME → MILIEU

Que devient l'architecture lorsqu'elle n'est plus pensée comme une frontière protégeant l'humain du vivant, mais comme un milieu traversé, transformé et parfois réinvesti par d'autres formes de vie ?



Étude photographique. Vortex — la trombe qui annonce le cyclone, point de départ de la nouvelle éponyme du recueil Cyclonique, ici surgit au crépuscule au-dessus des mornes et de la baie de Fort-de-France. Hôpital Maynard, Martinique. Photomontage. Territoire · apparition · mutation · mémoire. © JML 2023—2026.

Après avoir fait sortir l'image de son cadre, la recherche change d'échelle : ce n'est plus seulement l'œuvre qui se transforme, mais le milieu dans lequel elle apparaît.

TERRITOIRES — HABITER UN MONDE HYBRIDE

ARCHITECTURE → VIVANT → MUTATION → COHABITATION

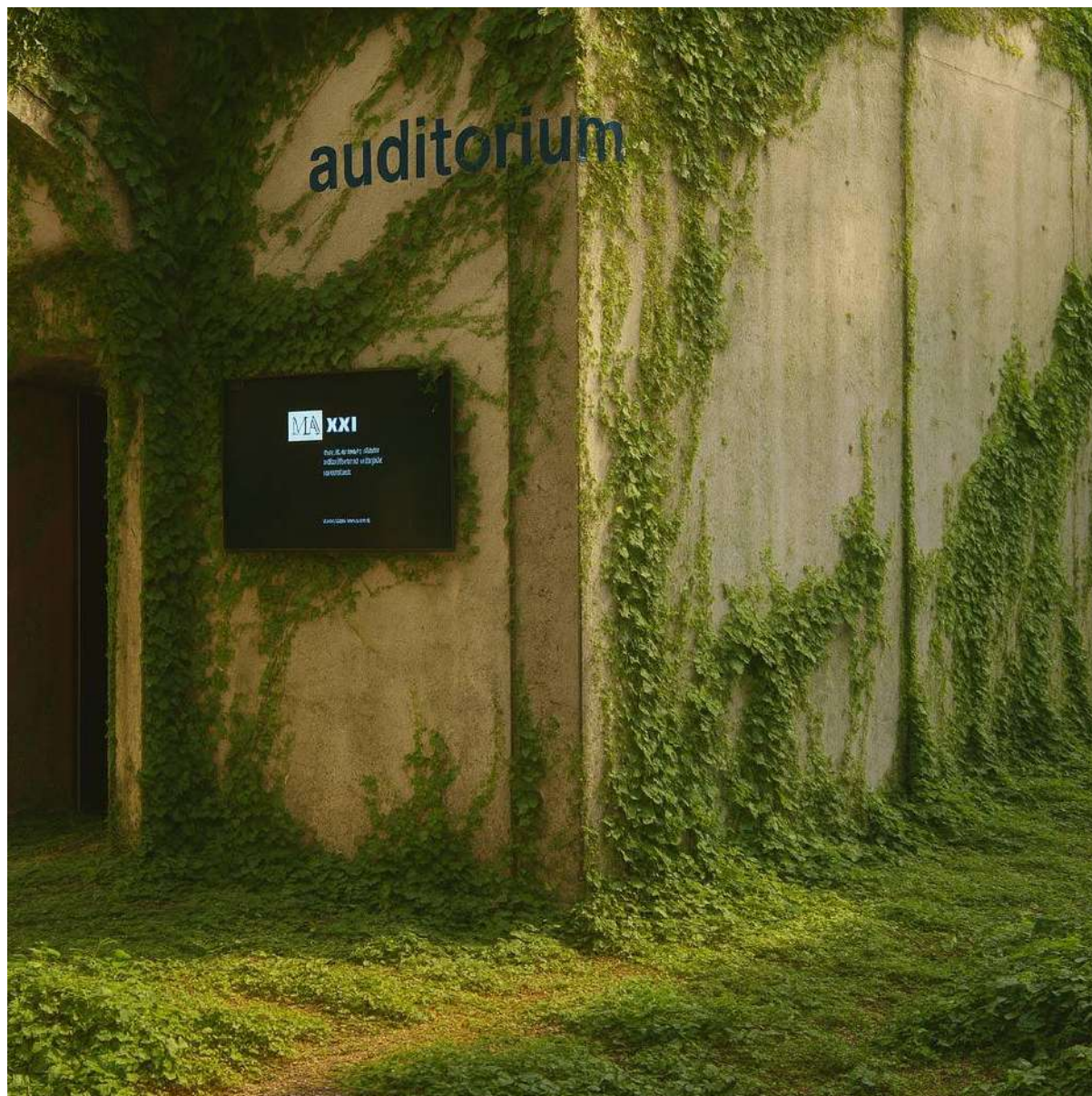
PAYSAGE → ÉCOSYSTÈME → RELATIONS RHIZOMIQUES ET ÉPIPHYTES



Figuier maudit, aussi appelé figuier étrangleur — phénomène antillais où la plante enveloppe son support en couches successives, jusqu'à l'étouffer et le faire disparaître entièrement en creux. Forêt de Balata, sommet de Fort-de-France, 2023. Étude photographique / photomontage. Territoire · apparition · mutation · mémoire. © JML 2023—2026.

TERRITOIRES

HABITER UN MONDE HYBRIDE



Étude photographique. Espace accueil, Musée MAXXI, Rome — architecte Zaha Hadid. Simulation d'intention, œuvre non réalisée, où le vivant réinvestit progressivement l'architecture. Architecture · vivant · colonisation · transformation. Photographie personnelle réinterprétée par photomontage et intelligence artificielle. © JML 2024–2026.



Études photographiques — MAXXI, Rome, architecte Zaha Hadid. Simulation d'intention, œuvre non réalisée : le musée, lieu consacré à la mémoire et à la conservation, devient lui-même le territoire d'une hybridation entre architecture et vivant. Photographies personnelles, prises pour en collecter les détails, imperfections et malfaçons, puis réinterprétées par photomontage et intelligence artificielle, tirages Fine Art. © JML, 2024–2026.

Dans cette séquence, l'architecture culturelle devient le support d'une fiction : le vivant réinvestit le bâtiment, transforme ses surfaces, ses circulations et ses usages. La frontière entre construction et écosystème devient incertaine.

Cette recherche mésologique considère **le territoire non comme un décor, mais comme un milieu actif où architectures, organismes, techniques, mémoires et usages se transforment réciproquement**. La fiction opère alors un renversement : les institutions consacrées à conserver et exposer deviennent elles-mêmes les objets d'une mutation.

L'hybridation n'illustre plus une opposition entre nature et culture ; elle permet d'imaginer les formes de coexistence qui apparaissent lorsque ces catégories cessent d'être étanches.

Que devient un lieu de mémoire lorsque le milieu qu'il cherchait à contenir commence lui-même à le transformer ?



Étude De milieu — Hypothèse de topographie en textile recyclé associant mousse, structures inspirées du mycélium et fibres tissées. Simulation d'intention, œuvre non réalisée © JML, 2024–2026.



Études De Cohabitation — Scénario de parcours d'exposition qui trace, du naturel vers l'artificiel, une hybridation architecturale pensée comme perspective de symbiose pour l'humanité : accueil, salle de réunion, circulations et alcôves deviennent les stations d'un même milieu commun, où mousse, faune et lumière coexistent avec l'architecture muséale. Simulation d'intention, 2026. Photomontage et intelligence artificielle, tirages Fine Art. © JML, 2024–2026.

« Ici, l'architecture cesse de séparer l'humain du vivant pour devenir avec lui : un milieu partagé, transformable. »

TERRITOIRES

IL Y A UNE FORÊT DANS LE MUSÉE

Le musée n'est plus seulement le lieu où l'on représente le vivant : il devient lui-même un milieu susceptible d'être traversé, colonisé et transformé — une mésologie architecturale.

HABITER → COHABITER → TRANSFORMER



Seuil — Études De Cohabitation. Le musée s'ouvre sur son propre envers sauvage. Simulation d'intention architecturale, 2026.
Photomontage et intelligence artificielle, tirages Fine Art. © JML, 2024–2026.



Climax du parcours — Étude de milieu. Architecture, vivant et infrastructures technologiques composent un même milieu sous tension. Les ressources mobilisées par les systèmes numériques — eau, énergie, données, stockage — deviennent perceptibles et modifient les circulations du visiteur. L'installation confronte ainsi l'expansion des imaginaires technologiques aux ressources limitées nécessaires à leur fonctionnement. HABITER → COHABITER → TRANSFORMER. Simulation d'intention architecturale, œuvre non réalisée, 2026. Photomontage et intelligence artificielle. © JML, 2024–2026.

IV. RÉACTIVER LES MÉMOIRES

TRACE → FRAGMENT → ARCHIVE → FICTION → HISTOIRE

Comment rendre perceptible ce que l'Histoire a effacé, déplacé ou laissé hors champ ?



AKX — Archive des Paradoxes. *Fragments d'une mémoire brisée : portraits effacés et récits marginalisés des descendants d'outre-mer, de 1890 à aujourd'hui, recomposés par le glitch et l'intelligence artificielle. Tirages photographiques encastrés dans des boîtiers en plexiglas optique, 4 modules de 130 × 20 × 20 cm. Épreuve d'artiste, édition unique. © JML, 2025–2026.*



AKX — Archive des Paradoxes. *Fragments d'une mémoire brisée. Exposition collective « Mises en tension photographiques », Galerie Immix, Paris (2025). À partir de ses archives familiales, l'œuvre met en tension histoire intime et rapport réalité/virtualité, révélant des trajectoires post-coloniales oubliées ou éclipsées. Épreuve d'artiste, édition unique. © JML, 2025–2026. [Lire l'article](#)*

AKX — Archive des Paradoxes.

Fragments d'histoire

À partir d'archives familiales, AKX construit une archéologie fragmentaire de trajectoires individuelles prises dans des histoires collectives plus vastes. Tissé de glitches, d'archives photographiques et de programmes génératifs en mouvement, ce projet immersif interroge les strates occultées de notre mémoire collective. De 1890 à aujourd'hui, l'œuvre déploie une archéologie du non-dit, où portraits d'anonymes marginalisés et récits historiques effacés se heurtent aux distorsions du numérique.

Une lecture discontinue de la mémoire

Entre archives photographiques, glitches et images génératives, AKX révèle des zones oubliées de l'Histoire — celles où surgissent récits marginalisés et figures sans nom.

ARCHIVE → FRAGMENT → ALTÉRATION →
DOUTE → RÉINTERPRÉTATION



AKX — Archive des Paradoxes. *Fragments d'une mémoire brisée. Exposition collective « Mises en tension photographiques », Galerie Immix, Paris (2025). À partir de ses archives familiales, l'œuvre met en tension histoire intime et rapport réalité/virtualité, révélant des trajectoires post-coloniales oubliées ou éclipsées. Épreuve d'artiste, édition unique. © JML, 2025–2026. [Lire l'article](#)*

Archéologie du non-dit

L'œuvre explore ce qui a été effacé ou transformé, mettant en tension mémoire collective et altérations numériques pour interroger les silences qui structurent nos récits historiques. Refusant toute narration linéaire, le projet brouille les frontières entre document et fiction, convoquant l'IA comme outil de subversion plutôt que simple artifice. Visages floutés, artefacts numériques et archives recomposées mettent au jour les angles morts et les discontinuités à partir desquels les récits historiques se construisent.

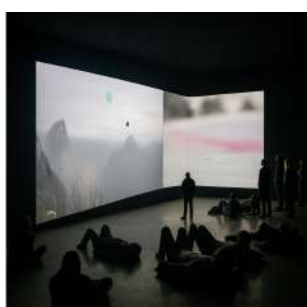
Mais cette esthétique du fragment soulève une question qui demeure ouverte : le recours à la technologie ne risque-t-il pas d'esthétiser la perte plutôt que de la réparer ?

Éprouver le trouble

VOIR → RECONNAÎTRE → APPROCHER →
DÉCOUVRIR → DOUTER → RÉINTERPRÉTER

V. RELIER LES MONDES

DE LA PRATIQUE ARTISTIQUE À L'ARCHITECTURE RELATIONNELLE



TÊ. TERRA ENIGMA

« Installation immersive et sonore (2013-2017 — Territoire Auvergne-Rhône-Alpes) »



TERRA ENIGMA
« Immersive sound and visual installation (2013-2017 — Auvergne-Rhône-Alpes region) »



HÖM. BLUE MAN

The Foreign Body. Chromatic Otherness in a Primordial Landscape

Video installation (2011) | In-situ performance capture | La Soufrière Volcano, Guadeloupe National Park | (city format) Duration: 5:30



CÔ. THE THING. CÔ. A. — narrative encounter with otherness. Automaton (Interactive Table & Sound Installation) Motion Capture (2010) | Variable dimensions by José-Man Luis and Jean-Marc Lavalley. © 2016, 2020



Itinéraires. Maquette, simulation numérique d'installation vidéo sonore implantée dans l'architecture, 2026 © José-Man Luis



LE CORPS A L'ÉCHELLE DES ÉTOILES

BLACK SUN invite le public à découvrir un Corps non identifié — Une étoile mystérieuse située au centre d'un système solaire dans une dimension parallèle — La naissance d'un territoire énergétique isoptométrique filmé du point de vue de la caméra thermique et du rayon X. Ce traitement de l'image hybride oscille entre des masses gazeuses esquissées et les variations de rayonnement infrarouges — électromagnétique à haute fréquence.



Camé d'Art de Guadeloupe — Exposition initiée par l'IDFC organisée, chez le gouverneur d'Antigua, Sir Rodney Williams, en partenariat avec le Consulat de France. Réunissant quatre artistes français en résidence à la Government House d'Antigua, l'exposition a le dialogue entre les cultures francophones et caribéennes. Projet itinérant présenté à la Barbade, en Dominique, à Trinité, en Guadeloupe. © José-Man Luis



Opéra LUX VOUS CORPUS — installation sonore et interactive invitent le grand public à une participation active. Durée : 15-25 minutes, en musique aléatoire. Capacité d'accueil : 1 de 5 à 15 personnes par séance — soit jusqu'à 80 personnes par heure.

TERRA ENIGMA — paysage / immersion / perception. 2017

HOM. BLUE MAN — corps / performance / environnement. 2012
C.O. THE THING — interaction / robotique / comportement. 2019
ITINÉRAIRES — déplacement / corps / mémoire / espace. 2016
BLACK SUN — corps / son / échelle spatiale. 2016
LVC — son / corps / interactivité / espace. 2015

IDENTITÉS HYBRIDES

Exposition. 1 → intention curatoriale → artistes → dispositif → publication → prolongement
→ 2020-21.





Identités Hybrides — Catalogue d'exposition. De l'identité comme héritage figé à l'identité comme processus vivant : matières, corps et mémoires s'y recomposent pour inventer de nouvelles formes d'hybridation, entre créolisation et art global transdisciplinaire. 100ecs, Paris, 2021. © José Man Lius.

Et si l'identité n'était plus une origine à défendre, mais un devenir à composer ?

Un an après le premier confinement, et après deux reports successifs, sanitaires et politiques, le 100ecs présente Identités Hybrides, exposition collective portée par José Man Lius. Maintenir ce discours sur la relation et le mouvement au sortir d'une période d'isolement et de fermeture des frontières prenait alors une résonance particulière.

Neuf artistes y croisent leurs regards pour interroger les nouvelles formes d'hybridation culturelle : l'identité, non plus comme une essence à préserver, mais comme une relation en perpétuelle transformation, façonnée par le mouvement, les rencontres et les transmissions. Danse, sculpture, musique, vidéo et performance s'y rencontrent jusqu'à brouiller leurs frontières propres — une hybridation des formes autant que des sujets.

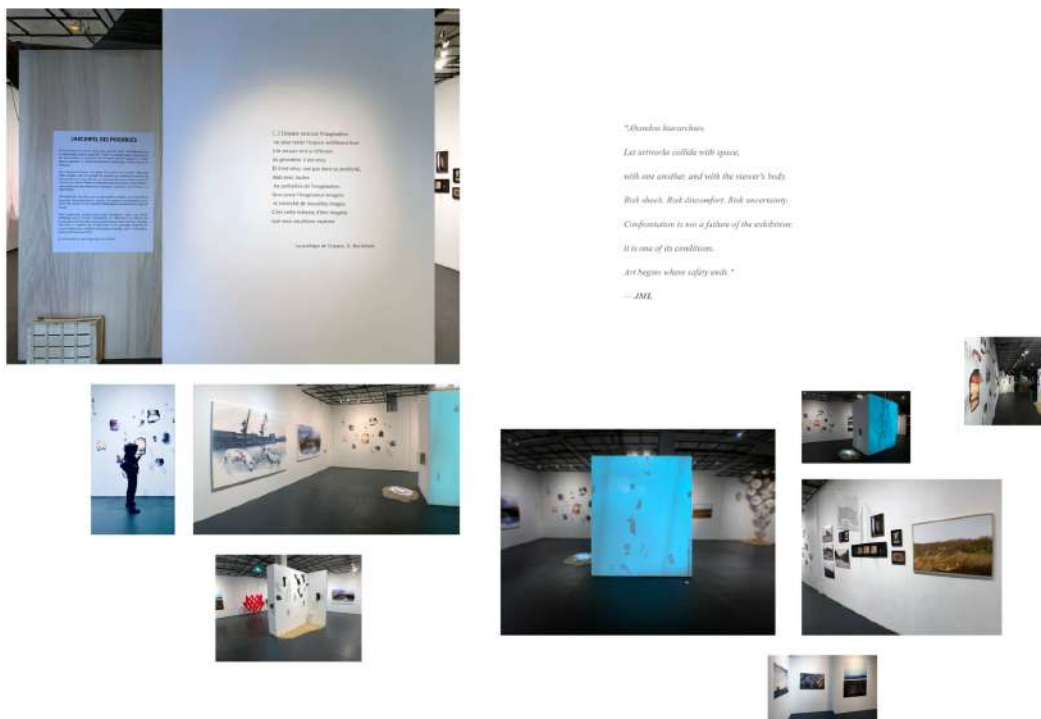
Entre regard polymorphe, créolisation et Tout-Monde glissantien, l'exposition ouvre un espace singulier et pluriel, où l'hybridation des matières, des corps et des mémoires trace une perspective d'art global transdisciplinaire, loin des catégorisations qui structurent encore trop souvent le regard porté sur les cultures.

[News](#) · [Performance interactive](#) · [Témoignages](#)

L'ARCHIPEL DES POSSIBLES

Exposition. 2 → intention curatoriale → une architecture collective → dispositif → publication → prolongement → 2026.





Projet manifeste de cette approche curatoriale, *L'Archipel des possibles* transpose à l'échelle collective les questions qui traversent la pratique de José Man Lius : comment faire coexister œuvres, corps, technologies, récits et formes du vivant sans les réduire à une lecture unique ?

Réunissant des artistes français et internationaux au 100ecs à Paris, l'exposition part d'une question : **quels mondes reste-t-il encore à inventer — et comment les faire coexister ?** Pensée comme une **architecture relationnelle** — un archipel de situations autonomes reliées par des circulations, des perspectives et des résonances — elle fait coexister, dans le sillage d'Édouard Glissant et d'Epeli Hau'ofa, des singularités sans les dissoudre dans un récit commun. **Le commissariat y est envisagé comme un art de la relation : sélectionner, certes, mais aussi mettre en espace, créer des voisinages, organiser des circulations et faire émerger des résonances.**

Une constellation de pratiques. Peinture, photographie, vidéo, installation et performance composent un territoire volontairement hétérogène. Des artistes issus de générations, de cultures et de géographies différentes y font dialoguer leurs écritures sans les uniformiser : **chaque pratique demeure une île singulière ; chaque rencontre ouvre une circulation possible.**

Faire exposition au-delà de l'exposition. Refusant le parcours imposé et la hiérarchie entre les œuvres, *L'Archipel des possibles* invite le visiteur à composer sa propre traversée. Le projet se prolonge au-delà de l'espace d'exposition — **Nuit Blanche, projections, cinéma, rencontres, médiation et publication** — comme autant d'extensions d'un même archipel. L'exposition devient ainsi une **plateforme curatoriale évolutive**, où recherche, création, transmission et expérience collective continuent de circuler au-delà de la visite.

[News](#) · [Catalogue](#) · [Performance participative](#) · [Écologie du vivant](#) · [Témoignages](#)



MÉSOLOGIE DU VIVANT ET MUTATIONS INVISIBLES

DÉMARCHE ARTISTIQUE & CURATORIALE

Artiste plasticien, auteur-réalisateur et commissaire d'exposition, **José Man Lius développe une recherche à la croisée de l'installation, de l'image en mouvement, de la photographie, de la matière et des dispositifs immersifs.** Sous le titre *Mésologie du vivant et mutations invisibles*, son travail explore les relations entre vivant et artificiel, mémoire et transformation, territoire et technologie, et la manière dont celles-ci modifient notre perception des milieux que nous habitons.

Sa pratique procède par **déplacements perceptifs et changements de statut** : un déchet emprunte les signes d'un organisme ; une image devient matière ; un paysage se transforme en archive ; une trace contemporaine semble surgir d'une temporalité à laquelle elle ne devrait pas appartenir. L'œuvre ouvre ainsi un espace d'incertitude où le regard est conduit à **s'approcher, éprouver, douter et reconsidérer ce qu'il croyait reconnaître.**

Cette recherche se prolonge dans une pratique curatoriale consacrée aux écologies du vivant, aux identités hybrides, aux récits territoriaux et aux relations entre art, sciences et technologies créatives. L'exposition y est envisagée comme une **architecture relationnelle** : un milieu où œuvres, corps, savoirs, matières, technologies et territoires peuvent entrer en relation.

Avec *L'Archipel des possibles*, cette démarche change d'échelle : les questions éprouvées dans l'œuvre deviennent les principes d'un espace collectif d'expérimentation. Le commissariat prolonge alors le geste artistique par la mise en relation des pratiques, des disciplines, des imaginaires, des territoires et des publics.

QUESTIONS DE RECHERCHE

La recherche se construit moins à partir de réponses préétablies que de **questions mises à l'épreuve par les œuvres**. Observation, dessin, photographie, image en mouvement, expérimentation matérielle, immersion, prototypage et confrontation au site constituent autant de manières d'en éprouver les hypothèses.

VIVANT / ARTIFICIEL — À partir de quand une matière transformée par l'activité humaine cesse-t-elle d'être perçue comme naturelle ? Que révèle cette hésitation de notre manière de classer le vivant ?

IMAGE / MATIÈRE — À quel moment l'image cesse-t-elle d'être seulement représentation pour devenir **surface, lumière, matière ou milieu** ?

CORPS / PERCEPTION — Comment le déplacement, l'échelle, le son, la lumière et l'immersion peuvent-ils faire du corps **un instrument de lecture de l'œuvre** ?

TERRITOIRE / MÉMOIRE — Comment un paysage, une matière ou une architecture peuvent-ils porter simultanément des traces biologiques, géologiques, historiques et fictionnelles ?

TECHNOLOGIE / VIVANT — Comment mobiliser les technologies de création pour révéler de nouvelles relations au vivant tout en interrogeant leur matérialité, leurs infrastructures et leurs impacts ?

ARCHIVE / FICTION — Comment faire dialoguer document, observation, mémoire et spéculation tout en maintenant perceptible la différence entre leurs statuts ?

RELATION / EXPOSITION — Comment l'exposition peut-elle devenir une **architecture relationnelle**, capable de mettre en relation œuvres, corps, savoirs, technologies, territoires et publics ?

Ces questions forment **un champ de recherche évolutif**. Chaque projet en déplace les frontières et expérimente une nouvelle relation entre perception, matière, vivant et territoire.

PROGRAMMATIONS

EXPOSITIONS · FESTIVALS · PROGRAMMATIONS — SÉLECTION

2026 — L'Archipel des Possibles / Nuit Blanche, commissariat JML, 100ecs, Paris.

2025 — Mises en tension (de la photographie), Galerie Immix / Espace Jemmapes, Paris.

2024 — MÜ, Architectures protéiformes, VIDEOFORMES, Clermont-Ferrand / CYFEST, Erevan, Arménie.

2020 — Écologie du vivant, Nuit Blanche, Port-au-Prince, Haïti.

2020 — Identités Hybrides, commissariat JML, 100ecs, Paris.

2019 — Contre Nature, Atelier Alfred Boucher, Fondation La Ruche-Seydoux, Paris.

2018 — Black Sun, Mumbai International Film Festival, Inde.

2017 — Black Sun, Festival VIDEOFORMES, Clermont-Ferrand.

2016 — Memory, Athens Digital Arts Festival, Grèce.

2015 — Festival Images Caraïbes, Mémorial ACTe, Guadeloupe.

2014 — TIME is Love, Torrance Art Museum, Californie, États-Unis.

2014 — B.I.M — Biennale de l'Image en Mouvement, Buenos Aires, Argentine.

2012 — Nuits Blanches Paris / Oran, Institut français.

ŒUVRES & CYCLES DE RECHERCHE — SÉLECTION

2026–27 — INTRUSION N°3 — L'Archive impossible, installation sculpturale / diorama / projection vidéo.

2026 — INTRUSION N°2-26 — installation de sable et projection vidéo en trompe-l'œil.

2024–25 — MÜ — Architectures protéiformes, installation / film.

2025 — Archive des Paradoxes — photographie, Galerie Immix.

2019 — CÖ. THE THING — automate, textile interactif, son et motion capture, avec Jean-Marie Lavallée.

2016 — BLACK SUN — installation immersive et sonore, avec Gauthier Keyaerts.

2015 — LUX VOCE CORPORE — installation interactive, vidéo et sonore.

2013–21 — BIO VS OGM — recherche sculpturale, photographique et vidéo.

2013 — INTRUSION — vidéo, photographie et installation.

BOURSES · PRIX · RÉSIDENCES

2014 — Résidence d'artiste — art vidéo, DRAC Clermont.

2013 — Prix ADAGP — INTRUSION, Cité internationale des arts, Paris.

2011 — Aide à la création — DRAC Basse-Terre.

2005 — Présélection résidence — Villa Kujoyama, Kyoto, Institut français.

COMMISSARIAT · ÉDITION · TRANSMISSION

- 2026 — L'Archipel des Possibles, co-curation et direction curatoriale, 100ecs, Paris ; programmation Nuit Blanche.
- 2020 — Identités Hybrides, commissariat, 100ecs, Paris.
- 2017–2021 — Culturama web magazine: enquêtes, articles, entretiens et documentaires consacrés à la création contemporaine.
- 2000–2026 — Enseignement et workshops en innovation, design, scénographie, image et technologies créatives. (niveaux Bachelor et Master).

FILMOGRAPHIE

- 2024–25 — MÜ, Architecture protéiforme — [court métrage](#), 5 min.
- 2018 — Black Sun — [film](#) d'art vidéo / installation, 5 min.
- 2017 — Itinéraires — [film](#) d'art vidéo, 6 min.
- 2016 — Bio VS OGM — [film](#) d'art vidéo, 4 min.
- 2015 — Lux Voce Corpore — [installation](#) interactive et sonore, 15 min.
- 2012 — Homme bleu — [film](#) d'art vidéo, 3 min 30.

PUBLICATIONS · PRESSE · DIFFUSION

Publications, entretiens et diffusions : Turbulences Vidéo / VIDEOFORMES, Paris-Art, AREA Revues, TK-21, Culturama, Artension, Marie Claire Japon, M6, ARTE Creative, MTV Europe / Asie, MCM, entre autres.

FORMATION

- 1989–1995 — Formation aux Beaux-Arts de Versailles ; Paris 8 ; Stage en nouvelles technologies au Centre d'art numérique Art 3000 → Le Cube, Issy les moulineaux.
- Influence de l'enseignement de Riccardo Licata, peintre, graveur et sculpteur vénitien, aux Beaux-Arts de Paris.
- Influence des créatifs publicitaires des années 1990/2000 (Michel Gondry, Seb Janiak, Guido Mocafico, Chris Cunningham...)

LIENS

- Biographie / démarche artistique — josemanlius.com/jml/
- Portfolio — [œuvres](#) et projets — josemanlius.com/portfolio/

CONTACT

- JOSÉ MAN LIUS · Artiste plasticien · Auteur-réalisateur · Commissaire d'exposition
- josemanlius.com/jml/ · [Portfolio](#) · josemanlius@gmail.com · T +33 (0)6 60 14 74 03 · Paris, France

IMAGES DE RECHERCHE

STATUT & MÉTHODE

Les images de recherche occupent une place intermédiaire entre observation, dessin, photographie, simulation et fabrication. Photomontage, modélisation et intelligence artificielle y sont mobilisés comme outils de projection : ils permettent d'éprouver une échelle, une topographie, une atmosphère, une relation à l'architecture, à la lumière ou à la matière avant leur confrontation au prototype et au réel.

Lorsqu'elles prennent appui sur des photographies ou documents personnels, leur origine et leur mode de transformation sont indiqués. Leur statut est systématiquement distingué de celui des œuvres réalisées par les mentions « étude », « simulation d'intention », « image de recherche » ou « œuvre non réalisée ».

L'image formule une hypothèse ; le prototype en éprouve les conditions ; la matière et le site en déterminent la forme.

PRINCIPES DE PRODUCTION / ÉTHIQUE

La production procède par étapes : observer → documenter → simuler → prototyper → éprouver → produire. Les choix de matériaux, d'échelle et de technologies sont confrontés aux conditions réelles de fabrication, de maintenance, de transport, d'exposition et de conservation.

Les technologies numériques ne sont pas envisagées comme des outils immatériels. Leur usage s'inscrit dans une réflexion sur leurs infrastructures, leurs ressources et leurs impacts. Le projet privilégie leur emploi lorsqu'elles produisent une expérience ou une connaissance difficilement accessible autrement.

Les sources historiques, scientifiques et documentaires conservent leur statut propre. Document, observation, hypothèse et fiction artistique ne sont pas confondus : leur mise en relation constitue précisément l'un des espaces critiques de la recherche.

REPÈRES DE RECHERCHE

RELATION · VIVANT · MILIEUX · MATIÈRE · TECHNOLOGIES

RELATION · TERRITOIRE · HABITER

Édouard Glissant — *Poétique de la Relation*

Epeli Hau'ofa — *Our Sea of Islands*

Augustin Berque — *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*

VIVANT · INTERDÉPENDANCES · TRANSFORMATION

Donna J. Haraway — *Staying with the Trouble*

Anna Lowenhaupt Tsing — *The Mushroom at the End of the World*

Amandine Cornille et al. — recherches sur la domestication et l'écologie évolutive du pommier

MATIÈRE · BIOLOGIE · FABRICATION

Neri Oxman / Paola Antonelli — *Neri Oxman: Material Ecology*

Neri Oxman — *Mediated Matter: Design and Invention in the New Biological Age*

TECHNOLOGIES · MATÉRIALITÉ · RESPONSABILITÉ

Gauthier Roussilhe, Anne-Laure Ligozat & Sophie Quinton — recherches sur les impacts environnementaux de la numérisation

Bernard Stiegler — *What Makes Life Worth Living: On Pharmacology*

Les bibliographies spécifiques — archéologie, histoire, sciences du vivant, matériaux et technologies — sont développées projet par projet.

BIO VS OGM

le vivant devient archive



INTRUSION

l'image devient matière puis milieu



TERRITOIRES

l'architecture devient écosystème



AKX

la trace devient archive puis fiction



IDENTITÉS HYBRIDES / ARCHIPEL

l'œuvre devient relation



HABITER LE MONDE

TROUBLER LES CATÉGORIES.

RELIER LES MONDES.

HABITER AUTREMENT.