

# À VIVRE

O S E R L ' A R C H I T E C T U R E



#136

JUILLET  
AOÛT  
2024

## L'inspiration JO

À l'honneur dans les festivités de l'été, le sport s'invite à domicile avec des équipements diversifiés.

## Best of produits

Revêtements, matériaux, mobilier, accessoires... Sélections d'innovations et de valeurs sûres.

## Jeu concours

La rédaction vous fait gagner trois lampes Paris en partenariat avec Maiori.



## JOURNÉES D'ARCHITECTURES À VIVRE

Visitez des maisons avec leurs architectes !

## REPORTAGES

Du corps de ferme  
au vieux moulin,  
la seconde vie  
des lieux transformés  
en maisons familiales

## SÉLECTION PAR RÉGION

Maisons et appartements  
à découvrir avec les architectes  
qui les ont réalisés

L 12075 - 136 - F: 8,90 € - RD



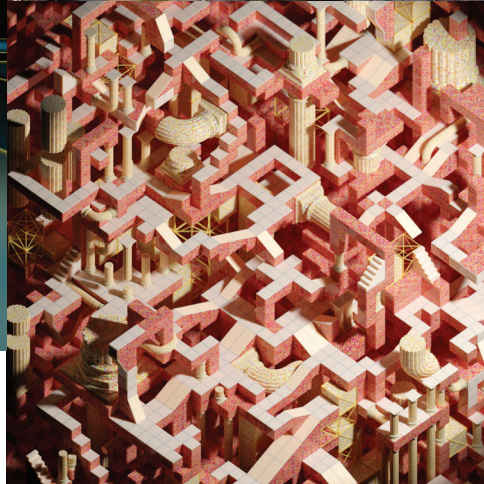
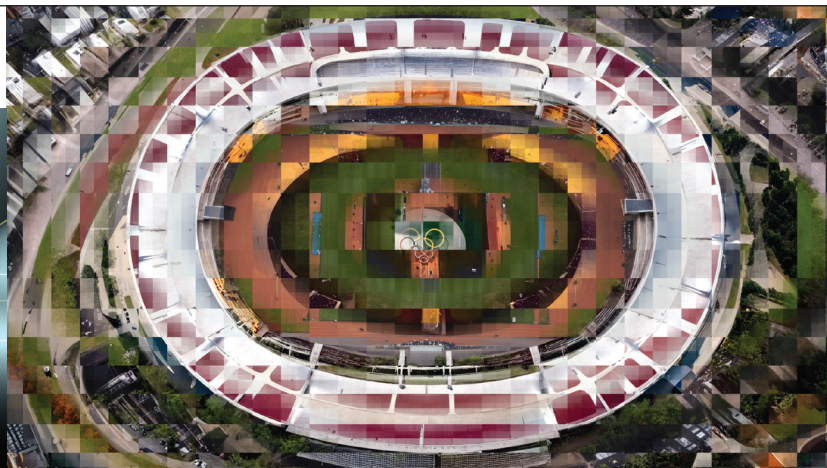
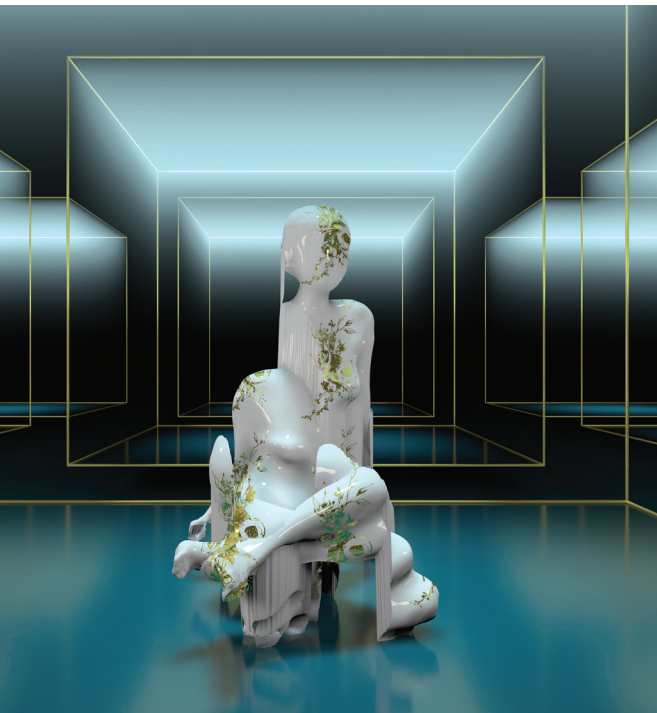
ISSN 1625-7456

# Architecture olympique et innovation numérique

JUSQU' AU 3 AOÛT 2024 - PARIS (3<sup>e</sup>)

[www.galeriecharlot.com](http://www.galeriecharlot.com)

TEXTE CÉCILE PAPAPIETRO-MATSUDA



À l'occasion des Jeux olympiques d'été, cette exposition offre un panorama des techniques actuelles explorées par les artistes du numérique. Ici, l'architecture n'est plus faite de papier mais de pixels, témoignage de la fusion entre tradition et innovation dans le monde de l'art contemporain.

La Galerie Charlot propose une exposition sur l'influence de l'architecture olympique sur les travaux d'artistes contemporains, curatée par Elisabeth Karolyi et Valérie Hasson-Benillouche. Cette architecture, symbole d'universalité et de puissance, est abordée de diverses manières par les créateurs. Certains célèbrent ce patrimoine, d'autres sont fascinés par les formes, tandis que d'autres encore dénoncent un système jugé controversé sur les plans financier et environnemental. La réflexion sur la notion de corps et la naissance d'une œuvre est également mise en avant. L'exposition « Projections » présente les œuvres de quatorze plasticiens, artistes numériques, photographes et architectes internationaux. Au total, vingt-cinq œuvres sont représentées, incluant des créations digitales, des photographies, des vidéos, des animations 3D, IA et génératives, des environnements immersifs et des images numériques.