Elouan Le Bars

Portfolio (2026)

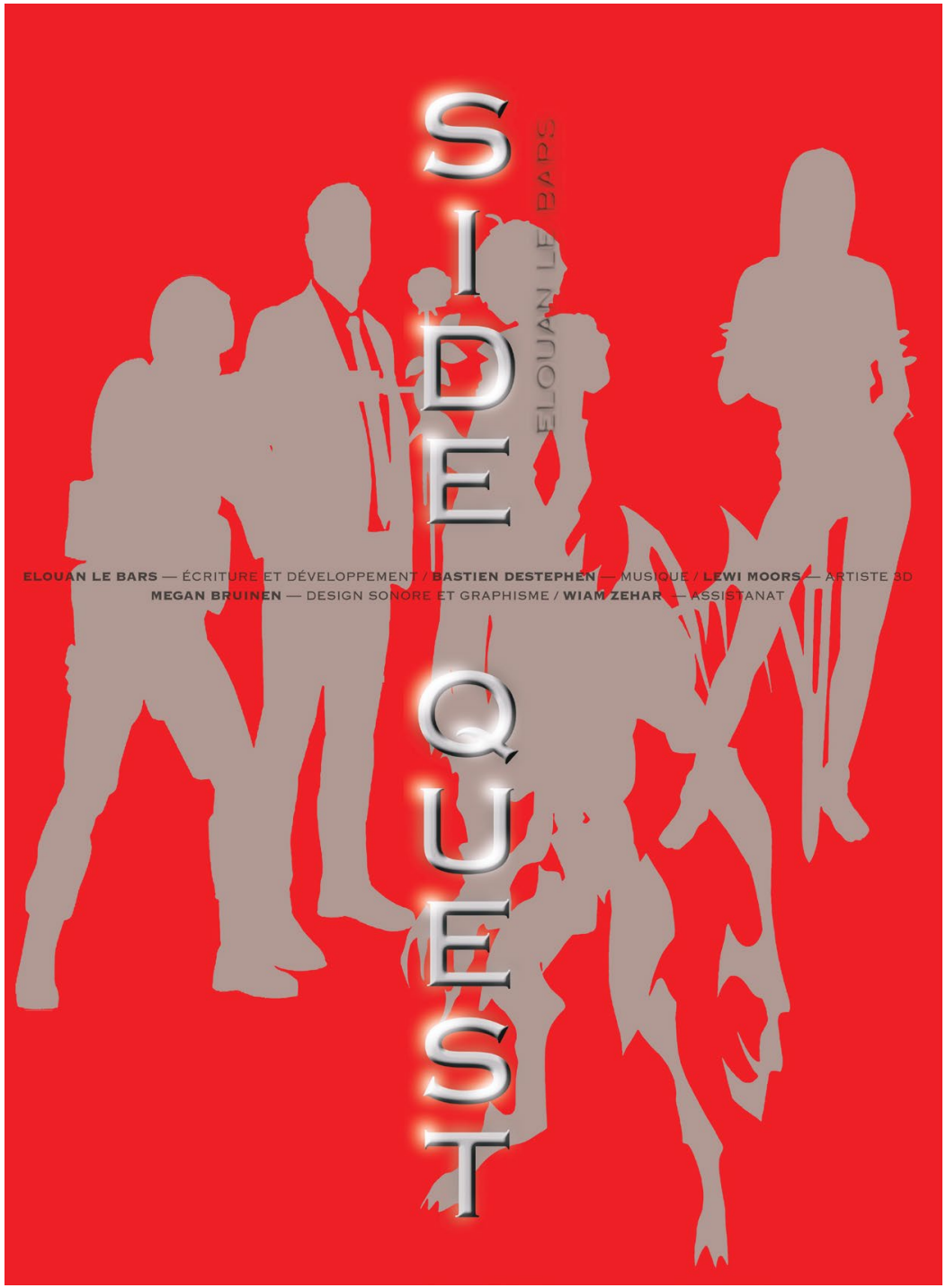
Mon travail examine les structures idéologiques inscrites dans les cultures compétitives, la vie en ligne, l'ambition et le pouvoir — et la manière dont ces structures fabriquent des imaginaires collectifs. Partant de méthodes fondées sur la recherche, je transpose les logiques du jeu vidéo, du travail et de la crise dans des espaces dans lesquels elles ne fonctionnent plus comme prévu, jusqu'à ce que leurs présupposés deviennent visibles. Un mouvement de déplacement traverse l'ensemble : entre le digital et le matériel, entre le documentaire et la fiction, entre jouer et être joué.

Une figure récurrente dans mon travail est celle du personnage qui refuse ; qui se retire des rôles qui lui sont assignés. Les installations spatiales retravaillent des objets et des matériaux tirés directement des films et des jeux, en les réintroduisant dans l'espace d'exposition et en en altérant souvent l'architecture. À travers ces déplacements, je cherche à construire des environnements dans lesquels la fabrication du réel devient visible, et où les frontières de la réalité peuvent être renégociées.

lebarselouan@gmail.com
elouan-lebars.fr

Side Quest

Exposition personnelle
Centre d'art Ygrec-ENSAPC, 2026



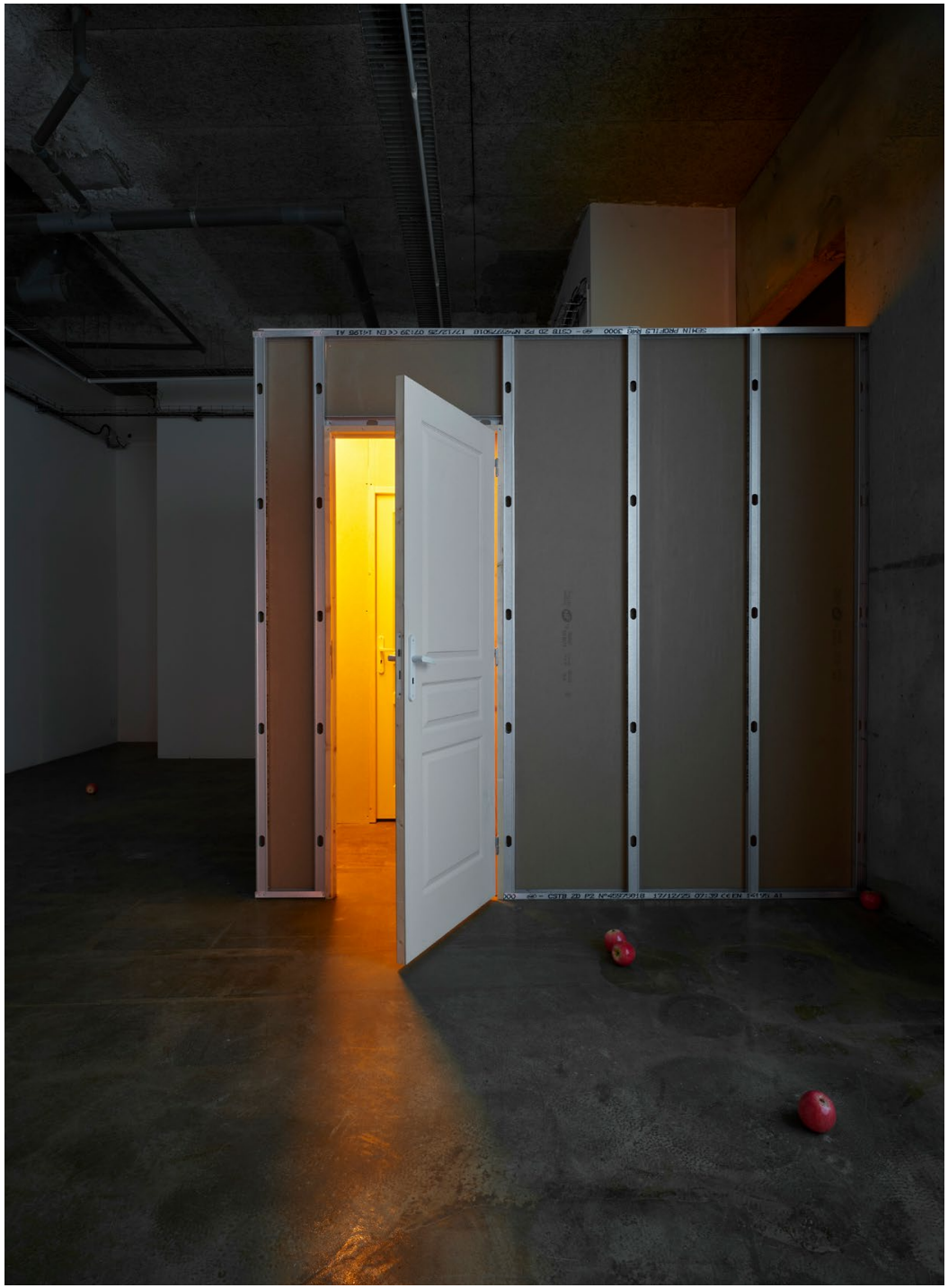
Side Quest est une exposition développée pour Ygrec-ENSAPC autour d'un jeu vidéo réalisé à partir d'entretiens avec des joueurs professionnels.

Dans le jeu, le·la joueur·euse avance à travers une succession de pièces en poussant des portes, guidé·e par la voix d'un narrateur invisible qui revient sur son expérience du jeu compétitif. À mesure que la progression avance, la narration et les actions effectuées dans le jeu commencent à se faire écho, révélant peu à peu le système qui les structure l'un et l'autre.

Curation : Guillaume Breton

Vidéo du gameplay (fichier jouable disponible sur requête)
https://vimeo.com/1164974338/e702cbe50f





Side Quest (2026), vues d'installation, centre d'art Ygrec, photographie par Objets pointus



Side Quest (2026), vue d'installation, centre d'art Ygrec, photographie par Objets pointus





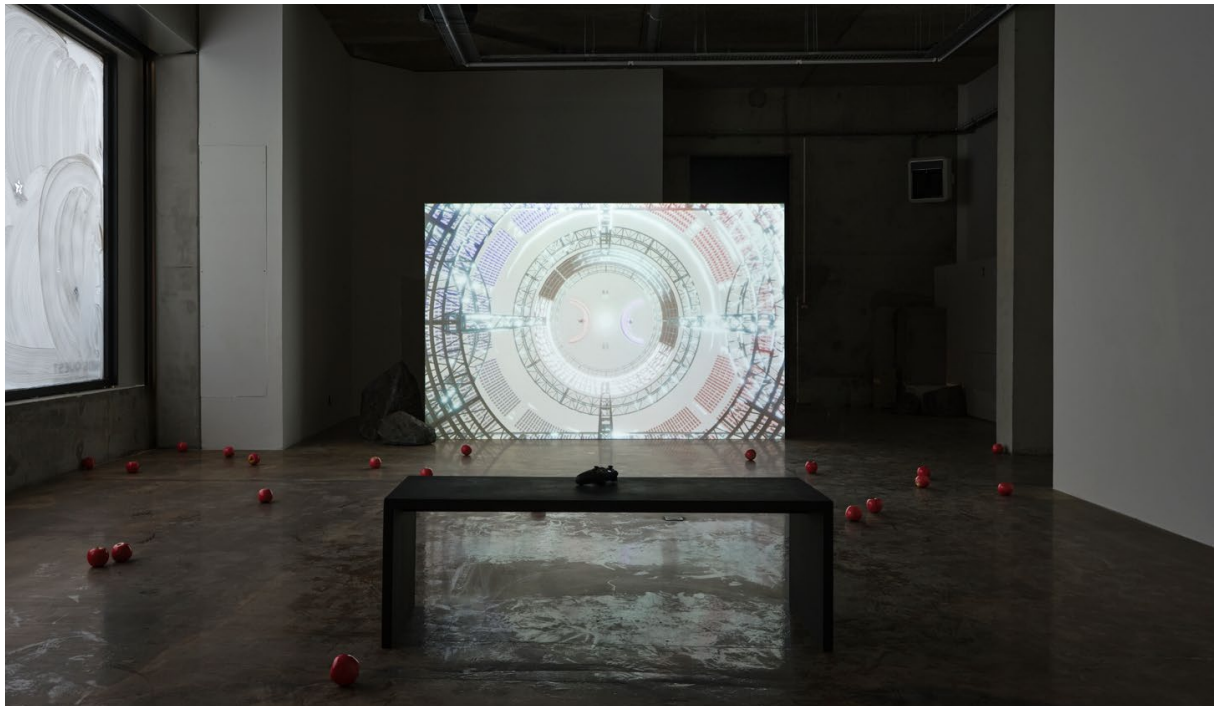
Side Quest (2026), images extraites du jeu

"À Aubervilliers, *Side Quest* est projeté au centre de l'espace tandis qu'une scénographie composée de portes en étend certains éléments symboliques. Si l'on adopte le point de vue du monde de l'art, on peut encore y lire autre chose. En tant que médium artistique, le jeu vidéo accède petit à petit au rang de « structure du sentiment », traduisant une conscience du présent telle qu'elle émerge à l'intersection des affects et des pensées. Le jeu constitue en cela une manière de réfléchir en acte et à la première personne à différents comportements individuels et collectifs du contemporain. Puisqu'il n'y a plus réellement de distance ni de surplomb critique possible, cela implique aussi et ultimement de sortir du paradigme représentatif dont nous héritons. Lorsqu'Elouan Le Bars réalise un jeu vidéo pour refléter les imbrications toujours plus étroites entre jeu et travail, l'artiste participe pleinement à ce champ esthétique en développement. Une porte mène à la suivante et un espace rouge ouvre sur son semblable, tandis que nos actions répétitives sur le contrôleur accordent nos biorythmes à une chaîne fordiste gamifiée à l'infini. L'emprise est totale—à moins d'arriver à s'extraire des *quests* et quitter la partie.

Extrait du texte d'Ingrid Luquet-Gad
Version complète

Side Quest

Vue d'installation, centre d'art Ygrec / image tirée du jeu





Ecriture & game design – Elouan Le Bars
Artiste 3D – Lewi Moors
Son & design graphique – Megan Bruinen
Musique – Bastien Destephen





Side Quest

Vue d’installation, centre d’art Ygrec / image tirée du jeu



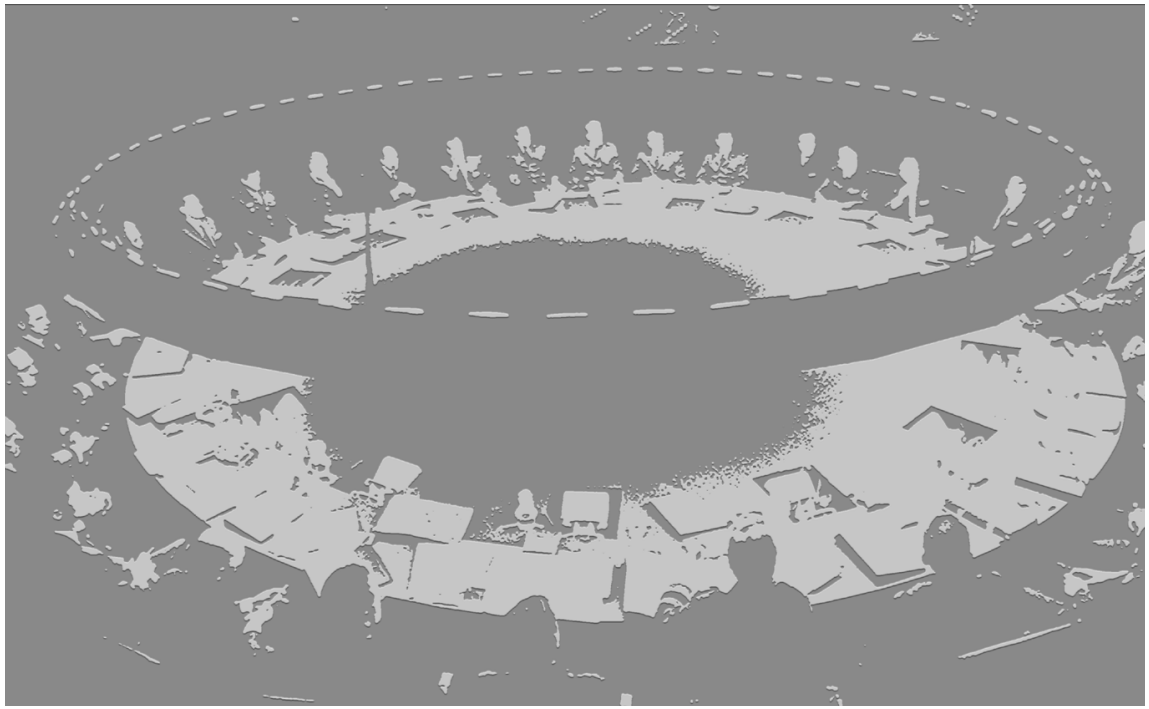
Side Quest (2026), image tirée du jeu



Side Quest (2026), vue d'installation, centre d'art Ygrec, photographie par Objets pointus

SITUATION ROOM

Vidéo 4K mono-canal (14:51), 2025





Situation Room est un essai spéculatif sur la salle de crise comme dispositif de pouvoir et de récit.

Le film reconstitue en 3D la salle de crise de la Maison Blanche vidée de ses occupants, comme un décor fantomatique où ne subsistent que des symboles. Ce lieu, à la fois réel et mythifié par les médias, devient le théâtre d'un pouvoir en suspension, figé dans un état d'urgence permanent. À travers cette reconstitution, le film explore la salle non comme un espace d'action, mais comme une image hantée par l'idée même de contrôle, où la crise est moins un événement qu'une atmosphère continue.

Lien vers le film
https://vimeo.com/1127231201/d9e42a8cdd



Situation Room (2025), image extraite du film





Situation Room (2025), images tirées du film

“Dans *Situation Room*, Elouan Le Bars reconstitue l’espace de la salle de crise en images de synthèse. Le rendu, d’un réalisme volontairement équivoque, révèle la dimension factice de ces lieux. Vidée de ses occupants, les meubles recouverts de draps, la salle se peuple de perturbations: archives détournées, tableaux de la Maison Blanche relégués à de simples babioles. Le film est pensé comme un essai ponctué d’images altérées : photographies d’archives de la Situation Room, captures d’écrans de films hollywoodiens et vidéos promotionnelles. Passées à travers un même filtre graphique qui réduit les images à quelques aplats de gris, elles perdent leur statut d’origine et se confondent, brouillant la frontière entre document et fiction, de la dramaturgie du pouvoir à sa mise en scène médiatique, du management militaire aux logiques de la société du spectacle. Ce décor se fissure, oscillant entre documentaire spéculatif et hallucination numérique.

Plus qu’une reconstitution, l’œuvre déplace la focale. Elle ne montre pas le pouvoir en acte, mais son envers : un décor déserté, des reliques sans fonction, un imaginaire épuisé. Ce vide n’est pas neutre, il interroge la légitimité même d’un pouvoir dont la présence passe de plus en plus par sa représentation. Pourquoi cette salle, pensée comme le cœur stratégique de la gouvernance, apparaît-elle ici abandonnée ? Est-ce simplement un changement d’usage dans la Maison Blanche, ou la preuve de la vacance du pouvoir ? L’artiste nous place-t-il avant la catastrophe ou après celle-ci ?”

Extrait du texte du curateur Andy Rankin pour l’exposition
Un soleil à peine voilé, Académie des Beaux-Arts, 2025





Situation Room
Images extraites du film

Supervision 3D - Nathan Ghali
Montage - Apolline Mathelier
Musique - Megan Bruinen

Développé dans le cadre d'une résidence à la Villa Dufraine, 2025

Avec le soutien de l'Académie des Beaux-Arts – Institut de France



Situation Room (2025), image extraite du film

Deux vérités, un mensonge

Exposition personnelle
Frac Île-de-France Le Plateau - Project Room, 2025



Deux vérités, un mensonge emprunte son titre à un exercice de team-building visant à distinguer le vrai du faux, et constitue la première présentation sous forme d'installation du film *Peak Performance* (2024).

Autour du film, l'exposition déploie une partie du matériel de recherche et sculptures : masques, costumes, dessins et une vidéo à 360 degrés.

Curation : Maëlle Dault

Dossier de presse







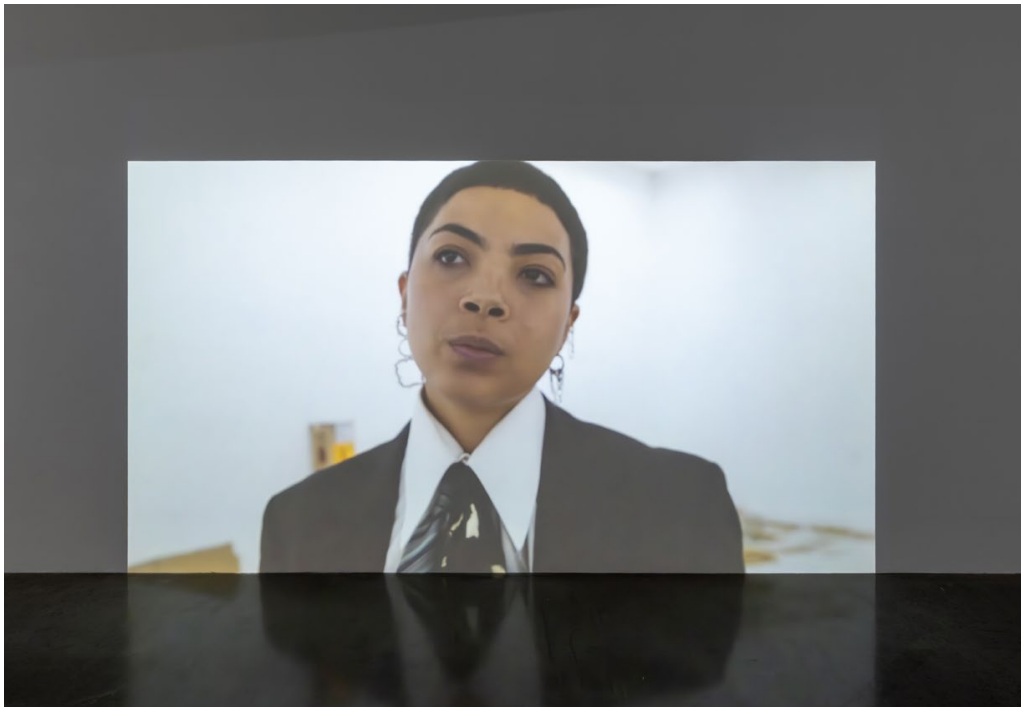
Deux vérités, un mensonge (2025), vues d'installation, Frac Île-de-France, photographies Martin Argyroglo



Deux vérités, un mensonge (2025), vue d'installation, Frac Île-de-France, photographies Martin Argyroglo







Deux vérités, un mensonge (2025), vues d'installation, Frac Île-de-France, photographies Martin Argyroglo

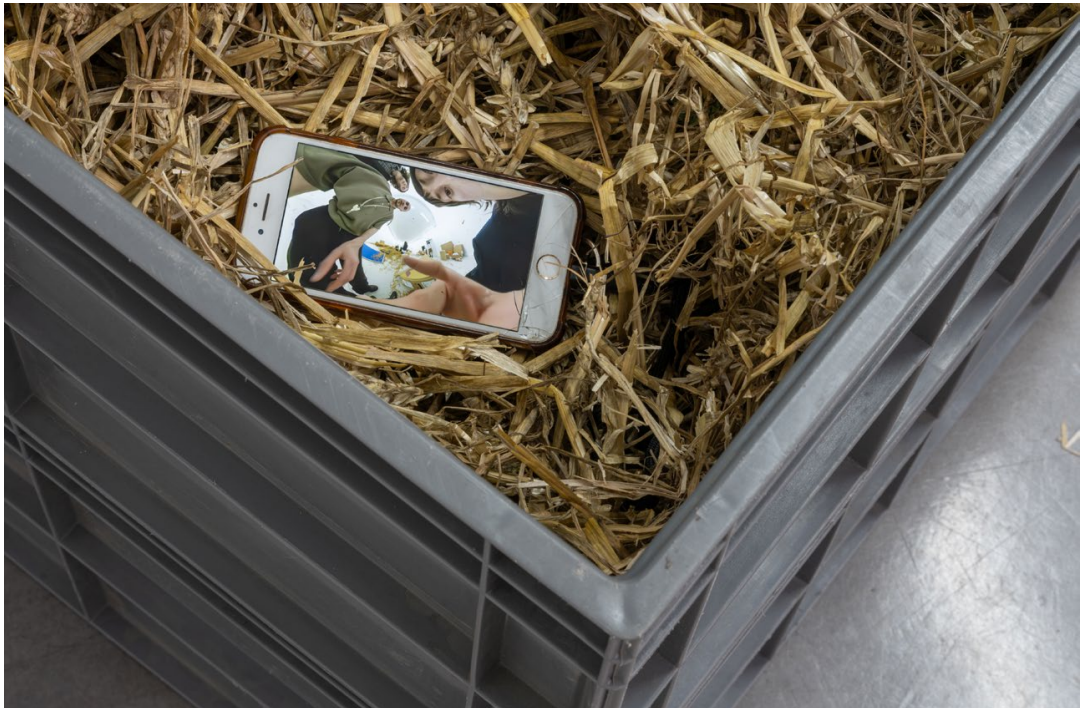






Deux vérités, un mensonge (2025), vues d'installation, Frac Île-de-France, photographies Martin Argyroglo





“ L’exposition *Deux vérités, un mensonge* convertit le spectateur en un potentiel participant qui, à son tour, entre dans un jeu qui renvoie aux conditions même des travailleurs contemporains, sommés de « performer » leur engagement, de rendre visible leur enthousiasme et leur adaptabilité en toutes circonstances. Dans cette ronde sans fin et depuis ce laboratoire de comportements, la paille gratte et s’immisce partout, les cauchemars rôdent, les mots se déforment de bouche en bouche, les discours et les corps se conforment, et dans l’attente d’un repos mérité ou d’une pause interdite, les personnalités se diluent, happées par les squelettes de petites architectures de fortune qu’ils tentent d’édifier dans un rythme collectif. ”

Extrait du texte d’exposition, Maëlle Dault

Deux vérités, un mensonge (2025), vues d’installation, Frac Île-de-France, photographies Martin Argyroglo

PEAK PERFORMANCE

Vidéo HD mono-canal (28:13), 2024





Inspiré des jeux d'entreprise, *PEAK PERFORMANCE* est un conte de fées documentaire qui se déroule dans un espace en perpétuelle transformation, rappelant l'espace d'exposition ou la salle de réunion. Le film présente sept de mes amiexs qui incarnent leurs propres personnages et participent à des exercices de team-building tout en discutant de leur rapport au monde du travail, entre authenticité et performance.

Lien vers le film
https://vimeo.com/944484413/29e70c4825?share=copy



PEAK PERFORMANCE (2024), image extraite du film





PEAK PERFORMANCE
Image extraite du film, vue d'installation (*La roue de la fortune*, Tour Orion, 2024)

PEAK PERFORMANCE (2024), images extraite du film

PEAK PERFORMANCE

Images extraites du film



Avec Pierre-Louis Arhan, Ioana Bita, Ugo Ballara, Mariama Conteh, Bastien Destephen, Sabrina Da Silva Medeiros, Alexis Ichem Bouillon

Son - Nelle Fuseau
Costumes - Oriane Gumuschian
Assistante costumes - Pauline Bonnamy
Scénographie - Corentin Deudé, Elouan Le Bars
Montage - Gaspard Le Nouys Van Dyck
Régie générale - Faustino Fanget
Etalonnage - Elouan Boulestreau
Musique - Megan Bruinen, Bastien Destephen,Thomas Parigi
Graphisme - Jean-Baptiste Nicolas

Tourné au Centre des Arts de Douarnenez.
Avec le soutien de l'Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy.

Diffusion (festivals & expositions)
La Villette (2026)
POUSH (2026)
Frac Île-de-France (2025)
Centre Wallonie-Bruxelles (2025)
Mucem & Mudam, Marseille - Festival Actoral (2025)
Glassbox Nord, Paris (2024)



PEAK PERFORMANCE (2024), images extraite du film



PEAK PERFORMANCE (2024), image extraite du film

RECITAL HALL

Vidéo 4K mono-canal (13:23), vinyle miroir , 2025





Recital Hall est une installation vidéo réalisée en collaboration avec l'artiste Megan Bruinen, autour de l'ascension et de la disparition du chat en ligne pionnier thepalace.net.

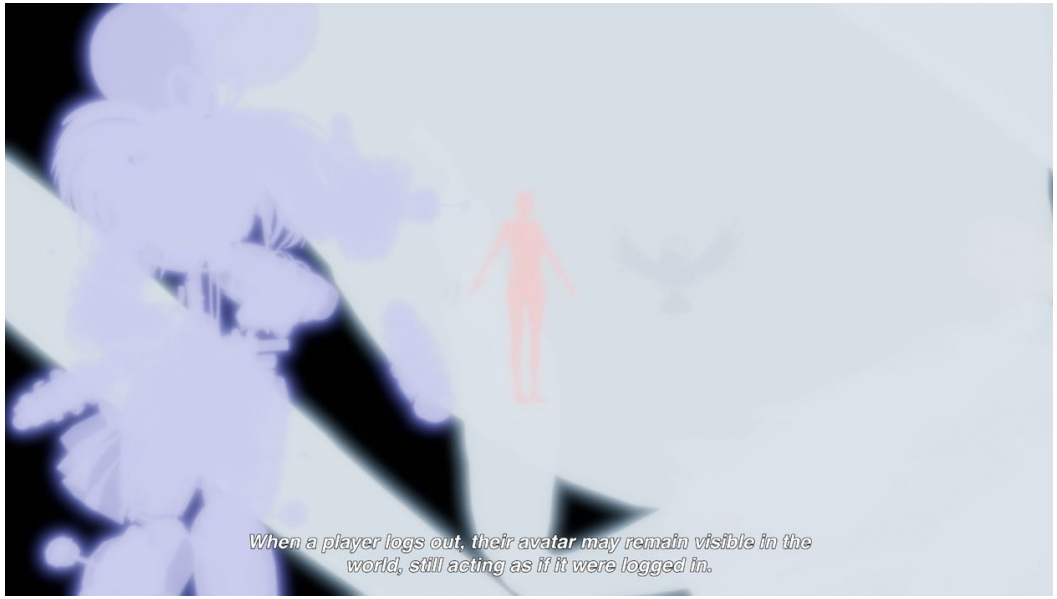
Le film réinvente l'expérience de cette architecture virtuelle à travers le regard d'une avatar oubliée, laissée derrière après l'abandon du site au début des années 2000. À la fois témoin et guide, elle ravive des souvenirs inspirés de témoignages nostalgiques d'anciens utilisateurs, d'histoires fantastiques de "palaces" et de réflexions sur la vie collective en ligne - comme une réponse à la mélancolie qui entoure aujourd'hui les débuts d'un internet encore libre, avant son appropriation par les plateformes.

Lien vers le film (mot de passe 'mirrors')
https://vimeo.com/1112741956?share=copy



Recital Hall (2025), vue d’installation, galerie Kvalitar





Recital Hall (2025), images tirées du film

“Dans *Recital Hall,* un avatar erre sans but à travers les salons de discussion et les halls désormais vides de l’ancienne plateforme en ligne The Palace - autrefois un lieu de rassemblement animé pour « vampires, scripters et sorciers ». Aujourd’hui, l’endroit semble pourtant déserté. Sur une mélodie mélancolique, cette absence étouffante se dissout dans une brume blanche où scintillent parfois les fantômes d’anciens avatars. Bruinen et Le Bars explorent une forme de nostalgie virtuelle et de narration fragmentée, qu’ils entremêlent à des matériaux d’archives ainsi qu’aux réflexions issues d’une résidence au Japon. À l’image des spectres décrits par le théoricien et sémiologue Roland Barthes, les entités numériques existent à la lisière de la présence et de l’absence, du passé et du présent, exerçant ainsi une influence directe sur notre perception du monde.”

Extrait traduit du texte de la curatrice Mariana Pecháčková
pour l’exposition *home is where the haunt is*, galerie Kvalitar, 2025





Musique - bdstf (Bastien Destephen)

Narration - Sophie Lindsay

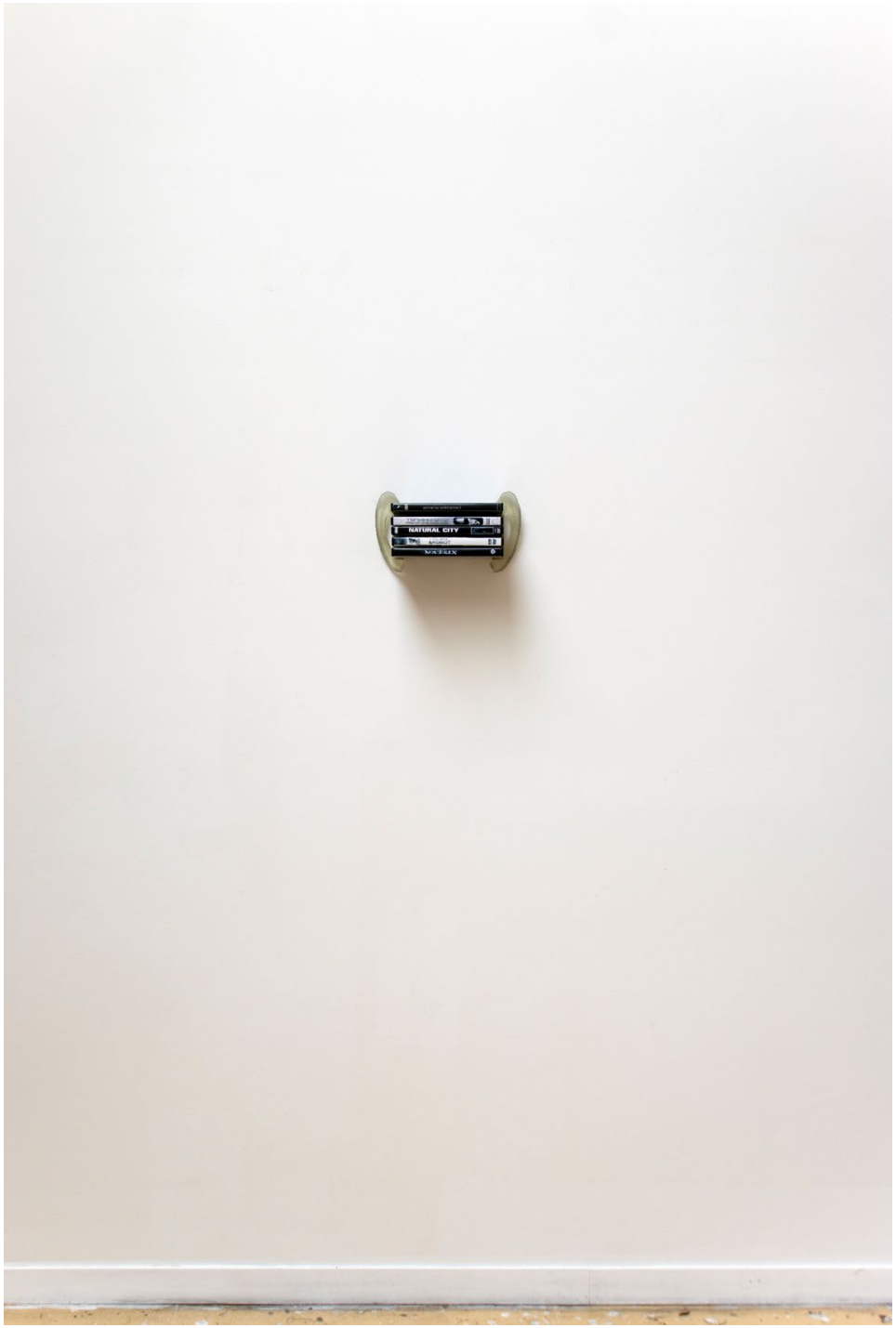
Avec le soutien de la résidence Tenjiyama Art Studio (Japon) et de la galerie Kvalitar (Prague, République Tchèque)

Recital Hall (2025), images extraites du film

Jewels

Boitiers DVD, impression numérique, résine, insectes artificiels, 2025

Les copies pirates de DVD sont apparues dans les années 2000, à la périphérie des circuits officiels de distribution. Ces objets, souvent bricolés, traduisent une forme de circulation parallèle des images, où l'approximation graphique devient un langage en soi. En s'appropriant les codes graphiques du piratage, la pièce condense une série de visions de l'intelligence artificielle telles qu'elles ont circulé, de manière instable et proliférante, dans la culture populaire.



Jewels (2025), vue d'atelier



Jewels (2025), vue d'atelier

Corrupted Blood

Vidéo 4K couleur (17:09), 2024





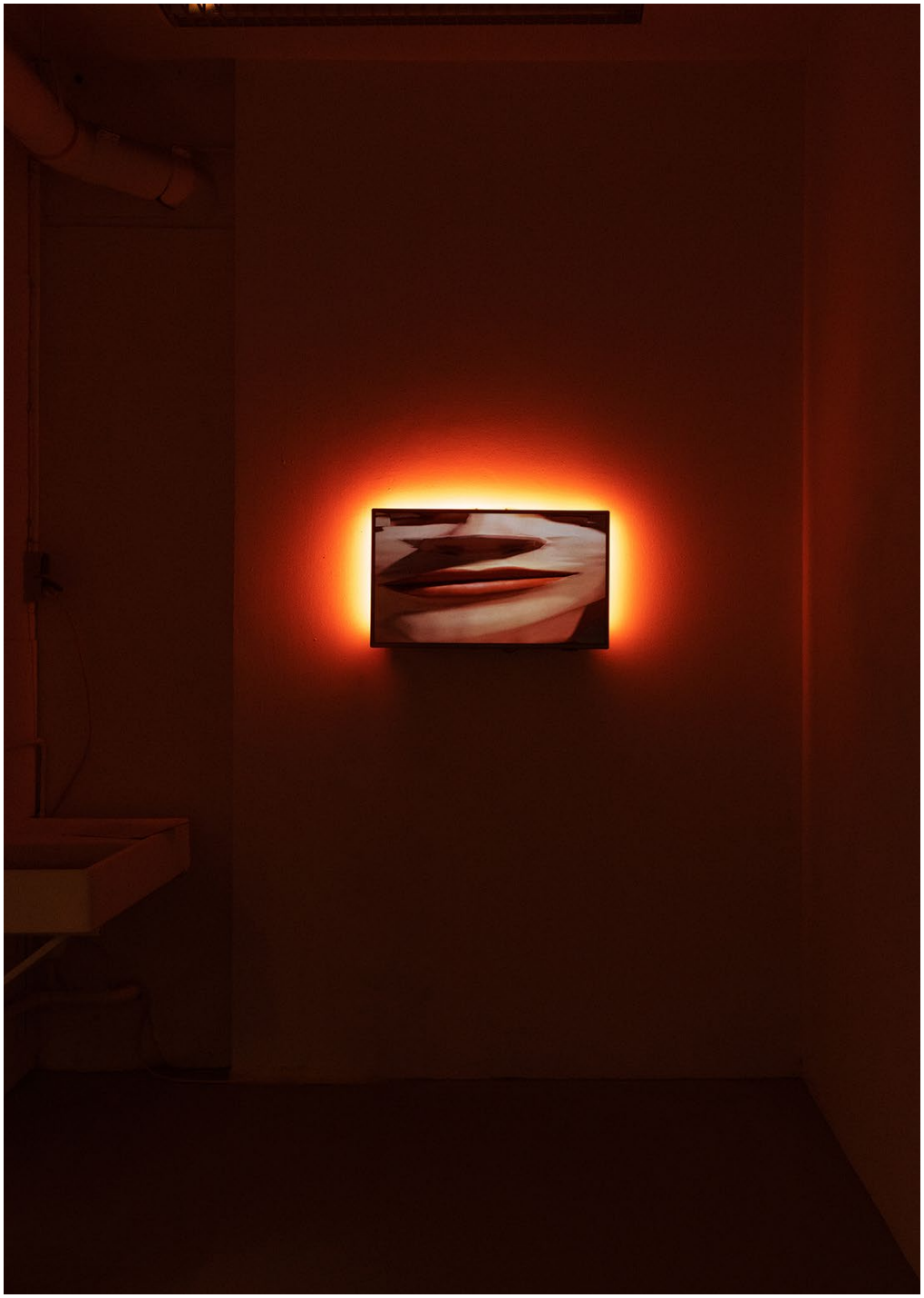
Corrupted Blood est un documentaire expérimental centré autour d'une épidémie virtuelle survenue en 2005 dans World of Warcraft. Cette épidémie, déclenchée par un bug qui a permis à un virus de se propager au-delà de sa zone prévue, a rapidement touché des milliers de joueur·euse·s, perturbant profondément les environnements du jeu.

Le film associe des témoignages de joueur·euse·s, collectés sur des forums et des fils de discussion, à des modèles 3D extraits directement du jeu et transformés : les avatars contaminés deviennent des corps alourdis par des altérations visibles, rendant tangibles les effets d'un phénomène invisible. En analysant les réactions de la communauté face à cette crise, Corrupted Blood questionne la façon dont des événements issus de mondes numériques peuvent résonner bien au-delà de ces espaces virtuels.

Lien vers le film
https://vimeo.com/893239271/6cfdebb162



Corrupted Blood (2024), image tirée du film



Corrupted Blood
Vue d’installation, ENSAPC



Corrupted Blood (2024), image tirée du film

Elouan Le Bars
Né en 1998 à Douarnenez, France
Vit et travaille à Paris

+33769769469
lebarselouan@gmail.com
elouan-lebars.fr

Expositions monographiques

2026 - *SIDE QUEST,* Centre d'art Ygrec-ENSAPC, Aubervilliers, France
2025 - *Deux vérités, un mensonge,* Frac Île-de-France, Paris, France

Expositions collectives

2026 - *where is art produced?,* Galerie Nicolas Salloum, Paris (FR)
2026 - *Forever Online*, :DDD Kunst House, Yerevan (ARM)
2026 - *100% La Villette*, Paris (FR)
2026 - *Présentations*, POUSH, Aubervilliers (FR)
2025 - *PROFIT*, Plicnik Space Initiative, Londres (UK)
2025 - *Bullshit Jobs,* Centre Wallonie Bruxelles, Paris (FR)
2025 - *Un soleil à peine voilé*, Galerie Vivienne, Académie des beaux-arts, Paris (FR)
2025 - *L'atelier du désastre,* Musée des arts et métiers, Paris (FR)
2025 - *home is where the haunt is,* Galerie Kvalitář, Prague (CZ)
2024 - *Biennale de la Jeune Création,* Centre d'art La Graineterie, Houilles (FR)
2024 - *La roue de la fortune*, Tour Orion, Montreuil (FR)
2024 - *Terrestrial Waves*, 101 Art & Design Center, Changle (CN)
2024 - *Nord-Est, cartographie des résonances,* POUSH, Aubervilliers, France
2024 - *Sands of self*, Centre d'art Ygrec, Aubervilliers (FR)
2022 - *LOX*, Oxygène liquide, Neuvitec95, Paris (FR)
2022 - *Béton sous l'eau*, Bétonsalon, Paris (FR)

Festivals & projections

2026 (*à venir*) - *¡Viva Villa!*, Gaîté Lyrique, Paris (FR)
2026 - *Down the Rabbit Hole*, Mains d'Œuvres, Saint-Ouen (FR)
2025 - *Festival Actoral*, Mucem & MAC, Marseille (FR)
2025 - *Cinéma du Réel*, Paris (FR)
2025 - *Milan Machinima Festival*, Milan (IT)
2024 - *FRUTIGER METRO AERO MÉLO*, Glassbox Nord (FR)
2024 - *Gofildren Festival*, Château-l'Évêque (FR)
2024 - *Fanzines ? Festival*, Montreuil (FR)
2024 - *Festival Si Cinéma*, Caen (FR)
2024 - *I'm obsessed with*, Espace TOPIC, Genève (CH)
2023 - *Athens Digital Art Festival*, Athènes (GR)
2023 - *Asolo Art Film Festival*, Asolo (IT)
2023 - *FILE Festival - Video Art*, São Paulo (BR)
2021 - *Rencontres Internationales Traverse*, Toulouse (FR)
2020 - *Festival du film européen de Nice*, Villa Arson, Nice (FR)

Presse

2026 - *Le cinéma, « Diablo III » et la fiction : les 5 inspirations d'Elouan Le Bars*, Fisheye Magazine
2026 - *« 100% L'Expo » : pleine de promesses, la nouvelle génération d'artistes s'empare de La Villette*, Konbini
2025 - *home is where the haunt is (review)*, Flash Art
2025 - *VRAL (interview),* Milan Machinima Festival

Éducation

2021 - 2024 - DNSEP, École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (ENSAPC)
2016 - 2021 - Diplôme d'ingénieur, Université de Technologie de Compiègne (UTC)

Résidences

2026 (*à venir*) - *Résidence EXTRA* - Bruxelles / Arles
2025 - *Villa Dufraine*, Académie des Beaux-Arts, Chars
2025 - *Artists' Research Laboratory* avec Ed Atkins, Fondazione Antonio Ratti, Como
2024 - *Sapporo Tenjinyama Art Studio*, Japon

Enseignement & workshops

2025 - 2026 - *Artiste invité*, ENSAPC & ESSEC Metalab
2025 - *Workshop*, Frac Île-de-France, Le Plateau
2024 - 2025 - *Artiste invité*, ENSAPC & ESSEC Metalab

Publications

2026 (*à venir*) - *TORPOR* (premier numéro)
2026 - *BISPHENOL-A*, Éditions du respirateur
2026 - *Low Realism*, Fondazione Antonio Ratti
2025 - *Not So Difficult, the inspiration issue*, NSD7
2025 - *Un soleil à peine voilé*, Diplomatie Studio