

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

destiné aux groupes scolaires et péri-scolaires

CENTRE D'ART DE LA MAISON POPULAIRE

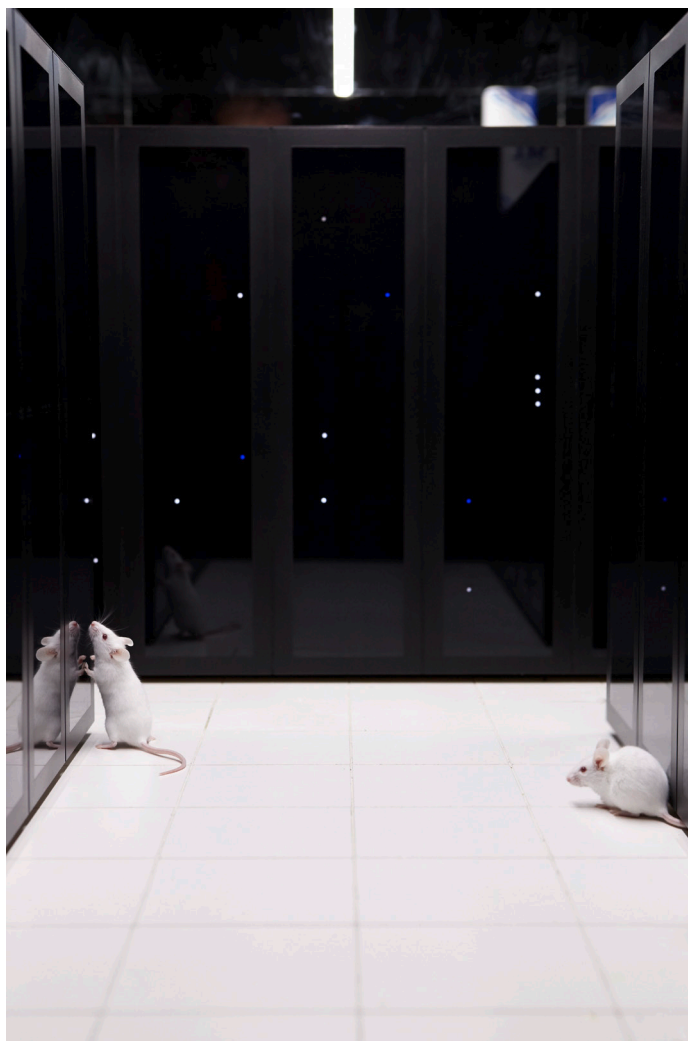
Exposition

« L' art et le numérique en résonance 1/3 : Convergence »

du 15 janvier au 4 avril 2015

Artistes : Samuel Bianchini, Marie-Julie Bourgeois, Émilie Brout & Maxime Marion, Petra Cortright, Olia Lialina, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Samuel St-Aubin, Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin et Du Zhenjun.

Commissaire en résidence : Dominique Moulon

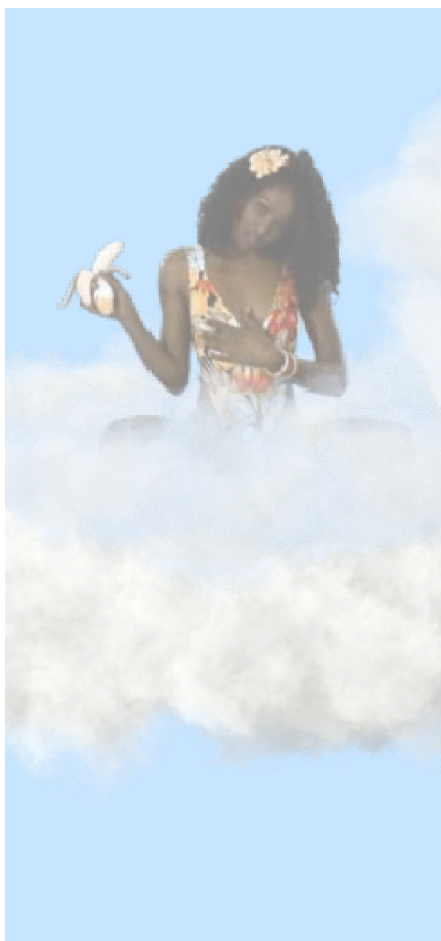


Gwenola WAGON & Stéphane DEGOUTIN, *Telepathic Mice*, 2014, Installation - Matériaux mixtes d'un data center à échelle 1/5, souris, 60 x 90 x 100 cm, © Guillaume Onimus.
Film World Brain : arte.tv/worldbrain. Courtesy des artistes



SOMMAIRE

- 1 . Présentation des visites guidées P 3
- 2 . Réservations P 4
- 3 . Présentation du cycle d'expositions
L'art et le numérique en résonance P 5
- 4 . Présentation de l'exposition
Convergence P 5
- 5 . Biographies des artistes P 7
- 6 . Notices des oeuvres présentées P 10
- 7 . Pistes de lecture P 13
- 8 . Glossaire P 18
- 9 . Programmation associée P 19
- 10 . Présentation de la Maison populaire P 20
- 11 . Informations pratiques P 21



1. Présentation des visites guidées

LA VISITE COMMENTÉE

La visite de l'exposition *L'art et le numérique en résonance 1/3 : Convergence*, va permettre aux enfants de construire une réflexion à la fois collective et personnelle sur différents thèmes inhérents à l'exposition, tels que la place des outils numériques dans la création contemporaine, la réflexion des artistes sur l'intelligence artificielle, et le changement de notre mode de vie engendré par l'émergence des nouveaux médias.

Les œuvres deviennent alors le point de départ d'un échange entre les enfants et la médiatrice culturelle. Celle-ci va partager des pistes de lecture, tirer le fil rouge, à l'instar du fil d'Ariane permettant à Thésée de sortir des dédales du labyrinthe du Minotaure, qui relie les œuvres entre elles et ouvrir la discussion à d'autres réflexions, références et thématiques historiques, littéraires, artistiques, sociales, etc.

Les élèves seront donc invités à s'exprimer, échanger leurs impressions, émettre un avis, proposer une interprétation et ainsi participer à la construction d'une réflexion personnelle et collective autour de l'exposition et des thèmes qu'elle développe. La médiatrice culturelle enclenche la discussion en partant de références connues et adaptées à l'auditoire, et mène l'échange de façon participative.

La visite commentée de l'exposition se fait de façon ludique et a pour but d'initier les publics à la pratique des expositions en forgeant leur regard et leur vocabulaire. La médiatrice culturelle encourage l'observation, oriente le débat, explicite une terminologie spécifique avec un vocabulaire adapté au niveau de connaissance et de compréhension de l'auditoire. Elle introduit également des éléments constitutifs de l'histoire de l'art en développant l'analyse personnelle de chacun et en éveillant le sens critique et d'analyse des participants.

La visite guidée avec l'ensemble de la classe ou du groupe est l'un des moyens pour les élèves d'établir un contact direct avec les œuvres et d'initier une habitude de fréquentation des lieux artistiques et culturels. L'important est de ne pas se sentir exclus de ces lieux parce que l'on ne saurait pas... Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation mais seulement un regard subjectif sur les œuvres. Parler de ce que l'on voit, de ce que l'on ressent, exercer son regard, échanger avec les autres est à la portée de tous, pourvu qu'un temps soit accordé à ces rencontres. Les visites guidées que nous vous proposons sont à considérer comme une porte ouverte à la curiosité, source d'accès aux connaissances et à la pensée.

Le format de la visite est adaptable, tant sur la forme que sur le contenu, à vos disponibilités et vos attentes, alors n'hésitez pas à nous contacter pour toute proposition, question, demande ou information.

MODALITÉS DE RÉSERVATION :

Visite commentée gratuite.

Publics : scolaires et péri-scolaires de tous niveaux et tous âges

Réservation indispensable auprès de Juliette Gardé

par mail: mediation@maisonpop.fr ou par téléphone: 01 42 87 08 68

RÉSERVEZ DÈS À PRÉSENT VOTRE VISITE GUIDÉE DE L' EXPOSITION

« L' ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE 1/3 : CONVERGENCE »

Pour quels publics ?

- Visite commentée gratuite à destination des publics scolaires (école maternelle, école primaire, collège, lycée et enseignement supérieur)
- Visite guidée destinée aux publics péri-scolaires (associations, maisons de retraite, publics empêchés, handicapés psychiques, etc.)

Calendrier de réservation

- Du lundi au vendredi entre 10 h et 18 h
- Durée : 1 h 00 (modulable selon vos attentes)
- Possibilité de mettre en place, sur demande, un atelier créatif en lien avec l'exposition après la visite guidée dont le format sera à définir ensemble
- Possibilité d'adapter la formule de visite guidée aux attentes des publics : thématiques spécifiques à aborder, présentation de la Maison populaire, etc.

Réservation obligatoire

- > par mail: mediation@maisonpop.fr
- > par téléphone: 01 42 87 08 68

Contact

- > Juliette Gardé, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art
juliette.garde@maisonpop.fr

3. Présentation du cycle d'expositions

L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE

Un projet en trois volets proposé par le centre d'art de la Maison populaire de Montreuil

L'art et le numérique se confondent pour "raisonner" ensemble. Aujourd'hui, nombreuses sont les œuvres initiées grâce à un moteur de recherche ou un appareil mobile. Les pratiques artistiques et usages amateurs, en réseau, s'entremêlent. Pour faire œuvre, des artistes détournent les médias sociaux que tous nous nous approprions. Car les cultures du numérique sont aujourd'hui très largement partagées. Quant aux artistes qui se saisissent des technologies de leur temps, ils nous donnent les lectures du monde qu'elles façonnent.

4. Présentation de l'exposition « Convergence »

L'art et le numérique se confondent pour "raisonner" ensemble. Aujourd'hui, nombreuses sont les œuvres initiées grâce à un moteur de recherche ou un appareil mobile. Les pratiques artistiques et usages amateurs, en réseau, s'entremêlent. Pour faire œuvre, des artistes détournent les médias sociaux que tous nous nous approprions. Car les cultures du numérique sont aujourd'hui très largement partagées. Quant au médium numérique qui, dans les musées ou centres d'art n'est dorénavant plus réservé à la scénographie, il devient la matière même d'œuvres résolument contemporaines. L'art et le numérique sont des langages qui se fondent pour nous offrir les possibles lectures des sociétés qu'ils interrogent ou documentent. Sans omettre les publics, y compris les collectionneurs, qui s'émancipent des standards du marché et qui, maintenant plus que jamais, sont prêts à accueillir cette fusion de l'art et du numérique.

À la convergence de l'art et du numérique, il y a cette relation que nous entretenons à soi, à l'autre ou au monde. En réseau, nous sommes ici et là-bas à la fois, échangeant possiblement avec tous, au sein de communautés toujours plus globales. Le numérique a investi toutes les sphères professionnelles, publiques ou privées de nos sociétés, jusque dans nos poches, au plus prêt du corps et de l'intime, modifiant par conséquent profondément nos rapports à soi comme à l'autre. Notre perception du monde est évidemment aussi affectée quand il tient entre le pouce et l'index. Même si chacun vit cette imprégnation¹ du numérique au cœur de nos sociétés de manière unique. Si certains artistes représentent ces sociétés mondialisées tel qu'elles sont ou tel que nous les fantasmons, d'autres nous les révèlent autrement pour en faire la critique, à la croisée de l'art et du politique.

Les pratiques numériques apparues avant même la démocratisation des ordinateurs se sont multipliées avec l'émergence de l'Internet. Si elles se sont d'abord essentiellement développées au sein de festivals dédiés, on observe actuellement

leur inéluctable² migration vers les institutions. En rassembler quelques-unes pour les faire dialoguer au sein d'un Centre d'art ancré sur son territoire est un acte manifeste. Le faire avec une scénographie évoquant l'appartement d'un collectionneur, donc un lieu de vie et d'échange qui s'inscrit dans la continuité des cabinets de curiosité, en est un autre.

Mais alors quelles sont ces œuvres qui mettent en lumière les spécificités du médium numérique ? Il y a celles qui, autonomes dans leur fonctionnement, ignorent le spectateur tout en l'interrogeant quant à la nature de leurs intelligences artificielles. D'autres, à l'inverse, impliquent le spectateur qui, littéralement, les complète avec ses actions involontaires ou volontaires sans jamais véritablement connaître sa part de responsabilité. Et il y a l'aléatoire, et même l'erreur que les artistes affectionnent tout particulièrement en découvrant les pièces qu'ils ont initiés et que la computation³ achève. Le détournement des technologies ou des services, aussi, est important, tout comme la récupération ou l'appropriation des médias que recèle la plus grande des décharges mondiales, bien que la plus invisible car uniquement constituée de serveurs dialoguant tout autour d'un monde rétrécissant à la vitesse de la lumière ou presque. Jamais le collage, depuis que l'œuvre d'art est entrée dans l'époque de sa reproductibilité technique, n'a été autant pratiqué. Sachant que, s'il était une tendance numérique de l'art, ce serait que la sous-catégorie d'un corpus beaucoup plus englobant, tellement plus historique, celui unissant l'art à la science. Mais revenons au numérique que des artistes traitent comme une culture, en en magnifiant les codes, comme d'autres par le passé consacraient la consommation. Il n'y a point de problématiques sociétales qui n'aient de résonance dans l'art. Le numérique, véritable fait de société, en exprime une qui est essentielle.

Dominique Moulon

Biographie du commissaire en résidence

Dominique Moulon a étudié les arts visuels à l'Ecole Nationale Supérieure d'Art (ENSA) de Bourges et est titulaire du Diplôme d'Etudes Approfondies en esthétique, sciences et technologies des arts de l'Université Paris 8. Membre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), de l'Association International des Critiques d'Art (AICA), du Prix Opline pour l'art contemporain en ligne et fondateur du site MediaArtDesign.net, il écrit des articles pour artpress, digitalmcd, The Seen et est aussi le Directeur Artistique de la media art fair Show Off (Variation).

Dominique Moulon enseigne les nouveaux médias à la Parsons (The New School for Design), à l'Ecole de Communication Visuelle (ECV) et à l'Ecole Professionnelle Supérieure d'Arts Graphiques (EPSAA) de la Ville de Paris.

Il a aussi été invité à plusieurs reprises par la School of the Art Institute (SAIC) de Chicago et intervient à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (ENSBA) de Paris, au Fresnoy (Studio national des arts contemporains) et au sein de l'université Paris 8 sous la forme de conférences. Son ouvrage *Art Contemporain Nouveaux Médias* a été publié en français aux nouvelles éditions Scala en 2011 et en anglais sous la forme d'un livre électronique en 2013. Il poursuit des recherches au sein du laboratoire Art & Flux (CNRS) de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne tout en préparant un prochain livre s'articulant autour des relations entre l'art, le numérique et la société.

Samuel Bianchini

Samuel Bianchini est artiste et enseignant-chercheur. Il vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger : BIP 2014, 9ème Biennale Internationale de la photographie et des arts visuels (Liège), Art Basel 2013, Institut français de Tokyo, Centre Georges Pompidou (Paris), Deutsches Hygiene-Museum (Dresde), Musée national d'art contemporain d'Athènes, Jeu de Paume (Paris), etc. Pour ses recherches qui interrogent en particulier l'incidence des dispositifs technologiques sur nos modes de représentation, nos nouvelles formes d'expériences esthétiques et nos organisations socio-politiques, il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de recherche en ingénierie. Ses œuvres opèrent en contexte, en public et en temps réel, nous incitant à contempler, à réfléchir autant qu'à agir. Après avoir soutenu sa thèse de doctorat au Palais de Tokyo avec une exposition personnelle, il est aujourd'hui enseignant-chercheur à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (Paris) où il dirige le programme de recherche Reflective Interaction (DiiP/EnsadLab) sur les dispositifs interactifs et performatifs.

Marie-Julie Bourgeois

Artiste française née en 1981, vit et travaille à Paris. Après avoir travaillé en post-production, elle obtient le master nouveaux média de l'ENSCI en 2008 puis elle intègre le laboratoire des Arts Décoratifs EnsadLab où elle développe des dispositifs interactifs. Elle prépare actuellement un doctorat en Esthétique Science et Technologie des Arts à Paris 8.

**Émilie Brout
& Maxime Marion**

Émilie Brout & Maxime Marion vivent et travaillent à Vincennes. Leur démarche repose sur une pratique de la réappropriation : à partir de collections de documents souvent organisés en bases de données (extraits cinématographiques, photographie vernaculaire, cartes dynamiques, etc.) qu'ils créent ou sélectionnent en ligne, ils questionnent le rapport que nous entretenons avec les images. Explorant ce qui relève du commun, ils interrogent de manière sensible les modalités de circulation, les moyens de production, de diffusion et l'histoire des données au sein des réseaux. Ils réalisent ainsi des œuvres qui, par un jeu de va et vient entre univers analogique et numérique, visent à donner du relief à ces informations horizontales qualifiées. Leur travail a été lauréat du Prix Talent Contemporain 2011 de la fondation François Schneider et du Prix Arte Laguna Digital Art 2014, et a notamment obtenu le soutien du CNC/DICRÉAM, du FRAC Collection Aquitaine et de la SCAM. Il a été exposé en France (Centquatre, Espace des Blancs Manteaux à Paris, fondation Vasarely à Aix-en-Provence, Villa du Parc à Annemasse...) et en Europe : LOOP Fair à Barcelone, galerie Carroll/Fletcher à Londres, The Solo Project à Bâle, le Centre pour l'Image Contemporaine à Genève ou le Telecom Italia Future Centre à Venise.

Petra Cortright

Petra Cortright est née le 19 juillet 1986 à Santa Barbara aux Etats Unis. Elle est artiste du Net et vit et travaille à Los Angeles en Californie. Elle a étudié à Parsons The New School of Design de New York et au California College of the Arts de San Francisco. Son travail a été exposé au New Museum of Contemporary Art de New York, aux Biennales de Venise, de San-José et de Lyon.

À partir de 2007 elle se fait connaître par ses vidéos mises en ligne sur Youtube dans lesquelles elle se filme à l'aide d'une webcam et y ajoute des animations vidéo. Avec *WEBCAM* (2007) elle met en relief les conditions de visionnage des vidéos sur internet, reflétant la consommation passive des contenus en lignes de la part des internautes. On peut ainsi la voir surveiller passivement les animations (chiens, ballons, pizzas etc.) qui apparaissent sur son visage et dans le champ de la webcam. À cette vidéo elle ajoute une série de Tags (mots clefs) comme Hilton, Japan, Webcam mais aussi Asshole, Bitch, Cunt et Vagina qui conduira Youtube à retirer sa vidéo du Net.

En 2011, elle collabore avec Ilia Ovechkin afin de créer *Video Catalog*. En se basant sur le nombre de vues de ses vidéos sur Youtube, un algorithme détermine une valeur monétaire de ces dernières.

En 2013, elle réalise *Vicky Deep in Spring Valley*, une série d'animations Flash qui repose sur la superposition d'économiseurs d'écran.

Olia Lialina

Olia Lialina est née à Moscou en Russie. Elle vit et travaille à Stuttgart en Allemagne. Elle a étudié le journalisme et l'analyse filmique à l'université de Moscou. Aujourd'hui elle enseigne à la Stuttgart Merz Akademie. Elle fait partie de la première génération de Net artistes et commence à explorer ce médium en 1995. Elle s'intéresse plus particulièrement à l'internet des années 1990 et à l'utopie des débuts du Web à l'époque où l'internet se développait grâce aux amateurs passionnés. Selon elle, le web à cette époque était « chatoyant, riche, personnel, lent et en construction ». Sa première œuvre de Net art réalisée en 1996, *My Boyfriend Came Back From The War* prend la forme d'un site internet proposant une liste de liens qui renvoient à des blogs, GIF, vidéo ou encore des animations vidéo. Elle participe à de nombreuses conférences sur l'art du Net à travers le monde et a été exposée au New Museum de New York, au musée Tamayo de Mexico ou encore à la biennale de Montreal. En 2009, elle co-écrit avec son compagnon Dragan Espenschied *Digital Folklore : To Computer Users, with Love and Respect*, ouvrage dans lequel elle rend hommage à la culture vernaculaire du Net faite de GIF animés et de licornes...

Christa Sommerer & Laurent Mignoneau

Artistes et chercheurs reconnus au niveau international, Laurent Mignoneau et Christa Sommerer sont des pionniers de l'art interactif. Laurent Mignoneau est diplômé de l'Académie des Beaux Arts d'Angoulême en art vidéo. Christa Sommerer a fait ses études en botanique et anthropologie à l'Université de Vienne, puis en sculpture à l'Université des Beaux-Arts de Vienne.

Ils se sont rencontrés en 1991 à l'Institute for Media, dirigé par Peter Weibel, pionnier de l'art digital et aujourd'hui président du ZKM de Karlsruhe. Actuellement Mignoneau & Sommerer enseignent et dirigent le département «Cultures des interfaces» à l'University of Art and Design de Linz, Autriche.

Leurs installations interactives s'inscrivent dans leur époque («epoch making» - Toshiharu Itoh, NTT-ICC museum Tokyo) car ils ont su développer des interfaces naturelles et intuitives et appliquer des principes scientifiques comme l'intelligence artificielle, la complexité et les systèmes génératifs à leurs travaux. Leur travail a été exposé lors de plus de 200 expositions internationales. Leurs œuvres font partie de collections publiques et privées dans le monde.

Samuel St-Aubin

Samuel St-Aubin est présent dans le paysage des arts électroniques depuis 2002. Il a collaboré à la production du travail de plusieurs artistes et de collectifs au Québec. Depuis quelques années, il met en avant sa propre démarche de création. Cet expert en électronique investit les objets du quotidien d'une réalité nouvelle. Il insuffle à ses créations une autre dimension qui va au-delà du réalisme utilitaire de l'objet, en détournant leur utilisation première, bouleversant ainsi radicalement notre relation à l'objet. D'une précision sans équivoque, ses œuvres nous mettent directement en relation avec la poésie du quotidien qui se découvre dans la simplicité de l'existence.

Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin

Stéphane Degoutin

Artiste, écrivain, chercheur. Né en 1973 à Toronto (Canada). Vit et travaille à Paris. Ses thèmes de recherche portent sur l'humanité après l'homme, la ville après l'espace public, l'architecture après le plaisir. Ses projets enquêtent sur des situations d'ambivalence, entre la guerre et la danse, entre le plaisir sexuel et le non-lieu, entre la ville et son potentiel, entre le posthumain et l'obsolescence de l'homme. Il conçoit des dispositifs artistiques, des textes théoriques, des lieux. Il réalise de nombreuses installations vidéos, des pièces filmiques, sonores en France et à l'étranger, comme les projets *Hypnorama*, *Utopia Factory*, *Sex Park*, *Vincennes Zoo Research Lab*, *le Musée de l'imaginaire terroriste*, *Cyborgs dans la brume*, et *Dance Party in Iraq*. Il est co-fondateur du laboratoire de recherche LOPH (Lutte contre l'Obsolescence Programmée de l'Homme), l'auteur du blog *Propositions / spéculations*, le co-fondateur du *Musée de l'imaginaire terroriste*, co-fondateur du collectif *Nogo Voyages*, auteur du photoblog *Lost in Créteil*, co-auteur des installations en ligne *Googlehouse* et *What Are You?*, auteur de l'essai *Prisonniers volontaires du rêve américain* et de la structure de massages *Here is where we meet*. Il enseigne à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs.

Gwenola Wagon

Artiste et Maître de conférences dans le département arts plastiques de l'Université de Paris 8, depuis 2008. Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et de l'Atelier de Recherches Interactives, elle collabore au sein de l'équipe TEAMeD (Théorie Expérimentation Arts Médias et Design). Elle a soutenu une thèse sur les Utopies d'un cinéma interactif. Elle est cofondatrice du collectif *Cela Etant* avec Alexis Chazard. En 2007, elle co-fonde le projet *Nogo voyages* avec Stéphane Degoutin et le Laboratoire de recherche LOPH en 2011. Elle réalise de nombreuses installations, des pièces filmiques et sonores exposées en France et à l'étranger comme *Blackpool Manchester*, *Globodrome*, *Hypnorama*, *le Musée de l'imaginaire terroriste*, *Discothèque sauvage*, *Mute*, *Cyborgs dans la brume*. Et comme commissaire d'exposition « *Voyages dans les données du monde* » dans le cadre des Rencontres de la photographie et de Marseille 2013 ainsi que l'exposition et les événements *Média médiums* en 2014. Elle mène par ailleurs le projet filmique *World Brain* avec Stéphane Degoutin depuis 2013.

Du Zhenjun

Du Zhenjun est né en 1961 à Shanghai en Chine. Il vit et travaille entre Paris et Shanghai. Il fait ses études à l'École des Beaux-Arts de Shanghai et est diplômé de l'École régionale des Beaux-Arts de Rennes en France. Il est régulièrement exposé en France (Lieu unique à Nantes « *Human Zoo* » 2005 - Château de Chambord « *Babel Empire* » 2014). Il participe également à des expositions collectives, notamment à Paris Photo en 2013 et 2014. Il réalise des installations interactives mais également des dessins et des photographies. Il est aussi connu pour ses performances. Il est représenté par la galerie RX.



Samuel Bianchini, *Keywords*, 2011.
Création pour clé USB
Dimensions variables
Réalisation informatique : Oussama Mubarak.
Une commande du ministère de la Culture et de la Communication - Centre national des arts plastiques.

Courtesy de l'artiste et Ilan Engel Gallery (Paris).

Keywords est un programme informatique sur une clé USB. Un Captcha, une forme de test de Turing permettant de déterminer s'il s'agit bien d'un être humain - et non d'une machine - est généré à l'écran. Un second programme tente alors d'interpréter ces caractères pour les saisir, automatiquement, en dessous de ceux déformés. À défaut de réussir l'interprétation, la machine semble se comporter comme un humain hésitant.

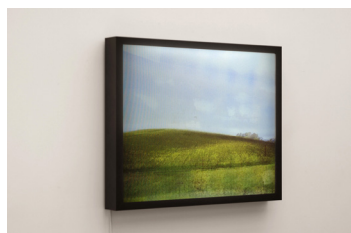
Mot après mot, tentative après tentative, ces doubles séries de mots laissant percevoir leur différence, permettant la comparaison, rendant visible les difficultés, la lutte d'une machine avec elle-même essayant de se faire passer pour un être humain.



Marie-Julie Bourgeois
OU
2011-2014 Installation Pupitre, pièce, 40 x 40 x 150 cm
Performance informatique, électronique, aimant, azote liquide, supraconductivité supraconductivité avec Omar Benyebka.
Partenariat avec l'ESPCI et l'ENSAD Lab

Courtesy de l'artiste

Une pièce de 1 euro est suspendue en l'air, prête à tomber. La pièce oscille délicatement entre une face puis l'autre. *OU* interroge cet instant d'équilibre instable dans lequel nous nous trouvons perpétuellement. Tirer à pile ou face, la banalité de ce geste est mise en scène et l'instant qui précède la bascule est observable. Le temps est gelé, la lévitation de l'objet nous permet d'apercevoir ce moment d'hésitation précieux, la pièce est suspendue dans cet instant d'incertitude. Le dispositif présente le comportement de l'objet soumis à des forces opposées qui s'exercent sur lui, le maintiennent en équilibre et le font vaciller. En se réchauffant, la pièce tombera délicatement sur l'une de ces faces. La chute résoudra le dilemme.

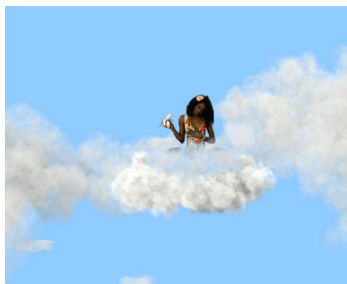


Émilie BROUT Et Maxime MARION
Bliss (La colline verdoyante), 2013
Impression lenticulaire et caisson lumineux
50 x 40 cm

Courtesy de la Galerie 22,48 m² (Paris)

Prise par Charles O'Rear à Napa Valley en 1995, la photographie servant de fond d'écran par défaut de Windows XP est considérée comme l'image la plus vue du monde. Depuis sa diffusion en 2001, elle a ainsi engendré un nombre incroyable de variations, de clins d'œil et de parodies : détournements par les aficionados de Linux, photographies du même lieu (parfois supposément) retrouvés des années plus tard par différents artistes, photomontages, peintures, etc. Si bien qu'en ligne il est pratiquement impossible de retrouver l'image originale, noyée parmi une quantité astronomique de versions.

Bliss (La Colline verdoyante) consiste en une impression lenticulaire⁴ réunissant une douzaine de ces images, chacune représentative de son histoire et des différents types d'appropriation possible. Ces paysages, de Minecraft au portrait de Charles O'Rear posant pour Nick Stern (dont le reflet se voit dans le cadre), sont tous précisément positionnés afin d'obtenir un maximum de concordances possibles. Par une sorte de « glitch⁵ » physique, nous ne pouvons alors jamais vraiment discerner l'ensemble de ces images fusionnées qui révèlent l'archétype de la photographie originale ; selon le mouvement et l'angle de visionnage, elles apparaissent et se dérobent constamment à notre regard.



Petra CORTRIGHT
Arrows_Krystel_W_Sounds, 2013
Animation Flash – Durée infinie

Collection Hampus Lindwall (Paris)

Arrows_Krystel_W_Sounds, est une pièce d'une série d'animations dans laquelle Petra Cortright a détourné des économiseurs d'écran qu'elle a trouvé sur internet, pour en faire des assemblages poétiques. Chaque pièce présente un fond (paysage, montagnes, jardin, ou comme ici, des nuages) dans lequel est placée une ou plusieurs filles qui dansent ou se déshabillent à la manière "strip-club à L.A." Ces filles sont issues d'économiseurs d'écran que l'on peut également télécharger. L'artiste les a insérées dans ces décors où sérénité et beauté s'entremêlent.

(Cette œuvre ne sera pas montrée aux enfants)



Olia LIALINA
Summer
2013
Installation vidéo – GIF animé
18 images distribuées par 25 serveurs

Courtesy de l'artiste

Il s'agit d'une animation, image par image, d'une jeune femme faisant de la balançoire. Mais chacune de ces frames est hébergée sur des serveurs différents, ceux de ses amis net artistes. Cette boucle d'animation de vingt-cinq images, c'est-à-dire la fréquence par seconde d'une séquence vidéo, sera peut-être un jour fluide. Mais la saccade aujourd'hui, dans l'image, nous indique que des milliers de kilomètres sont parcourus à la vitesse de la lumière ou presque, pour que cette jeune fille insouciant continue de se balancer. Elle emprunte donc des câbles sous-marins comme des flux satellites. Il n'y a par conséquent pas plus planétaire que cette animation dont la légèreté, pour ne pas dire l'apesanteur, va à l'encontre de la puissance comme de la complexité des technologies mises en place. Et c'est peut-être même par le "contraste" que cette boucle d'animation intitulée *Summer* et conçue par l'artiste Olia Lialina fait œuvre.



Laurent MIGNONNEAU et Christa SOMMERER
La Valeur de l'art (Unruhige See), 2010
Installation – Peinture, programme spécifique,
imprimante thermique et rouleau de papier
Pièce unique
70 x 50 x 10 cm

Courtesy de la Galerie Charlot (Paris) et des artistes

La valeur de l'art est une série de peintures interactives⁶ qui traite de l'économie de l'attention et de la création de valeur dans le monde de l'art. Quand nous regardons les prix des œuvres d'art lors des ventes aux enchères, ceux-ci semblent souvent incompréhensibles. L'attention est aussi la nouvelle monnaie dans une société fondée sur les médias et dans les réseaux sociaux. Le degré d'attention vis-à-vis d'une œuvre d'art pourrait être alors directement lié à sa valeur monétaire.

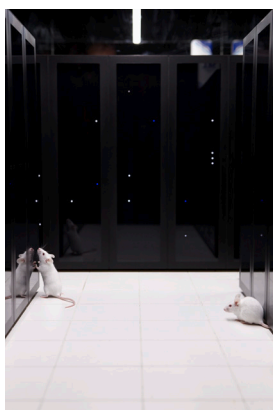
La valeur de l'art est une série d'expériences interactives autour de la valeur de l'art au sens conceptuel et pragmatique. Les artistes transforment des peintures existantes qu'ils achètent lors des ventes aux enchères. Les artistes les ont équipées d'une cellule sensitive qui calcule le temps exact que les spectateurs passent devant une peinture. Une petite imprimante thermique est également attachée au cadre. La valeur initiale de l'œuvre a été calculée en fonction du prix que les artistes ont payé pour chaque peinture, de la somme dépensée pour les matériaux de l'interface, ainsi que du temps de travail pour produire l'œuvre. La valeur initiale et les différents montants sont imprimés sur le papier par l'imprimante thermique au début de la première exposition. Lorsque la peinture interactive *La valeur de l'art* est montrée, l'œuvre commence à compter le nombre des visiteurs et le temps qu'ils passent devant l'œuvre. À travers les capteurs intégrés, la peinture va constamment mettre à jour sa valeur, afin de rendre complètement transparent le processus de création de sa valeur. Les visiteurs peuvent observer l'évolution de la valeur de l'œuvre en fonction du nombre des spectateurs qui regardent ce travail. L'œuvre est vendue au dernier montant imprimé. C'est donc le regard des gens qui donne la «préciosité» de l'œuvre.



Samuel ST-AUBIN
Parcours défini, 2013
Installation – Matériaux divers
16 x 22 x 22 cm

Courtesy de l'artiste

La poésie, chez Samuel St Aubin, s'exprime dans le banal. Ses appareils mettant en scène des assiettes blanches en rotation, chacune d'entre elles étant équipées d'un petit pois. Et chaque fois qu'un petit pois tombe il est immédiatement remplacé par l'artiste québécois qui, ainsi, ne préserve que ceux dont la nature assure les plus parfaites trajectoires. Cette insignifiante expérience du banal répétée par deux ou trois machines identiques en tout point nous renvoie aux calibrages qui régissent nos vies. De ceux de nos fruits et légumes par l'industrie agro-alimentaire à ceux de nos sentiments par les médias sociaux. Dans un monde où tout doit rentrer dans des cases sauf, peut-être, en art où il est encore possible de perdre son temps dans la confection comme dans l'observation de machines tout à fait inutiles, donc résolument poétiques.

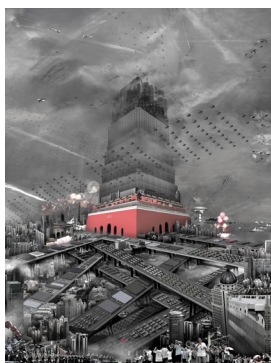


Gwenola WAGON & Stéphane DEGOUTIN
Telepathic Mice, 2014
Installation – Matériaux mixtes d'un data center à
échelle 1/5, souris
60 x 90 x 100 cm
Film World Brain : arte.tv/worldbrain

Courtesy des artistes

En 2013, des chercheurs de Duke University parviennent à réunir deux rats par l'intérieur du cerveau. Les chercheurs réunissent ensuite cent rats, puis mille. Les connexions se font sans fil. Un cerveau de méta-rat est créé. Personne ne sait au juste ce qu'il produit (on ne décrypte pas encore les pensées des rats), mais le comportement des rats a changé. La cohésion du groupe est frappante.

La caméra, placée au niveau du sol, circule nerveusement dans un data center, parcourant les allées isotropes, immaculées et stériles, baignées d'une lumière égale. Elle se cale sur le rythme et la perception d'un rat qui explore le lieu en se frayant un chemin entre les machines. Le rat avance dans le couloir, timidement mais sûrement. Il circule comme un éclaireur, repérant le terrain pour sa communauté, s'arrêtant devant certains serveurs. Des bruits donnent à penser qu'il commence à grignoter les câbles.



Du ZHENJUN
National day (Babel-world)
2010
Photographie – C-Print contrecollée sur aluminium et
encadrée
Edition 1/6
160 x 120 cm

Courtesy de la Galerie RX (Paris) et de l'artiste

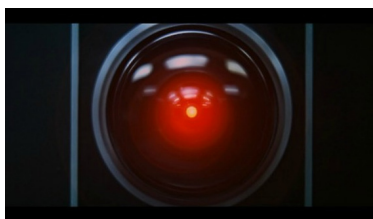
Notre regard sur le monde a changé et celui des artistes aussi, que leurs pratiques soient numériques ou qu'elles ne le soient pas. La photographie *National day Super Tower* (2010) de l'artiste Du Zhenjun témoigne de cette évolution tant par son sujet que par sa forme ou son procédé de fabrication. L'accident y apparaît « universel », tel celui annoncé par Paul Virilio qui l'attribue à la vitesse comme au progrès. C'est bien de la catastrophe simultanée de tous les moyens de transport dont il est question, de celle qui ébranlerait aussi tous les bâtiments de la ville Monde de Du Zhenjun. Sa cité est en effet planétaire car elle est la somme, par le collage, de monuments provenant de l'Internet mondial. Les parcelles d'images, avant que l'artiste les combine n'avaient en commun que leur nom d'indexation sur le Web, soit « tower » ou « building ». Et l'on imagine l'artiste allant, depuis son atelier, de serveur en serveur pour collecter les précieux matériaux de ses constructions globales en devenir

Frontière entre art contemporain et art numérique.

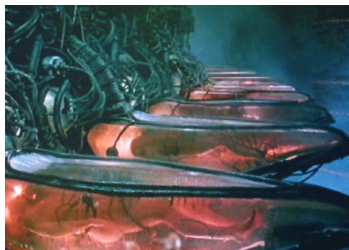
Depuis l'avènement des nouvelles technologies comme internet et les ordinateurs, on a vu apparaître une sous-catégorie au sein de l'art contemporain : L'art numérique. En France notamment, on a pendant longtemps opposé art numérique et art contemporain. Mais aujourd'hui cette frontière a tendance à se fissurer. En effet, plutôt que de raisonner en terme d'opposition, il faut plutôt se poser la question de la place du numérique dans l'art. À l'heure actuelle aucune étape dans la chaîne de réalisation d'une œuvre n'échappe au numérique, à l'image du monde. L'arrivée du numérique a bouleversé notre vie privée ainsi que tous les corps de métier. Le numérique a donc modifié le travail de l'artiste tout comme celui d'un secrétaire, d'un livreur ou d'un agent des postes. De plus, l'histoire de l'art nous a montré à maintes reprises que les artistes ont très souvent été pionniers dans l'utilisation des nouvelles technologies. Seulement, on ne peut réduire la place du numérique dans l'art à la seule utilisation d'un nouveau médium. Comme l'explique l'artiste Grégory Chatonsky, « Le numérique n'est pas un médium local, il est une logique des mondes. C'est pourquoi il ne peut pas désigner une partie spécifique de l'art, il affecte la totalité de l'art, tout médium confondu. Ainsi, les œuvres qui ne portent pas directement sur le numérique se trouvent malgré tout dans un contexte numérique qui hante la sensibilité de chacun. On peut ainsi parler d'art contemporain dans un monde technologique. »

Des artistes qui questionnent l'intelligence artificielle.

L'intelligence artificielle est la recherche de moyens susceptibles de doter les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains. Ce concept est apparu dans les années 1950 et de nombreux travaux sur ce thème se développent aujourd'hui. L'intelligence artificielle soulève de nombreuses questions et des problèmes éthiques⁷. En effet, supposons que l'homme parvienne à créer une machine douée d'une intelligence humaine, cette dernière pourrait à son tour créer des machines meilleures qu'elle, ce qui provoquerait une chaîne de développement de l'intelligence alors que l'homme garderait un niveau d'intelligence inchangé... Mais ces machines « super- intelligentes » continueraient-elles d'obéir à l'homme ? La littérature et le cinéma de Sciences fiction se sont passionnés pour ce sujet depuis le milieu du XXe siècle. Dans le film réalisé par Stanley Kubrick 2001 : *L'Odyssée de l'espace* (1968), l'ordinateur de bord (jugé infallible) prénommé HAL 9000 du Vaisseau Discovery One qui fait route vers Jupiter fini par prendre le contrôle du vaisseau et supprimer les humains à bord car il pense que ces derniers peuvent mettre en péril la mission. Stanley Kubrick a choisi d'humaniser HAL. Si l'ordinateur n'a pas une forme humanoïde⁸ et n'est matérialisé que par une diode lumineuse⁹ rouge (« l'œil de Hal »), sa voix et sa façon de s'exprimer sont troublantes d'humanité. Un autre film plus récent, met en scène ce danger de la prise de pouvoir des machines sur les êtres humains. La trilogie *Matrix* (1999) réalisée et écrite par Andy et Larry Wachowski nous plonge dans un monde où les machines créées par les hommes prennent le pouvoir sur l'espèce humaine qui devient sa source principale d'énergie. Ils « cultivent » les humains et les plongent dans la matrice, un univers virtuel dans lesquels les hommes ont l'illusion de vivre une vie normale. Ces films font la part belle à l'intelligence artificielle en inventant des scénari futuristes ou le pire est déjà arrivé. Mais aujourd'hui certains artistes mettent en



"L'œil de Hal".
Image tirée du film 2001 : *L'Odyssée de l'espace*.

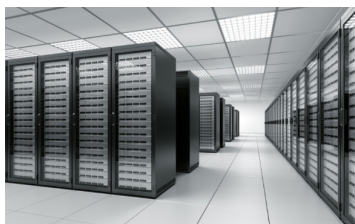


Champ d'humains plongés dans la matrice.

Image tirée du film *Matrix*.



Les rats télépathes



Photographie d'un Data-Center.

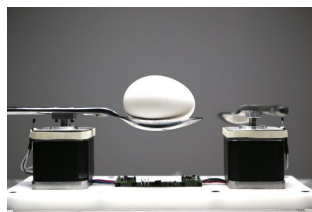
lumière les évolutions de l'Internet à travers leurs œuvres. La démocratisation massive des ordinateurs et d'internet fut accompagnée d'une explosion du nombre de virus ou de logiciels malveillants qui ont évolué parallèlement aux technologies. Le but de ces virus est de dérober des informations confidentielles telles que des coordonnées bancaires, des mots de passe etc. *_Keywords_* de Samuel Bianchini met en scène un captcha, type de contrôle que l'on rencontre sur Internet très fréquemment. « Captcha » est l'acronyme de « Completely Automated Public Turing test to Tell Computers and Humans Apart », soit, en français, « test public de Turing complètement automatique ayant pour but de différencier les humains des ordinateurs ». La clef USB insérée dans l'ordinateur contient deux logiciels : le premier génère un captcha qui prend la forme d'une suite de mots anglais écrits de manière peu lisible. Ces mots ne sont pas choisis au hasard mais appartiennent au vocabulaire des sciences cognitives, champ disciplinaire qui tente de concilier sciences exactes et sciences humaines, le machinique et l'humain (ex : behaviorism, emotions, lexical content, etc.). Le second logiciel saisit ensuite de façon automatique mais incertaine, caractère après caractère les mots déformés. À défaut de réussir l'interprétation du mot, la machine semble se comporter comme un humain hésitant. Si ces tentatives ont peu de chances d'aboutir, produisant de vains mots approximatifs, le programme d'analyse de formes et de reconnaissances de caractères est pourtant développé pour tenter de s'approcher au plus près de la bonne interprétation. Cette suite de tentatives ratées met en lumière la lutte d'une machine avec elle-même essayant de se faire passer pour un être humain.

Nous venons de voir comment les systèmes informatiques cherchent à agir comme des humains ou comment l'homme cherche à doter des machines d'une intelligence humaine. Des recherches scientifiques sur la mise en réseau de cerveaux animaux puis humains sont en cours. L'œuvre de Gwenola Wagon et Stéphane de Goutin, *Telepathic Mice*, repose sur une expérience menée par des chercheurs de l'institut de neurosciences Edmond et Lily Safra au Brésil et de l'université de Duke aux Etats-Unis. L'expérience consiste en la connexion de deux rats par l'intermédiaire d'un réseau de micro-électrodes¹⁰ implanté dans la zone du cortex cérébral qui traite les informations motrices. Les deux cobayes¹¹ sont reliés à distance par une connexion filaire. Le premier rat, que l'on appelle rat encodeur se retrouve face à deux trappes, dans l'une d'elle se trouve une récompense, cette dernière est signalée par une diode lumineuse. Le rat appuie sur le bouton qui permet d'ouvrir cette trappe et parvient à récupérer sa récompense. Les signaux moteurs émis lors de cette action ont été traduits en stimulations électriques qui à leur tour ont été transmises au second rat (rat décodeur) par l'intermédiaire des électrodes placées dans son cerveau. Ce dernier est situé face aux mêmes trappes mais sans la signalisation lumineuse. Dans 70% des cas, le rat décodeur a pressé le bon bouton. De plus, la communication semble avoir été établie dans les deux sens, en effet, quand le rat décodeur a reçu sa récompense en appuyant sur le bon bouton, le rat encodeur a reçu une deuxième récompense. Les deux rats avaient donc intérêt à réussir le test pour maximiser leurs récompenses. Une sorte de collaboration comportementale a ainsi vu le jour sans que les rats n'aient eu la moindre interaction physique. L'œuvre de Wagon & Degoutin met en scène cette connexion et la prolonge en imaginant que des centaines puis des milliers de rats ont été connectés sans fil. Cette connexion télépathique leur a permis de créer une forte cohésion de groupe. Avoir placé ces rats dans une maquette d'un DATA Center n'est également pas un choix anodin. Un centre de traitement des données (« DATA Center » en anglais) est un site physique dans lequel se trouvent regroupés des équipements constituant le système d'information d'une entreprise, c'est-à-dire des ordinateurs, des systèmes de stockage et des équipements de télécommunication. Des milliers d'informations circulent dans les méandres de ce DATA Center, tout comme les informations télépathiques circulent entre les cerveaux des rats ... À l'image de la circulation d'informations sur Internet.

De nouvelles technologies qui modifient notre capacité d'attention.



Spectatrice admirant *La Valeur de l'art*.



Oeuf de Samuel St-Aubin



Autre exemple de superposition d'économiseurs d'écran de Petra Cortright *Vicky Deep In Spring Valley*.

L'expression « économie d'attention » dont l'origine remonte à 1971 a commencé à être analysée par de nombreux chercheurs en 1996. Aujourd'hui nous avons tous accès à une quantité d'informations bien supérieure à notre capacité attentionnelle dont nous disposons pour en prendre connaissance. Une nouvelle rareté apparaît alors : l'attention. Cette rareté se situe du côté de la réception des biens culturels, et non plus seulement du côté de leur production. La principale difficulté aujourd'hui n'est pas de produire un film, un livre ou un site web, mais d'attirer l'attention du public. Ce constat n'est pas nouveau, déjà dans l'Antiquité, la rhétorique¹² proposait aux orateurs des méthodes pour capter et garder l'attention d'auditeurs, déjà enclins à se laisser distraire.

Avec l'avènement de l'Internet, nous sommes sollicités beaucoup plus fortement. Certains économistes vont même jusqu'à considérer cette capacité d'attention comme une « nouvelle monnaie ».

L'œuvre interactive de Laurent Mignonneau & Christa Sommerer, *La valeur de l'art* s'appuie sur ce concept « d'économie d'attention » qu'ils appliquent au monde de l'art et plus précisément au marché de l'art. En partant du postulat que l'attention est devenue une monnaie, il est possible d'imaginer que le degré d'attention d'une œuvre d'art pourrait être directement lié à sa valeur monétaire. L'expérience consiste à la présentation d'une *Marine* achetée par les artistes. Ils y ont ajouté une cellule sensitive qui calcule le temps exact que les spectateurs passent devant la peinture. Une petite imprimante thermique imprime les différents montants de l'œuvre en fonction du prix payé par les artistes pour acheter la toile, le matériel numérique et le temps passé à sa réalisation. Une fois exposée, la *Marine* prend de plus en plus de valeur à mesure que les visiteurs l'observent. Dix secondes d'observation augmentent son prix d'un euro. La préciosité de cette œuvre est directement liée au temps que les spectateurs passent à l'admirer et non plus à sa qualité artistique ou à la spéculation du marché de l'art.

Mais alors, dans cette société où même notre d'attention a une valeur mercantile notamment dans la vie quotidienne, comme regarder une œuvre d'art et surfer sur Internet, pouvons nous encore perdre notre temps ? L'artiste Samuel St-aubin nous y invite avec son œuvre électronique *Parcours défini*. Il s'agit d'une assiette en porcelaine en rotation. Cette rotation s'effectue par un petit moteur. Sur l'assiette est posé un petit pois qui tourne en suivant un mouvement ondulatoire. Samuel St-Aubin aime utiliser des objets du quotidien, il ne cherche pas à créer une œuvre spectaculaire mais plutôt de puiser dans la vie de tous les jours afin de la rendre poétique. Le mouvement ondulatoire confère à cette pièce un caractère hypnotique. Nous sommes à la fois passifs et fascinés par ces assiettes mouvantes.

Le travail de Petra Cortright repose également sur cette notion de passivité. *Arrows_Krystal_W_Sounds* nous dévoile une femme faisant un strip-tease sur un nuage dans un ciel azur. L'artiste a utilisé deux économiseurs d'écran et les a superposé afin de créer un univers complet. Un économiseur d'écran est un programme informatique modifiant de manière automatique l'affichage d'un écran lors de sa mise en veille suite à sa non-utilisation prolongée, de sorte qu'il ne soit pas endommagé par un affichage persistant. Logiquement, si un économiseur d'écran se met en route c'est que le propriétaire n'utilise plus son ordinateur. L'utilisateur ne regarde donc pas assidument cet économiseur d'écran... Le paradoxe se trouve ici, Petra Cortright transforme un phénomène où l'utilisateur est passif, voire absent, en une œuvre d'art à contempler, une boucle éternelle hypnotique et sexy.

(Cette œuvre ne sera pas montrée aux enfants)

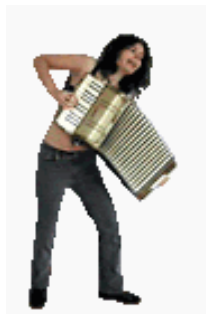
Des artistes qui mettent en scène l'utilisation d'Internet dans leurs œuvres.



Pieter Bruegel, *La Tour de Babel*, vers 1563.



Du Zhenjun, *The Tower of Babel : The Wind*, 2010.



Gif animé de Olia Lialina jouant de l'accordéon.

Notre manière d'appréhender les événements du quotidien a changé depuis l'apparition d'Internet. Aujourd'hui, prendre des nouvelles d'un proche qui habite à l'autre bout du monde, se renseigner sur un sujet pointu, commander des billets d'avion tout peut se faire depuis chez soi avec Internet et un ordinateur. Les moteurs de recherche nous ouvrent des millions de voies pour rester en contact avec le monde. L'œuvre de l'artiste Du Zhenjun, *National day (Babel-world)*, se concentre sur ces requêtes sur Internet. Il fait des recherches sur Internet à l'aide de mots clés comme « building », « tower », etc. Il utilise également des photos qu'il a lui-même prises ou des photocopies de photographies trouvées dans des journaux. À partir de ces photographies et des images compilées, l'artiste réalise des photomontages d'une grande précision. Ce photomontage fait partie d'une série de quinze images qui présentent toutes une vision contemporaine de l'Apocalypse. Après plusieurs dessins préparatoires, il faut environ trois mois à l'artiste pour aboutir à l'œuvre finale en agençant ces données numériques selon une construction techniquement très délicate. Il met en scène la folie et l'orgueil des hommes dénoncés dans l'Ancien Testament. Le titre de cette photographie *National day (Babel-world)* renvoie à l'épisode biblique de la Tour de Babel dans lequel Dieu punit les hommes pour avoir voulu atteindre les cieux en construisant une haute tour. Sa punition consiste à brouiller le langage alors universel, des hommes qui ne peuvent plus communiquer et finissent par se diviser et se disperser sur la terre. À travers ce travail, Du Zhenjun dénonce la société contemporaine organisée selon des flux insensés, dominée par la technologie numérique, et vouée à une mondialisation dont l'emballement semble échapper aux hommes. Il nous propose une vision globalisée : les images de tours qu'il a compilées mettent en lumière des similitudes architecturales présentes dans toutes les grandes mégalopoles : Shanghai, Londres, New-york, Paris, etc. Il compose une ville globale à l'image d'Internet, cette toile planétaire qui relie les hommes mais n'efface pas pour autant leur sentiment de solitude. À travers ses photomontages, Du Zhenjun nous dévoile en filigrane une critique paradoxale : Internet nous noie dans une infinité de productions et d'informations que nous ne sommes pas en mesure, en tant qu'individu, de lire et de comprendre correctement. Le concept d'un monde ouvert et libre ne serait alors qu'une illusion...

Olia Lialina quant à elle est une artiste du net, dont le travail se concentre sur l'Internet des années 1990. Avec son œuvre *Summer*, elle met en relief le fonctionnement des serveurs et les distances gigantesques que les informations sur Internet parcourent pour se retrouver à un même point : l'ordinateur. Cette artiste s'est mise en scène de nombreuses fois au sein de Gifs animés. Un Gif animé est une petite animation obtenue par la succession de plusieurs images contenues dans un seul fichier Gif. On peut ainsi la voir jouer de l'accordéon ou encore faire du Hula-Hoop avec un cerceau. Dans *Summer*, elle fait de la balançoire. Seulement le mouvement est saccadé et ne parvient pas à être fluide car il s'agit d'une succession de Gifs abrités par vingt-cinq serveurs aux quatre coins du monde qui doivent parcourir des milliers de kilomètres de câbles et des satellites afin d'être chargés et former une animation. Derrière la simplicité de cette animation, se cache une œuvre planétaire qui nous dévoile la complexité des nouvelles technologies.

Cette pièce nous invite également à réfléchir à la place des œuvres réalisées sur Internet au sein du marché de l'art. En effet, ces œuvres sont disponibles gratuitement sur le net. Les artistes n'ont pas besoin de lieu comme un musée ou une galerie pour



Gif animé de Olia Lialina faisant du Hula-Hoop.

montrer leur travail : l'accès se fait gratuitement sur internet. Cette grande liberté apporte également son lot de difficultés. Comment faire connaître son travail dans l'immensité du Web et surtout comment vivre de son art quand l'œuvre est virtuelle et n'existe que par le biais de l'Internet ? Olia Lialina fut l'une des premières artistes à parvenir à vendre une œuvre d'art en réseau, en transmettant à l'acheteur le titre de possession du domaine, donc de l'adresse IP¹³ du site. Le site est alors accessible à la même adresse, avec une indication supplémentaire sur le nom du propriétaire actuel.

Des artistes qui jouent avec les codes de la culture du net.

Exemples de détournements de la photographie *Bliss* prise par Charles O'Rear en 1995.



Avec l'apparition de l'Internet on a vu se développer une culture bien spécifique, ainsi qu'un vocabulaire précis pour définir les usages de ce nouveau média. Geek, noobie ou encore hacking constituent des mots qui font aujourd'hui partie du vocabulaire de la culture Internet. À l'instar d'Olia Lialina nous pouvons parler de « Folklore du Web », une culture populaire née de la rencontre créative d'individus et de logiciels. Les internautes s'amuse à détourner des faits d'actualité, des photographies ou encore des séquences vidéos, à des fins humoristiques. Avec l'arrivée du web 2.0 et la mise à disposition d'outils performants et faciles à maîtriser, cette production amateur, faite par les utilisateurs pour les utilisateurs a explosé : vidéos sur Youtube, machinima¹⁴ tournées à l'intérieur des jeux vidéos, montages d'images remixées à l'infini et disséminées sur la Toile. Ces parodies font souvent le « Buzz » sur Internet et deviennent parfois cultes. Les artistes Emilie Brout & Maxime Marion ont compilé les nombreux détournements d'une seule image emblématique du numérique : *Bliss*. Une photographie d'un paysage vallonné prise par Charles O'Rear en 1995 qui a été utilisée par la société Microsoft en tant que fond d'écran par défaut des ordinateurs fonctionnant sous le logiciel d'exploitation Windows. Cette image a été détournée des centaines de fois par les internautes qui s'amuse à y ajouter des personnages de films cultes, à refaire la photographie par machinima dans des jeux vidéos comme Mario ou Minecraft ou encore à y faire apparaître les rivalités entre Microsoft et Apple. À travers ces parodies les internautes se réapproprient le symbole d'une société mondiale et puissante : Microsoft, afin de mettre en avant une part d'humain et d'humour dans des logiciels qui en sont dénués. Grâce à Internet tout le monde peut apporter sa pierre à l'édifice dans la réappropriation et la fictionnalisation des éléments qui forment notre quotidien numérique.

GLOSSAIRE – Lexique – définitions

- 1 Imprégnation Très présent.
- 2 Inéluctable Inévitable, qu'on ne peut empêcher.
- 3 Computation Manière de calculer le temps.
- 4 Impression lenticulaire Procédé permettant de produire des images qui donnent une impression de relief (3D) ou qui changent en fonction de l'angle.
- 5 Glitch Un glitch est une défaillance électronique ou électrique qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique et des logiciels.
- 6 Interactif Qui crée un échange avec un public.
- 7 Éthique Ensemble de principes moraux. Concept du Bien et du Mal.
- 8 Humanoïde Qui prend une forme ou des caractères humains.
- 9 Diode lumineuse Composant qui émet de la lumière.
- 10 Électrode Élément conducteur de courant électrique souvent utilisé en médecine.
- 11 Cobaye Sujet utilisé pour réaliser des expériences scientifiques. Il s'agit souvent de rat ou de souris.
- 12 Rhétorique Ensemble de procédés constituant l'art de l'éloquence, l'art de bien parler.
- 13 Adresse IP Numéro d'identification qui est attribué de façon permanente ou provisoire à chaque appareil électronique connecté à un réseau informatique.
- 14 Machinima Mot valise formé à partir des mots machine, cinéma et animation. Il désigne une technique de création audiovisuelle qui consiste à se servir d'un jeu vidéo pour réaliser un film.

AUTOUR DE L'EXPOSITION

MERCREDI 14 JANVIER 2015 À PARTIR DE 18H

VERNISSAGE

" L'art et le numérique en résonance 1/3 : Convergence "

Activation de la pièce *Telepathic Mice* de Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin
Performance *OU* par Marie-Julie Bourgeois avec Omar Benyebka.

VENDREDI 6 FÉVRIER À 20H

ART IN VIVO

TABLE RONDE « L'ART NUMÉRIQUE ET LA RECHERCHE »

Emmanuel Mahé, directeur de la Recherche de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Éric Prigent, coordinateur pédagogique création numérique au Fresnoy, Studio national des arts contemporains et Vincent Rioux, responsable du pôle numérique de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris.

Modération par Dominique Moulon commissaire invité.

Entrée libre / Réservation conseillée

VENDREDI 20 MARS 2015 À 20H

ART IN VIVO

CONFERENCE-PERFORMANCE AUTOUR DE *OU*

De la manipulation en laboratoire à la performance dans l'espace d'exposition.

Performance *OU* de l'artiste Marie-Julie Bourgeois assistée d'Omar Benyebka.

Suivie d'une conférence scientifique menée par Brigitte Leridon de l'ESPCI et par Dominique Peysson. Quels sont les enjeux physiques, plastiques et performatifs rencontrés lors de la mise en œuvre de *OU* au sein du Laboratoire de l'ESPCI?

Entrée libre / Réservation conseillée

PARCOURS EN FAMILLE

Visite – atelier – goûter – ciné

Les samedis 24 janvier, 14 février et 14 mars de 14 h 30 à 17 h

Rendez-vous mensuel pour les enfants âgés de 6 à 10 ans et leurs parents pour appréhender de façon ludique la création contemporaine.

À 14 h 30, des visites-ateliers pour toute la famille, créées en lien direct avec les œuvres exposées dans le Centre d'art, vous font partager des moments surprenants et enrichissants. Dans un contexte convivial, les enfants et les parents peuvent échanger autour d'un goûter à la fin de la visite.

À 16 h, nous invitons les enfants et les grands enfants à leur première séance de cinéma. Chaque séance propose une nouvelle découverte audiovisuelle par la projection d'une sélection de films courts des différentes formes cinématographiques.

Réservation obligatoire, jusqu'à la veille de la date de la visite, par téléphone au 01 42 87 08 68 ou par mail à mediation@maisonpop.fr

Entrée libre



10. Le lieu

L'ÉQUIPE

Présidente

Rose-Marie Forcinal

Directrice

Annie Agopian

annie.agopian@maisonpop.fr

Coordination du centre d'art & médiation

Floriane Benjamin

floriane.benjamin@maisonpop.fr

Graphiste

Mathieu Besson

mathieu.besson@maisonpop.fr

Chargée de communication

Sophie Charpentier

sophie.charpentier@maisonpop.fr

Chargée des publics et de la médiation culturelle

Juliette Gardé

juliette.garde@maisonpop.fr

Hôtesse d'accueil

Malika Kaloussi

Claudine Oudin

01 42 87 08 68

LA MAISON POPULAIRE accueille chaque saison plus de 2 100 adhérents, qui participent à la centaine d'ateliers d'expressions développés en direction des adultes et des enfants. Les actions qu'elle propose dans les domaines des arts visuels, de la musique, de la philosophie, des sciences humaines, viennent ici élargir ses publics. Elle invite à penser ces actions dans un perpétuel mouvement grâce à des résidences artistiques et des créations, qui créent le lien nécessaire et favorisent l'accès à la culture et aux loisirs. Elle s'associe à d'autres acteurs du territoire animés par les mêmes objectifs. En ce sens elle collabore activement dans différents réseaux tels que Tram, réseau d'art contemporain Paris / Ile-de-France, le MAAD 93 (Musiques Actuelles Amplifiées en Développement en Seine-Saint-Denis).

LE CENTRE D'ART de la Maison populaire accueille depuis 1995 des expositions d'art contemporain où se côtoient artistes de renom international et jeunes artistes soutenus dans leur création. Conçu tel un laboratoire, le centre d'art est un lieu de recherche et d'expérimentation, de mise à l'épreuve d'hypothèses de travail. Chaque année la programmation est confié à un nouveau commissaire.

Si les curateurs chargés de la direction artistique des expositions sont jeunes, ils sont parmi les plus actifs de la scène actuelle. Sont passés par ici : Claire Le Restif, Jean-Charles Massera, Gérard-Georges Lemaire, Estelle Pagès, Yves Brochard, François Piron, Emilie Renard, Aurélie Voltz, Christophe Gallois, le collectif Le Bureau/, Florence Ostende, Raphaële Jeune, Antoine Marchand, Raphaël Brunel, Anne-lou Vicente et Marie Frampier. Les trois expositions successives dont ils ont la charge sont pour eux la possibilité de mener à bien un projet d'envergure, avec l'édition d'un catalogue à la clé. Cette opportunité constitue pour eux une carte de visite précieuse dans un début de carrière artistique.

LA BANLIEUE OSE *ce qu'à Paris on ne saurait voir. Centres d'art et musées multiplient les initiatives les plus expérimentales, à quelques minutes de la capitale. Montreuil. Des partis pris radicaux. C'est un petit espace en haut d'une colline. Mais il s'y passe des choses très excitantes. Proposant chaque année à un commissaire indépendant d'intervenir dans ses murs, ce centre d'art organise avec lui trois expositions par an. Des propositions radicales, sans concession aux modes ni au spectaculaire.*

Emmanuelle Lequeux, Beaux Arts Magazine

11. Informations pratiques Et plan d'accès

ENTRÉE LIBRE

Exposition ouverte du lundi au vendredi de 10h à 21h
le samedi de 10h à 16h30
Fermée : dimanches, jours fériés et vacances scolaires

VISITES COMMENTÉES GRATUITES

Individuelles sur demande à l'accueil
Groupes sur réservation au 01 42 87 08 68 / mediation@maisonpop.fr

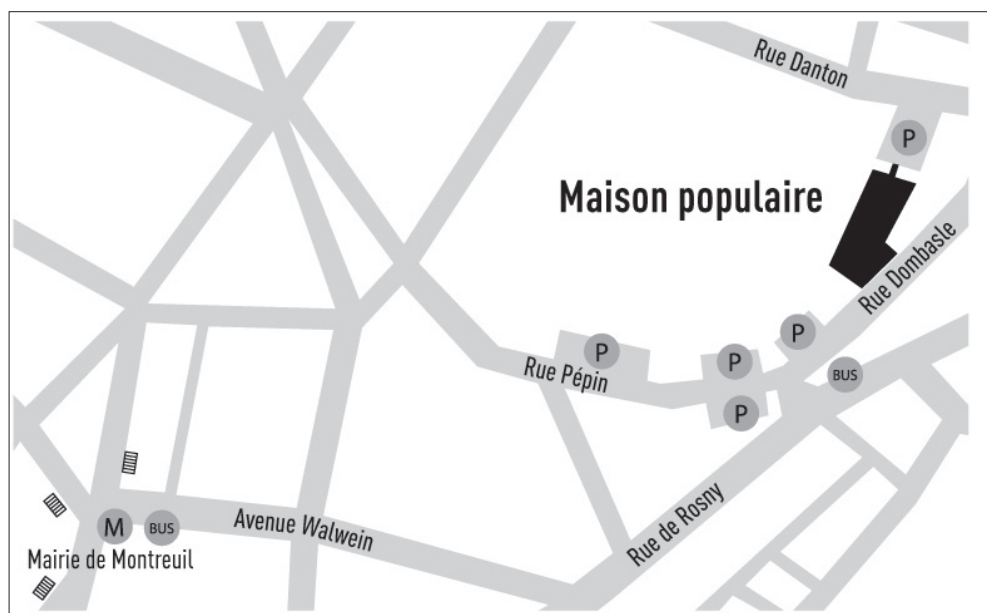
ACCÈS

M° Mairie de Montreuil (ligne 9) à 5 min à pied - Bus 102 ou 121 : arrêt lycée Jean Jaurès

Contact

> **Juliette Gardé**, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art

Téléphone : 01 42 87 08 68



Le centre d'art de la Maison populaire est membre de l'Association des Galeries et fait partie des réseaux Tram, Parcours Est et RAN



PARCOURS

EST TRAM

Réseau art
contemporain
Paris / Ile-de-France



La Maison populaire est soutenue par le ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Ile-de-France, le Conseil régional d'Ile-de-France, le Conseil général de la Seine-Saint-Denis et la Ville de Montreuil.



seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

ile de France

