

L'atelier des mémoires vives et imaginaires

Art, informatique et cybernétique

Une exposition du Miroir de Poitiers du 1er juillet au 31 octobre 2021, Chapelle Saint-Louis, Poitiers

Artiste associé : Pierre Besson. Commissariat d'exposition : Christophe Le Gac. Direction artistique : Jean-Luc Dorchies

L'histoire a retenu le mathématicien Norbert Wiener comme le grand penseur et fondateur de la cybernétique. Dans son ouvrage de 1948 : *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* (La cybernétique - Information et régulation dans le vivant et la machine, 2014, aux éditions du Seuil), l'auteur met en place les bases d'une théorie des sciences qui étudie les relations entre émetteurs et récepteurs d'informations, qu'ils soient vivants ou artificiels.

En 1968, critique d'art et conservatrice à l'ICA (Institute of Contemporary Arts) de Londres, Jasia Reichardt interrogea la cybernétique par le biais de la sérendipité, à savoir, le don de faire des découvertes par hasard dans la recherche scientifique, ou encore, de trouver quelque chose qui dépasse son domaine de recherche. Dans le cadre de l'exposition *Cybernetics Serendipity*, elles invita des scientifiques, des ingénieurs, des architectes, des artistes à exposer d'étonnantes inventions aux dimensions artistiques provoquées par « rétroaction » - un concept de Wiener que nous pourrions traduire par l'interdépendance entre les êtres vivants et les machines. Ici, l'art devient la découverte heureuse de la science informatique, ou son antidote !

Sur l'invitation de Jean-Luc Dorchies - Directeur du Miroir de Poitiers, et avec la complicité de l'artiste Pierre Besson, nous avons eu envie d'explorer les relations entre l'art, l'informatique et la cybernétique à l'aune des nouvelles perspectives du posthumanisme. Il est courant de dire que ce mouvement de pensée, issu des sciences humaines, voit dans la machine l'avenir de l'homme, son dépassement chez les plus catégoriques. En 2010, le philosophe Jean-Michel Besnier titra, dans la revue littéraire et de débat d'idées *La pensée de midi* (N°30, Actes sud) : « Le post humanisme ou la fatigue d'être libre ». Si la sérendipité laissait faire le hasard de la création, le posthumanisme envisage son absolu contrôle. Des artistes ne l'entendent pas de cette oreille. De tout temps, peintres, sculpteurs, musiciens, poètes, architectes, cinéastes, parmi d'autres, ont toujours su détourner les nouvelles techniques pour mieux les digérer, voire les dénoncer.

Fort de ce contexte, nous vous proposons une exposition dans laquelle les œuvres d'art questionnent nos rapports de fascination-répulsion avec les systèmes informatiques qui nous gouvernent de plus en plus. Comme le titre de l'exposition l'indique, la Chapelle Saint-Louis a été volontairement transformée en atelier. Nous ne voulions pas que les visiteurs soient dans un rapport unique de contemplation aux œuvres. Le corps et l'esprit doivent sentir et expérimenter dans un même mouvement leurs rapports aux œuvres, et ensuite, penser ces rapports. Une question : Devons-nous nous imaginer avec un corps-flux et un esprit-réseau ?

Christophe Le Gac, commissaire de l'exposition

Pierre Besson, artiste invité

Artiste plasticien fasciné par la science-fiction littéraire d'un K. Dick et d'un Ballard, Pierre Besson s'amuse à désosser unités centrales, écrans et autres périphériques d'ordinateurs en tout genre. Sous forme de photographies, de sculptures, de maquettes et de microarchitectures, il transforme toutes ces pièces issues de l'industrie du hardware informatique en mondes que n'habite nulle figure humaine. Seuls des lieux vacants composent les paysages fermés sur eux-mêmes, littéralement « encaissonnés » de toute une série de caissons lumineux au nom explicite de Microloft. L'ensemble de son travail a toujours comme source et projection l'architecture, l'urbanisme et les espaces domestiques. Tel un miroir de l'espace construit, les ordinateurs et leurs périphériques en constituent des éléments à part entière. Dans toute son oeuvre, Pierre Besson évacue la représentation du corps physique. Même si les images offertes à nos regards sont avant tout faites pour être perçues, elles nous affectent, dans le sens où elles nous obligent à faire corps avec elles, à nous projeter dedans pour y vivre. La symbiose entre l'esprit et le corps,- n'est-ce pas mes chers Spinoza et Nietzsche ! - est ici bousculée. Si l'union est préservée, ce n'est plus dans un corps organique que l'esprit se love mais dans une suite produite par la machine de 0 et de 1.



Pierre Besson, *Maison du dé*, 2021, Sculpture habitable en contreplaqué peint.

La maison du Dé est une sculpture habitable. Fait nouveau dans les oeuvres de Pierre Besson.

Pourtant l'architecture a toujours été au coeur de ses recherches plastiques mais dans ses dimensions photographiques ou à l'échelle de maquette. A la différence de tous ces objets aux formes architecturales suggérées, mais sans figures humaines - rien que pour les yeux -. Le corps tout entier est sollicité pour la visite de *La maison du Dé*. Cette dernière, aux formes de Fabriques ou Folies de paysagistes, est à l'origine un élément de très petite taille, issu du ventre d'une imprimante de bureau, agrandi X fois.

Depuis longtemps, l'envie de pratiquer des objets devenus des architectures taraudait l'artiste? C'est chose faite.

Wilfried Thierry

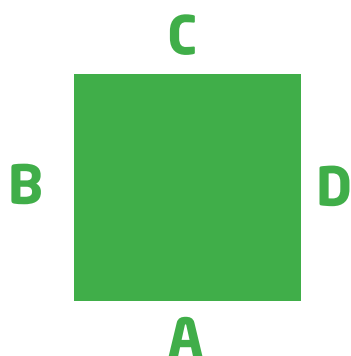
Download DIS/ORDER

Depuis quelques années, il investit le jeu vidéo comme champ de recherche plastique. Dans le cadre de L'atelier des mémoires vives et imaginaires, il présente *Faber et Dis/orderer* - créés avec le moteur de jeu vidéo Unity - qui explorent des fictions post-humaines. Introduits par une manette de jeu fossilisée, ces programmes explorent des univers virtuels qui résisteraient à la présence humaine et qui questionnent le statut des joueuses et des joueurs dans ces réalités ordonnées.



LES BOITES COLOREES

La boîte verte



l'intérieur

Sabrina Ratté, *House of Skin*, 2020.

Vidéo - Bande originale de Rogier Tellier-Craig.
Commandée par la Cinémathèque Québécoise.
10' en loop Courtesy Sabrina Ratté et la Galerie Charlot.

Cette vidéo est une nature morte où la caméra dévoile lentement différentes entités charnues intégrées à la technologie. Posée dans cette terre étrange, mi-cimetière mi-décharge, des mutations obsolètes ont été abandonnées pour créer ce nouvel écosystème suspendu entre la vie et la mort. Le titre fait référence au film de David Cronenberg, *Crimes of the Future* (1970). Chaque motif représente une manifestation du corps, telle que les signaux cérébraux, les battements de coeur, le sang, etc. Tout en faisant référence au *Videodrome* de Cronenberg et à l'évolution de l'image électronique, il suggère également l'idée que le corps est une forme de technologie en soi.



Les cimaises extérieures

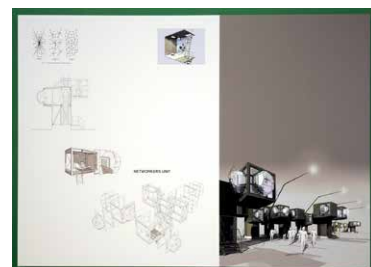
A Didier Fiúza Faustino

Networkers Unit, 2005.

Impression Photo jet d'encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond.

Networkers Unit est un groupe d'unités minimales qui se connectent entre elles et aux réseaux immatériels du cyberspace. Séparé de son corps électronique (avatar), le corps primitif est laissé en état d'apesanteur entre intérieur et extérieur, exposé à la vue du public. La seule et unique fonction du bâtiment est de contenir l'être physique de son occupant.

Bureau des mésarchitectures



B Philippe Hurteau

Maskreen 11, 2021,

Bois, toile, peinture huile, ordinateur, terre, mâchoire de requin, matériau composite aluminium brillant.

Avec la série *Maskreen*, le regard du masque est aveuglé par un écran éteint qui est aussi un miroir, mêlant ainsi un archaïsme directement inspiré par les arts tribaux et la technologie la plus actuelle. Comme dans le «culte du cargo» un geste dérisoire tente de s'interposer entre la violence de puissances numériques incompréhensibles et la fragilité humaine.

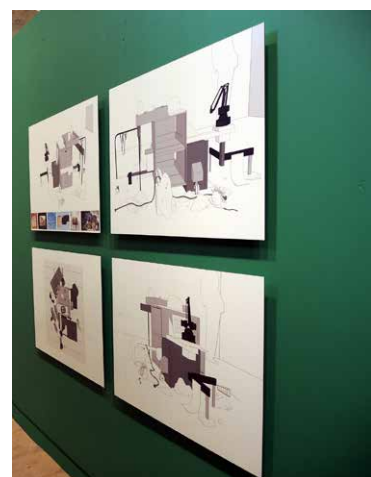


C Guillaume Boissinot

La zone obscure de la morphogénèse, 2021

Dessins préparatoires avec logiciel 3D, impression Photo Jet Encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond 2 mm.

Ce projet d'installation est une étape dans un parcours de recherche sur nos conditions d'imagination des machines. Il prend comme point de départ certaines observations faites lors de l'étude d'un bras automatique : c'est le mouvement qui paraît donner vie à la matière inerte, et c'est d'un consensus entre nos usages et nos imaginaires que les formes de la machine semblent découler. Ce travail tend à ramener ces constats à leurs paradoxes : la vie et l'inerte ne s'opposent pas exactement, et les formes des machines sont peut-être bien autre chose que le résultat de nos rêves et de nos volontés. Il se dessine alors l'histoire d'un corps soumis à ces paradoxes, un corps grotesque et chaotique qui n'a jamais vraiment la possibilité de se constituer véritablement. Peut-être parce qu'il est indistinguable et unimaginable.



D Asymptote (LISE-ANNE COUTURE & HANI RASHID)

Hydrapier, Haarlemmermeer, 2001

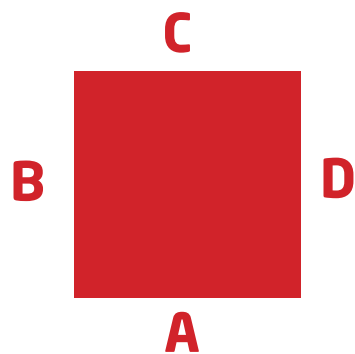
Impression Photo Jet Encre. Collection FRAC Centre.

Construit pour l'exposition internationale d'horticulture The Floriade 2002 à Haarlemmermeer près de l'aéroport Schiphol d'Amsterdam, *Hydrapier*, la digue, s'impose par des formes fuselées qui évoquent tout autant les ailes d'un avion que la coque d'un navire. Cette enveloppe procède d'une double fusion avec son environnement, l'eau et le ciel traversé d'avions. Tirant parti de la lutte entre terre et eau (zone de polder), mais aussi entre paysage naturel et recomposé, entre réel et artifice technologique, *Asymptote* fonde son bâtiment sur l'opposition entre l'eau et la terre.

Dès le début des années 1990 et l'apparition de l'ordinateur dans le processus de conception, Hani Rashid et Lise-Anne Couture conçoivent une architecture issue de la rencontre entre le corps, les médias électroniques et les nouvelles technologies appliquées à l'urbanisme. Leur utilisation des outils numériques entend définir de nouveaux modèles de spatialité en explorant l'hybridation entre le réel et le virtuel.



La boîte rouge



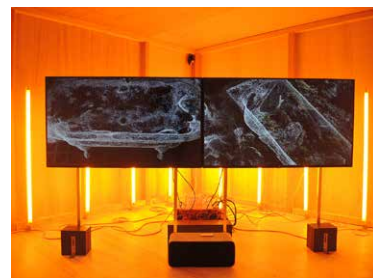
l'intérieur

MLAV-LAND (Maud Levy et Antoine Vercoutère).

La Mesure et le Tas, fiction et réalité, 2017.

Installation vidéo avec néons.

La Mesure et le Tas, fiction et réalité est une installation vidéo. Elle est réalisée à partir de recherches transversales mêlant entretiens, expérimentations, enregistrements, et scans photogrammétriques. L'ensemble de cette production constitue un agencement de médias synchronisés et d'objets originaux conçus pour l'occasion.



Les cimaises extérieures

A EZCT ARCHITECTURE & DESIGN RESEARCH

Computational Chair Design, 2004. Impression Photo Jet Encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond 2 mm.

Le processus de conception de cette chaise en bois contreplaqué témoigne de la démarche d'écologie computationnelle développée par EZCT et emprunte à la théorie de l'évolution de Darwin. Selon celle-ci, les parents transmettent « aveuglément » certaines caractéristiques génétiques à leurs enfants. Certains de ces individus - plus chanceux que d'autres - posséderont un patrimoine génétique qui leur permettra de mieux s'adapter à leur environnement. EZCT traduit ce processus biologique en langage mathématique grâce à l'intervention de Marc Schoenauer et Hatem Hamda, spécialistes en « algorithmes évolutionnaires » : une population de cent chaises est définie, chacune avec une structure « génétique » différente. Des croisements entre ces modèles de chaises sont artificiellement réalisés numériquement de façon aléatoire, donnant naissance à de nouvelles générations et créant des modèles hybrides. À côté de mutations aléatoires légères, l'algorithme réalise une sélection des qualités intéressantes chez les « individus » qui présenteront les meilleures « réponses » à certaines contraintes, telles que la légèreté et sa résistance au poids d'une personne assise. Un millier de générations fut obtenu à partir de la population de départ. Le modèle présenté est issu de la série T1-M, 860e génération.



B Sabrina Ratté

Monades, 2020. impressions encre pigmentaire.

Monades est une série d'impressions réalisées avec un scan 3D de mon propre corps, ces scans sont devenus la matière première à sculpter, déconstruire et recontextualiser numériquement. De nombreuses inspirations ont éclairé ce projet, comme le concept du cyborg de Donna J. Haraway, les dessins de Hans Bellmer, la mythologie grecque ainsi qu'une réflexion sous-jacente sur l'autoportrait et la place du corps dans le monde numérique. Captives dans les limites de leurs propres subjectivités, ces cyborgs/déeses incarnent le concept de monade (Leibniz), où chaque individu est un miroir fragmenté d'une réalité plus large.



Günter Günschel

Architektonische Computerzeichnungen, 1987-1991

Plotterzeichnung I et II - Raumstudie Plotterzeichnung, 1989 - 1987

Dessin assisté par ordinateur (DAO), tirages sur papier.

L'oeuvre de Günter Günschel est marquée par une recherche sur l'innovation des formes architecturales. A partir des années 1950, Günschel réalisera en effet d'innombrables esquisses, dans lesquelles il transpose les volumes géométriques étudiés dans ses maquettes ou études architectoniques dans des paysages sauvages, investis d'un imaginaire expressionniste. En 1958, Günschel rejoint le Groupe d'Etude d'Architecture Mobile (GEAM). Fasciné par la production mécanique de l'oeuvre d'art, Günschel s'intéresse aussi aux effets de l'emploi de l'architecture numérique. Il adopte dès les années 1980 l'ordinateur comme outil d'expérimentation.



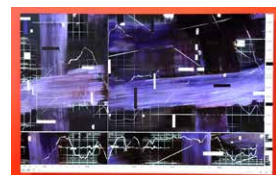
C Bernard Calet, Paysage synaptique, sérigraphie.

Cette sérigraphie fait écho à la sculpture *Archi data*, située dans la nef, qui pose la question de la gestion et du stockage des données, mais aussi des matériaux nécessaires au développement de l'informatique. Ici, une image de forêt équatoriale, où l'on vient extraire les matières premières de l'informatique est associée à une image de synapses du cerveau. Elles sont insérées dans un cadre en partie composé de ces matériaux, dont l'extraction et l'exploitation génèrent déforestation et disparition d'espèces animales.

Philippe Hurteau

Abscrenn 109 (RVB1), huile et alkydes sur panneau composite imprimé, 2015.

La série *Abscrenn* reprend certains fondamentaux de la peinture abstraite, comme le «brush stroke», pour venir hybrider des saisies d'écrans informatifs, ici des courbes de la bourse mondiale. Ces tableaux questionnent l'opposition obsolète entre figuration et abstraction et établissent une sorte de perturbation ironique des algorithmes abstraits, par le fait physique et matériel que constitue toute peinture.



D PIERRE BESSON

MAAT & UC 2021, Caisson lumineux, bois, caoutchouc.

Félix Agid

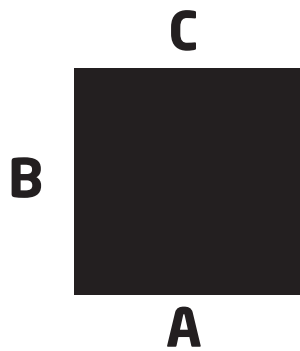
S(h)IFT {Scale [housing] Invariant Feature Transform}, 2019. GIF propulsé par un programme.

S[h]IFT est une succession d'algorithmes et d'opérateurs permettant de tirer profit d'une image satellite pour produire de l'architecture. L'image initiale présentée est celle d'un terrain sur l'île d'Amorgos, en Grèce.

L'attention portée sur l'image et ses caractéristiques intrinsèques mathématiques provient de nos recherches sur le champ industriel de la vision machine. L'outil S[h]IFT est une sorte de pont entre la vision machine et certaines habitudes inflexibles de la pratique architecturale. Car s'il n'est pas question ici de considérer la vision machine comme le modèle épistémologique de la vision humaine, celle-ci peut néanmoins être considérée comme un processus de production. Et l'image qu'elle traite devient alors contexte.



La boîte noire



l'intérieur

Jeffrey Shaw (avec Dirk Groeneveld).

The Legible City, 1989.
Vélo d'appartement, écran avec vidéoprojecteur.
Software : Gideon May, Lothar Schmitt.
Hardware : Charly Jungbauer, Huib Nelissen.



The Legible City est une installation artistique interactive pionnière où le visiteur fait du vélo stationnaire à travers une représentation simulée d'une ville constituée de lettres tridimensionnelles générées par ordinateur, qui forment des mots et des phrases le long des rues. En utilisant les plans de terrain des villes réelles - Manhattan, Amsterdam et Karlsruhe - *The Legible City* remplace complètement l'architecture existante de ces villes par des formations textuelles écrites et compilées par Dirk Groeneveld. Voyager à travers ces villes de mots est donc un voyage de lecture ; choisir le chemin que l'on emprunte crée une recombinaison de ces textes et des conjonctions spontanées de sens. Le guidon et les pédales de l'interface du vélo donnent au spectateur un contrôle interactif sur la direction et la vitesse de déplacement. L'effort physique du cyclisme dans le monde réel est transposé dans l'environnement virtuel, créant une conjonction kinesthésique du corps actif dans le domaine virtuel. Un vidéoprojecteur projette l'image générée par ordinateur sur un grand écran, et un petit écran LCD devant le vélo montre un plan simple du sol de chaque ville et la position immédiate du cycliste là-bas. Chaque scénario a une couleur de lettre spécifique, de sorte que si le cycliste le souhaite, il peut suivre les chemins de chaque narration.

Les cimaises extérieures

A Art & Langage

Map of Itself, 1969. Lithographie sur papier

Potato Print Model I and Model II, 1967. Lithographie sur papier. Collection Philippe Méaille.

Le thème de la cartographie est récurrent dans les premières propositions de Terry Atkinson et Michael Baldwin, à commencer par la *Map of itself* (carte d'elle-même) : La carte d'une surface de 12 inches par 12 inches indiquant 2.304 carrés de 1/4 inch chacun, se décrit elle-même pour ce qu'elle est ; son sens naît de ce qu'elle révèle et met en équivalence l'intention de l'artiste et la description de l'oeuvre qui ne font plus qu'un. L'ensemble constitue un système clos où le titre et la carte se réfèrent l'un à l'autre pour créer une auto-définition chère à l'art conceptuel.

En analysant les codes de représentation du monde réel (ici géographique et linguistique) ces artistes mettent en évidence le mécanisme de la perception en général et nous font prendre conscience que nous communiquons à travers des codes multiples qui s'entrecroisent pour témoigner de ce que nous croyons être une réalité. En fait l'objectivité de notre regard n'est qu'une illusion idéologique, et notre perception loin d'être neutre est au contraire codée socialement. Le propos de ces artistes consiste donc à démasquer les aberrations perverses de nos codes dans leur fonction de représentation.

Les *Potato Prints* enregistrent la transformation physique d'une pomme de terre dans une boîte en plexiglas. Ils se conforment à un portrait de sa forme car elle perd du poids et du volume. Basé sur le modèle physique d'entropie, utilisé pour mesurer les changements climatiques, le travail place les pommes de terre dans une situation expérimentale pour mesurer les changements dans leur configuration. Le procédé rappelle le roman d'Oscar Wilde, *The Picture of Dorian Gray*, sauf que, dans ce cas, le personnage éponyme qui a fait un pacte avec le diable pour atteindre la jeunesse éternelle est réduit à un tubercule. Dans ces estampes, l'allégorie de Wilde sur la corruption humaine se traduit par une critique de la permanence artistique et temporelle.



B Anne-Sarah Le Meur

Série Rose Apothéose, 2018. Tirage sur papier argentique contrecollé sur aluminium.

Courtesy Anne-Sarah Le Meur & Galerie Charlot.

Rosal_377, Rosaire_02, Temporose_205, Rosespose_344..., extraites de la pièce générative *Rose Apothéose* (2018), appartiennent au cycle *Au Creux de l'Obscur*, commencé en 2000, autour des phénomènes lumineux non réalistes en image 3D. En 2018, Anne-Sarah Le Meur passe d'arrière plans noirs à des fonds rouges puis roses. S'ensuivent des jeux plastiques inattendus, et à ravir, entre teintes proches ou opposées, glissades d'aplats progressivement estompés, langues de couleurs sur légers frissons de surface. Cela, grâce à des nombres, petit nombres, boucles, fonctions géométriques simples, patiemment explorés et retournés, puis encapsulés dans un programme.



C Ana Ebsen

Stay Inside - High Tech Low Life, 2021, Impression photo jet d'encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond.

Avec *Stay Inside*, Ana Ebsen commence une série d'images atmosphériques sur notre monde de demain, voir celui d'aujourd'hui. Cette image n'est pas très loin de représenter, de manière réaliste, l'ambiance de son atelier. Cet ensemble d'écrans cachés derrière des stores semble indiquer que l'artiste vient juste de partir, ou qu'il est dans la pièce d'à côté, en train de siroter une bière avec une cigarette à la bouche. A moins qu'il n'ait littéralement plongé dans les écrans pour devenir du code et resurgir au centre de l'image, tel un hologramme aux teintes vertes techno.



Manfred Mohr

P1680-D Artificiata II, 2014-2015. Installation générative, iMac, cadre métal, programme spécifique

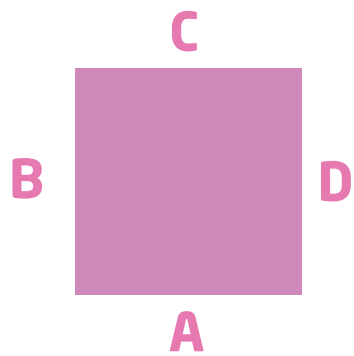
Dimensions : 46 x 66 x 10,8 cm

p021-IR1-11_Zuse - P-036, 1970 - 1970, Dessin sur papier par traceur
Courtesy Manfred Mohr, Galerie Charlot - Paris.

Après avoir découvert à l'Institut météorologique parisien une unité de dessin adaptée à la mise en oeuvre de ses oeuvres en série en 1968, le peintre et musicien Manfred Mohr a été l'un des premiers artistes à se préoccuper de l'ordinateur. Fonctionnant avec la neige visible sur un écran de visualisation qui ne reçoit pas de signal, cette oeuvre rend visible une structure linéaire composée de paramètres aléatoires à haute densité d'information.

P-036 appartient à la première période des travaux algorithmiques de Mohr (1969-1972), au cours de laquelle il a travaillé avec des constructions d'images automatisées et logiques. Il a programmé ses propres algorithmes qui avaient des qualités différentes et ont fonctionné au hasard - un effet qu'il a appelé « filtre esthétique » - créant ainsi des oeuvres uniques à chaque fois.

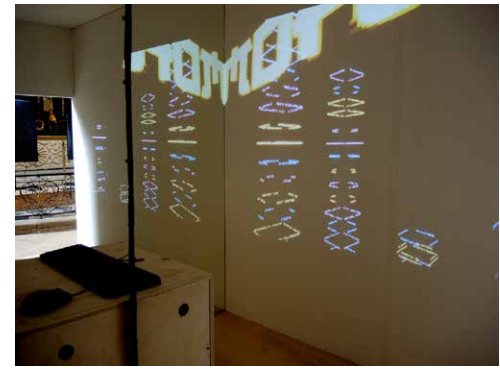
La boîte mauve



l'intérieur

ESAD talm ANGERS / Atelier D2G (Design Game Global)

L'atelier D2G / PARADIS DE SYNTHÈSE questionne la place réservée au corps physique dans et autour des jeux vidéo.



BINARY CONTROL est une projection de décors cyberpunk dans lesquels on peut se déplacer via une souris et avec une ambiance sonore.

DATA est un questionnaire de plus en plus intrusif qui nous amène vers une ville virtuelle où toutes les données (c'est-à-dire les réponses au questionnaire) des visiteurs sont stockées sous forme d'immeubles. Après avoir répondu aux questions, le spectateur a la possibilité de se promener dans cette ville aux néons colorés qui rappellent un univers cyberpunk japonais.

BIG BROTHER est articulé autour de la notion de surveillance, l'utilisateur se retrouve dans un environnement 3D (à l'aide d'un casque Oculus) où son visage et ses mouvements se retrouvent placardés en direct sur chaque surface dudit environnement, tout en étant observé par d'autres personnes pendant l'utilisation.

Les cimaises extérieures

A Pierre Jean Giloux

Metabolism # Invisible Cities # Part 1 - 2 - 3 - 4, 2015 - 2015 - 2016 - 2017. Vidéo couleur, sonore

Après un séjour à la Villa Kujoyama (Kyoto), Pierre Jean Giloux décide de travailler les concepts inventés par un petit groupe d'architectes japonais : les métabolistes. Il en ressortira quatre films sous le nom de *Metabolism # Invisible Cities #*. Dans cette série, le regard déambule dans les entrailles des mégapoles japonaises via les fenêtres des trains, de jour comme de nuit. A la vue de ces travellings hypnotisants, il est difficile de ne pas penser au cinéma de Ozu et d'un inoubliable plan-séquence dans le *Solaris* de Tarkovski, tourné à Tokyo au tout début des années 1970. L'un de ses court-métrages se nomme *Metabolism*, l'artiste y fait vivre le projet fou de Kurokawa, *Helix City* (1961), et *Clusters in the air* (1962), de Arata Isozaki - un moment associé au mouvement -, le tout sous une pluie de fleurs de cerisiers et un réalisme à s'y méprendre. Toute personne ne connaissant pas Tokyo, pense être devant des bâtiments existants, construits. Un autre court-métrage *Japan Principle*, continue la dérive urbaine, entre réalité et fiction, à bord du *The Egg of Winds*, projet volant de Toyo Ito - enfant métaboliste ! Le dernier court s'appelle *Stations*, entre film d'animation et documentaire, il montre plusieurs architectures réactivées de l'exposition universelle de Osaka et un projet virtuel sorti des eaux du lac Biwa, plus grande réserve d'eau naturelle du Japon.

Comme à la sortie d'un grand film de cinéma, il vous faut pas mal de temps pour vous reconnecter avec le monde des vivants et l'environnement bâti des alentours.



B Samuel Bianchini, avec Sylvie Tissot.

En Réalités - I am a bugged program. 2009.

Installation, programme sur ordinateur avec quatre écrans

En Réalités - I am a bugged program est une installation qui met en oeuvre un ordinateur ayant pour tâche d'exécuter un programme bogué. Sous les yeux du public, le programme tente d'écrire ce qu'il est : « I am a bugged program ». Cette situation paradoxale à plus d'un titre est reconduite au sein même du programme : celui-ci, amené à « évaluer » régulièrement une proposition indécidable, est ainsi confronté à une situation rendant impossible la suite de son déroulement, l'obligeant à sans cesse récidiver. À la manière du paradoxe du menteur, chaque échec condamne sa réussite opératoire mais valide en partie ce qu'il énonce. Différentes vérités qui valent suivant le niveau de réalité auquel on les considère. Cette stratification de la réalité est représentée ici par quatre affichages simultanés de ce programme, dont la synchronisation rend perceptible leur source commune. Ainsi, sont donnés à voir, en train de s'écrire sur quatre écrans, le texte en langage « naturel », le script (langage d'informaticien) de ce programme, le code binaire (« langage machine ») qui en est déduit et la représentation quantique qui peut symboliser la valeur de vérité du paradoxe.



Pierre Jean Giloux

Metabolism # Invisible Cities # Part 1 - 2 - 3 - 4, 2015 - 2015 - 2016 - 2017. Vidéo couleur sonore. Voir notice ci dessus (Cimaise extérieure A de la boîte mauve).

C



Philippe Hurteau, *Maskreen 8*, 2017, onduline, cadenas, composants électroniques, ficelle, peinture huile, panneau aluminium composite brillant.

Voir notice (Cimaise extérieure B de la boîte verte).

D



Philippe Hurteau, *Abscreen 115*, 2016, huile et alkydes sur panneau composite imprimé. Voir notice (Cimaise extérieure C de la boîte rouge).



Le chœur

Antoine Schmitt, *Cascades* (série), 2018, vidéos génératives, durée infinie.
Courtesy Antoine Schmitt et la Galerie Charlot.

La série *Cascades* s'inspire des peintures traditionnelles chinoises et porte sur la figure de la cascade, symbole et incarnation du mouvement permanent. L'eau coule, toujours différente mais toujours similaire, à la fois immuable et en flux. Par son mouvement, elle révèle les éléments statiques de l'univers, qui ne changent jamais mais changent lentement. Dans la peinture chinoise, les éléments immuables sont les montagnes, ici ce sont les interventions humaines : un cube détrempe par l'eau, une source rectiligne... Les œuvres de la série *Cascades* sont des compositions précisément construites qui explorent ce dialogue entre la nature changeante de la réalité et l'impression rationnelle de l'être humain. Elles sont faites de particules de pixels mues par des algorithmes génératifs de dynamique des fluides, toujours en mouvement, toujours différentes, toujours similaires à elle-mêmes.



La nef

Hervé Bezet, *Commission du CNC*, 2008, installation, peintures, Dimensions variables

Pour les jeunes réalisateurs français, élevés dans le giron de la cinémathèque idéale (Quatre-vingt-seize fichiers de films téléchargés, vus et revus) l'État Providence existe. Il suffit de mettre en forme son idée sur un banc de montage vidéo selon un script professionnel et de montrer ce projet à des experts nommés par le Ministère de la Culture. Le Centre National de la Cinématographie décide : soit c'est oui, avec les milliers d'euros qui vont avec, soit non : il vaut mieux, alors, chercher un CDI comme costumier à la TÉLÉ que de persister à croire à son génie. Le candidat réalisateur, évanescent, réduit à la chaise immaculée et rigide, isolée dans l'installation, pose devant une forme d'ordinateur portable. L'image de barres de téléchargement, seule, apparaît de l'autre côté de la table d'examen, blanche et sans ornements ; cinq formes d'ordinateurs portables lui font face, cinq chaises sont en attente du regard fatal ou approbateur. Figée dans le temps, l'installation est mise à distance, une corde verte la sépare des spectateurs : ici opère l'aura de la puissance, qui rejaillira peut-être sur cet art voué, selon le poète, à la reproduction mécanique. Mais tout ceci n'est qu'un leurre, les formes sur la table ne sont pas des écrans, mais des toiles striées de couleur, et en surplomb, trois blocs, rouge, vert, bleu, nous orientent vers leur véritable origine : la peinture.



Bernard Calet, *Archi-data*, installation sculpture, viroc, cuivre, LED vertes, vert incrustation

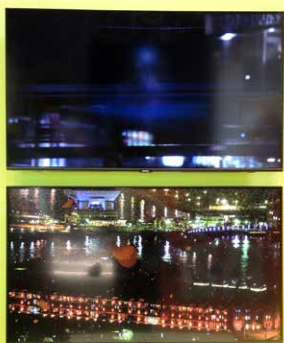
Le postulat de départ est de dire que l'architecture est un écran (3D), un multi-écran dans le double sens de protecteur et surface de réception des images, mais aussi d'hyper-perméable aux flux. Une masse, une puissance physique contre une puissance plus invisible, plus insidieuse, dirais-je. Cette sculpture travaille l'idée d'« architecture-cerveau ». La surface horizontale est verte. La peinture a été achetée chez des fournisseurs de matériel de production audiovisuelle, c'est le vert incrustation : green chroma key. Ce vert permet d'incruster des objets, des personnages en action ou non dans différents paysages en post-production cinématographique. Le vert, couleur du « trucage » numérique est aussi, au sens large, la couleur la plus présente dans le paysage terrestre. Le format choisi est un rapport 16/9e. La surface verte est une référence précise à l'écran de fabrication et réception des images numériques, au lien entre LEDs vertes des circuits informatiques et enfin, un clin d'oeil à une multitude de paysages possibles, d'un point de vue conceptuel.



La cimaise jaune

Pierre Jean Giloux

Metabolism # Invisible Cities # Part 1 - 2 - 3 - 4, vidéo couleur, sonore, 2015 - 2015 - 2016 - 2017. (voir notice cimaise A boîte mauve).



Arthur Chiron, *5 607 249*, installation vidéo avec connexion internet, Programmation (HTML), écran 75", boîtier interactif : Raspberry Pi, circuit imprimé et molette de souris, impressions 3D (PLA), verre synthétique. Produit avec l'aide de Loris Chennebault.

La disparition de Roman Opalka le 6 août 2011 vient achever son œuvre 1965/1-∞. Ce jour-là, il laisse derrière lui le nombre 5 607 249 : La fin d'une entreprise qui se voulait par essence ne pas en avoir. Le programme d'Opalka se voit ici traduit sous la forme d'un code informatique permettant la création d'un site internet. Celui-ci, au même titre que 1965/1-∞, donne lieu à un infini conceptuel idéal où la limite n'est plus tant donnée par l'engagement et la longévité de l'artiste que par les performances de l'ordinateur.



Pierre Besson, *SNOIP-3* (dyptique), Impression sur Dibond. 2020



A droite en entrant

Paul Kessel, *Ballade*, 2020, installation avec écran et tapis, jeu vidéoludique

Ballade est un jeu vidéo qui se joue assis, sur un tapis jaune. On y explore un vaste désert, lentement. On peut choisir d'aller directement à la sortie, ou de prendre le temps d'explorer l'environnement, de découvrir les infrastructures et les écosystèmes qui s'y trouvent.

Appuyez sur le bouton noir du boîtier pour lancer une nouvelle partie. Déplacez-vous avec le stick analogique, et revenez à un endroit sûr en appuyant sur une des gâchettes.



Les chapelles latérales

Julien Prévieux, Menace 2, 2010. Chêne, contreplaqué, métal, toile et billes en terre.
Collection FRAC Normandie Caen.



Les algorithmes sont parmi nous. Mais où ? Cette oeuvre permet de leur mettre la main dessus - littéralement. Menace 2 (Machine Educable Noughts and Crosses Engine) est un meuble qui apprend à jouer au morpion. Il s'agit d'une réplique pérenne de l'une des premières machines capable d'apprendre. Elle a été créée en 1961 par Donald Michie à l'aide de boîtes d'allumettes pour implémenter un algorithme d'apprentissage par renforcement. L'apprentissage par renforcement consiste à apprendre les meilleurs choix possibles dans une situation donnée à partir d'essais et d'erreurs. Les meilleures décisions voient leurs probabilités d'apparition augmenter tandis que les plus mauvaises ont progressivement moins de chance d'apparaître. Cet algorithme est à l'oeuvre de manière invisible dans nos machines actuelles mais ce dispositif à tiroirs permet d'en saisir les principes en l'exécutant physiquement.

Laurent Signac et Thierry Pasquier, Le jeu de la vie.

Ce « jeu sans joueur et sans fin », présenté dans l'exposition, a été créé en 1970 par John Horton Conway, mathématicien britannique très prolifique, né en 1937 et décédé le 11 avril 2020 de la Covid-19. Ses règles très simples génèrent un monde fascinant, d'une grande richesse et d'une austère beauté. Le jeu de la vie est plus qu'un amusement mathématique et informatique. C'est un automate cellulaire particulier. Les automates cellulaires permettent de mieux comprendre des phénomènes observés chez les êtres vivants et dans la nature, notamment d'appréhender des notions comme l'auto-organisation, l'émergence de propriétés nouvelles et l'évolution chaotique des systèmes dynamiques. Ils sont, par exemple, utilisés pour étudier la propagation des feux de forêts ou la parure du lézard ocellé.



Pierre Besson, ACN-R2 et Orgam. 2019-2020.

Deux sculptures présentées sur un plateau de 140 x 80 cm, marouflé de carton gris + deux tréteaux ACN-R2 : résine, impression numérique sur plexiglas, leds, Orgam : carton, impression numérique sur plexiglas, leds,



Pierre Besson, SINEP, 2019.

Grille impression sur Dibond
Dimensions : 140 x 80 cm
Techniques : 3 sculptures fixées sur la grille, résine,



Marianne Vieulès, Absolutely yes, 2019

Vidéo, son. Dans le rôle de Hedy Lamarr : Lucy Larue.
Photographie, décors : Lucy Larue.
Programmation : Nicolas Leray (DeepFake). 5'38".

Absolutely yes est une reconstitution numérique vidéo de la scène d'orgasme censurée de *Extase* (1933) de Gustav Machaty grâce au logiciel Deepfake. Le visage de Hedy Lamarr est généré et appliqué sur le visage de Lucy Larue, une camgirl américaine qui joue une scène de masturbation. Cette vidéo fait partie d'un laboratoire de recherches et créations visant à réhabiliter l'image des femmes de l'histoire de l'informatique. Hedy Lamarr, née en 1914 en Autriche-Hongrie, est l'inventrice de l'étalement des spectres, ancêtre du WiFi, de la téléphonie mobile et du GPS. Elle est aussi la première femme à apparaître entièrement nue et à jouer un orgasme au cinéma en 1933. Elle est surtout connue aujourd'hui pour sa carrière d'actrice capricieuse et un vol à l'étalage.

Philippe Untersteller, Catalogue, 2021, programme informatique avec une suite picturale digitale.

Ce travail est issu de réflexions sur la peinture, le sujet, la couleur, le format, le temps, etc.

Chaque dessin, de format carré est constitué de 3 rangées de 6 triangles.

- Un programme informatique exécute des dessins en attribuant aléatoirement à chaque triangle la couleur noire, blanche ou grise.

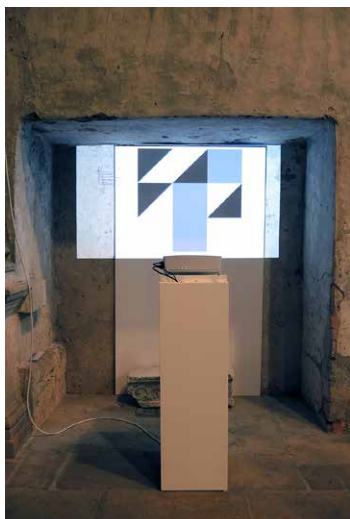
- 3 couleurs et 18 triangles donnent un nombre de combinaisons de 3 à la puissance 18, soit : 387 millions 420 489 dessins.

- Un dessin est exécuté toutes les 1,5 seconde.

soit : 3600/1,5 dessins à l'heure x 24 heures x 365 jours = environ 21 millions de dessins par an. Il faudrait donc presque 18,5 ans pour les faire tous.

Environ 7 millions de dessins seront ainsi exécutés durant les 123 jours de l'exposition mais la probabilité de voir deux fois le même dessin étant très faible et le programme tournant jour et nuit sans interruption, tout dessin qui ne sera pas vu par un spectateur ne le sera jamais.

Le programme informatique a été conçu par Freddy Légié.



Samuel Bianchini. 2009.

All over,

Dispositif sur internet et installation.

All Over est une création sur internet qui met en oeuvre une série d'images réalisées uniquement avec des caractères typographiques, à la manière de l'« Ascii Art », méthode d'affichage utilisée par les premiers informaticiens.

Mais, ici, les chiffres et les lettres qui composent ces images sont changeants, dynamiques : ils proviennent en temps réel des flux boursiers mondiaux. Au préalable fixes, ces photographies ainsi transformées sont tributaires des mouvements financiers qui les alimentent en même temps qu'ils les perturbent. Déstabilisées par leur système de représentation, elles deviennent également instables quant à leurs significations. Prises entre deux régimes de représentation, ces images sans légende semblent lutter en permanence pour leur visibilité et leur incertaine réalité : manifestation, traders, supporters, meeting politique, religieux... ?





1 Liam Young, *Planet City*, 2020, film d'animation 3D, 16'.

Les humains dominent la planète. Après des siècles de colonisation, de mondialisation et d'extraction économique et d'expansionnisme sans fin, nous avons refait le monde de l'échelle de la cellule à la plaque tectonique. Mais que se passerait-il si nous inversions radicalement cet étalement planétaire ? Et si nous parvenions à un consensus mondial pour nous retirer de notre vaste réseau de villes et de chaînes d'approvisionnement enchevêtrées dans une métropole hyper dense abritant toute la population de la Terre ? *Planet City* explore le potentiel productif de la densification extrême, ou 10 milliards de personnes abandonnent le reste de la planète à une nature sauvage à l'échelle mondiale.

A *Planet City*, nous voyons que le changement climatique n'est plus un problème technologique, mais plutôt idéologique, enraciné dans la culture et la politique. C'est une fiction en forme de ville. A la fois une image extraordinaire de demain et un examen urgent des questions environnementales auxquelles nous sommes confrontés aujourd'hui.

2 Ludovic Houplain (H5), *My Generation*, 2019, Court-métrage en images animées 3D, 8'. Courtesy H5 & Mirwaïs.

Le grand patron de Walt Disney, Bob Iger, le déclarait l'autre jour : « Hitler aurait adoré les réseaux sociaux. »

L'époque en général ne lui aurait pas déplu. Il se serait senti comme chez lui dans notre totalitarisme soft (de moins en moins soft). Et si on quittait une seconde nos smartphones pour ouvrir nos yeux grands fermés ? Le long d'un travelling de huit minutes, on traverse les différents mondes de notre temps - art contemporain, GAFA, sport, religions, pornographie, politique, finance ; vaches sacrées, veaux d'or, surveillance généralisée, opiums du peuple. Tout y passe. C'est Jérôme Bosch téléporté dans l'ère post Warhol. Si l'aliénation moderne est pointée du doigt, il n'y a pas de jugement moral, mais un détachement clinique à la Kubrick - les faits, rien que les faits. Si l'enrobage est pop, le fond est sombre, et la bande-son n'est pas moins anxiogène.

4 Emilie Brout et Maxime Marion

Google Earth Movies, 2012.

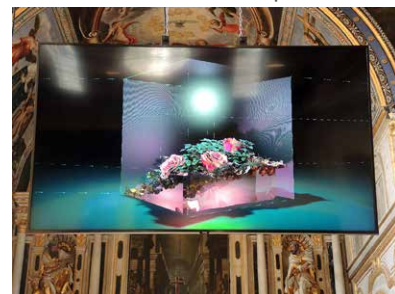
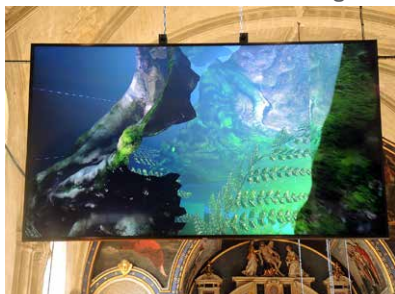
Vidéo couleur, sonore. 23'50". Collection du FRAC Nouvelle Aquitaine Bordeaux.

Google Earth Movies est constituée d'une série d'adaptations interactives de dix séquences emblématiques de films cultes, *The Shining* de Stanley Kubrick (1980), *Once upon a time in America* de Sergio Leone (1984), *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola (1979), *Fellini Roma* de Federico Fellini (1972), *Blow up* de Michelangelo Antonioni (1966), *West Side Story* de Robert Wise et Jerome Robbins (1960), *Les Dents de la mer* de Steven Spielberg (1975), *Rocky* de John G. Avildsen (1976), *Easy Rider* de Dennis Hopper (1969) et *Les Quatre Cents Coups* de François Truffaut (1959). Les scènes originales sont recréées et jouées dans le logiciel Google Earth offrant la possibilité d'explorer un monde en 3D vidéé de tout personnage grâce au croisement de nombreuses sources satellites, topographiques et météorologiques. Les mouvements de caméra sont précisément retranscrits à l'endroit des lieux de tournage et en parfaite synchronisation avec l'extrait de la bande-son correspondant. Les séquences s'enchaînent dans un mouvement fluide et silencieux avec un zoom arrière sur la planète afin de bien visualiser leur emplacement.

Sabrina Ratté

Floralia, 2021. Série de vidéos.

Inspirée par les écrits de Donna Haraway, d'Ursula Le Guin, et de Greg Egan, l'oeuvre nous plonge dans un futur spéculatif, où des échantillons d'espèces végétales alors disparues sont conservés et exposés dans une salle d'archives virtuelles. Par l'entremise du montage et de stratégies visuelles, cette salle d'archives se transforme sporadiquement sous l'effet d'interférences provoquées par la mémoire émanant des plantes répertoriées, laissant entrevoir les traces d'un passé qui continue à hanter les lieux. *Floralia* est une simulation d'écosystèmes née de la fusion entre technologie et matière organique, où passé et futur cohabitent dans une perpétuelle mise en tension du présent.



3 Julien Prévieux *Anomalies construites*, 2011.

Vidéo HD, son, 8'

La vidéo *Anomalies construites* est constituée d'une série de lents travellings sur les écrans d'une salle d'ordinateur. En voix-off deux utilisateurs du logiciel gratuit de modélisation Google SketchUp, qui permet notamment de réaliser des monuments en 3D dans Google Earth, témoignent l'un d'une approche de passionné tirant satisfaction de la reconnaissance de son talent par le géant de l'informatique, l'autre, plus critique, décelant une forme de travail déguisé.

5 Alain Declercq, *Feed Back/Pentagon*, 2003, vidéo, 6'20", Collection du FRAC Midi-Pyrénées.

Vidéo présentant un personnage énigmatique rejoignant le Palais de Tokyo en taxi, puis pénétrant les sous-sols jusqu'à y découvrir l'atelier de fabrication d'un missile Tomahawk peint aux couleurs d'American Airlines.

Alain Declercq se rapproche de la dynamique de ce qu'il est convenu d'appeler les « médias tactiques », appellation héritée de la pensée de Michel de Certeau pour désigner les médias que l'on fait soi-même afin de contrer une pensée dominante véhiculée par les mass media trop peu indépendants du pouvoir politique et économique. En ce sens, ce travail peut être perçu à la lumière du conflit rampant entre anciens et nouveaux médias qui permettent non seulement de jouer en contre, mais aussi d'organiser de nouvelles formes d'activisme.

Les vidéos suspendues dans la nef