

TECH CARE

CONSIDÉRER, NOUS RE-PENSER
Une exposition en hommage à Bernard Stiegler

Un projet curatorial imaginé par :

MARIE BARBUSCIA
VINCENT MONCHO

Avec la participation des artistes :

VALENTIN MARTRE
MARC LATHUILLIÈRE
OAN KIM & RUPPERT PUPKIN
MAO TAO
CAPSULE COLLECTIF
LUCAS LEFFLER
ALESSIA SANNA
THOMAS LENATTIER
ROBIN MONCHO



© Juline Darde Gervais

SOMMAIRE

ÉDITO.....	4
BUG & GLITCH.....	6
VALENTIN MARTRE	8
MARC LATHUILLIÈRE	10
OAN KIM & RUPPERT PUPKIN	12
MAO TAO	14
MISE À JOU(I)R.....	16
CAPSULE COLLECTIF	18
LUCAS LEFFLER	20
ALESSIA SANNA	22
SAUVE-GARDE.....	25
THOMAS LENATTIER	26
ROBIN MONCHO	28
DES PAROLES ET DES ACTES.....	30
REMERCIEMENTS.....	38



© Marcela Barrios

TECH CARE est un projet curatorial qui décline en 3 axes (Bug&Glitch / Mise à jou(i)r / Sauve-Garde) certains concepts de Bernard Stiegler afin de la restituer le plus simplement possible à travers les œuvres des artistes convoqué-es. Ce projet construit pour le plateau d'exposition de la galerie du 6b, entend permettre une interrogation collective sur les « nouvelles technologies » et leurs effets sur nos espaces, nos sociétés et notre psyché. Dans une approche réflexive et esthétique, les œuvres présentées évoqueront, directement ou indirectement dans leur processus créatif, nos possibles, nos désirs, nos imaginaires, nos langages et nos façons d'habiter le monde en questionnant la place de la « techné » et le vivre ensemble. Cohabiter. Considérer. Nous repe(a)nser. Les artistes proposés évoquent tous de près ou de loin ce questionnement de la technique.

Se déployant sur 3 semaines du jeudi 18 avril au jeudi 9 mai 2024, ce projet imaginé par Vincent Moncho et

Marie Barbuscia, nés à l'aube de la révolution numérique, rassemble en toute transdisciplinarité : 9 artistes dont le Capsule Collectif, résidant au 6b, et un total de 11 œuvres.

Ce projet d'exposition englobe 2 soirées-événements (un vernissage, le jeudi 18 avril 2024 et un finissage, le jeudi 9 mai 2024), 3 ateliers ludiques pour le jeune public ainsi que 2 conférences-concertantes (lors de La Grasse Mat' des pros du vendredi 3 mai —10h00 - 12h00— et du samedi 27 avril —17h00 - 20h30—). Tout comme le 6b, l'exposition TECH CARE se veut un espace de convergence entre les militant-es, visiteur-euses, penseur-euses, artistes. Les artistes sélectionné-es s'inscrivent dans une volonté d'engager une réflexion critique sur la manière dont nous percevons et construisons/déconstruisons nos histoires et notre environnement qui sont désormais intrinsèquement liés aux technologies. Reposant sur l'échange et le dialogue avec les structures hébergées, les artistes en résidence, les publics étudiants et les

visiteur-euses du 6b, cette exposition tisse le lien entre individu et collectif et sur la façon dont ensemble, nous faisons société.

Vivant, TECH CARE convoque les énergies plurielles, diverses et engagées de la création et de la pensée contemporaine. La médiation se voudra nécessairement la plus accessible que possible afin de donner outils et ressources nécessaires pour accompagner les groupes et scolaires à comprendre les enjeux esthétiques et conceptuels que l'exposition sous-tend. Associations, enfants, relais du champ social, mettront au défi les cloisonnements de l'art contemporain, ses postures, disciplines et institutions.

C'est en tentant de rencontrer d'autres formes d'existences à travers de nouveaux canaux du langage et de communication qu'on assista au déploiement d'un arsenal d'appareils d'un genre nouveau nous permettant alors paradoxalement d'entrer en communication non pas avec cet autre radical que représentait le martien ou l'Alien, mais entre les êtres eux-mêmes. Ces appareils ont servi à l'établissement d'un nouvel ordre planétaire plus homogène, fondé sur une même manière de communiquer entre les êtres à travers des outils technologiques partagés.

Il importe aujourd'hui de poser un constat pharmacologique à l'avènement de ce langage médié : les humains que nous sommes avaient depuis longtemps appris à (se) parler pour faire société mais ils ont dû composer avec les machines alors qu'ils souhaitaient saluer les martiens.

Notre rapport aux machines est pharmacologique en ceci qu'il est à la fois poison et remède, accélérateur d'entropie (consommation, voyeurisme, réaction) et puissant vecteur de néguentropie. Comment les artistes peuvent-ils se situer au milieu de ces injonctions techniques et de la tension qu'elle opère en elle-même, qui engendrent des automatisations qui libèrent du temps et permettent d'augmenter la maîtrise même des machines, et qui, parallèlement, nous aliènent, nous privant d'exercer directement nos capacités sensibles, affectives et cognitives.

Ce qui advient dans les moments et les espaces de dysfonctionnement des appareils est symptomatique d'un langage qui n'est plus tout à fait celui de la langue, puisque gouverné par les algorithmes. Ces bug et ces glitch des langages « techniques » montrent non seulement le bégaiement des appareils et des échanges d'informations à très haute vitesse, mais offrent des zones d'investigation dont l'imagination peut s'emparer.

Nous nous proposons d'investir ces flux tendus, ces tempêtes virales, à travers les possibilités formelles infinies qu'ils offrent, non sans prendre en charge l'appauvrissement du lien social qu'ils engendrent. L'incessante mise à jour nécessaire à la vie machinique apparaît alors comme l'autre face d'une incessante contrainte à la jouissance, affichée comme un absolu nécessaire.

Cette exposition hommage à la pensée de Bernard Stiegler pourrait être une suite donnée à l'exposition « Mémoires du futur » telle qu'elle fut proposée par le philosophe au Centre Pompidou en 1987 afin que nous puissions aujourd'hui encore mettre en image et en mouvement les métamorphoses du psychisme à l'époque des algorithmes à travers une série d'artistes convoqué-es.

« Il est nécessaire d'inventer une nouvelle intelligence urbaine. D'utiliser les plateformes numériques pour organiser les délibérations locales, et donner la capacité aux habitants de s'approprier le destin technologique de leur ville. »

Bernard Stiegler
1^{er} avril 1952 - 5 août 2020

BUG & GLITCH

L'exposition TECH CARE s'ouvrira par une réflexion créative autour du « Bug » et du « Glitch », où le réel fait irruption dans le virtuel pour rappeler que la technique est avant tout une histoire de maîtrise d'une langue autre. Le computationnel tel qu'il s'exprime a modifié notre rapport à la langue et à l'autre, transformé nos mots et nos fonctionnements psychiques, donné forme à un idéal de technicité qui sert et dessert les liens sociaux, nous voulons donc montrer comment des artistes ont su investir ce champ et en faire le lieu d'expérimentations aussi fascinantes qu'inquiétantes.

Comment un simple petit insecte (*bug* en anglais) aurait-il pu jeter le trouble en parvenant à se glisser à l'intérieur de nos matériels informatiques ?

De sorte que cela a eu des répercussions sur le glissement sémantique qu'on lui associera plus tard sans trop y penser. Par son intrusion dans les serveurs si bien rodés des systèmes nerveux de nos ordinateurs, l'ordinaire insecte logé au chaud dans cet espace, parvient finalement à faire disjoncter la machine. Il y a un bug ! soit, littéralement, il y a un insecte !

Injecter du réel dans le virtuel, cette pratique est celle de nombreux artistes comme Valentin Martre nous le montre dans son œuvre « *Eco-système* » lorsque des insectes galvanisés en cuivre et or alimentent les circuits électriques d'un ordinateur. Cette pratique n'est pas non plus si différente de celle du curateur qui prend soin à parasiter les formes par l'écriture. Lorsque ces deux polarités s'arriment, elles produisent finalement un décalage que nous pouvons nommer *bug*. Ce qui fait dire à Donna Haraway dans *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* que « *Les machines, elles aussi, peuvent être des compagnons de trouble, car elles révèlent des liaisons que nous ne savions pas exister, des réseaux qui brouillent les frontières entre nature et culture, humain et non-humain, vie et mort. Le trouble est un lieu de*

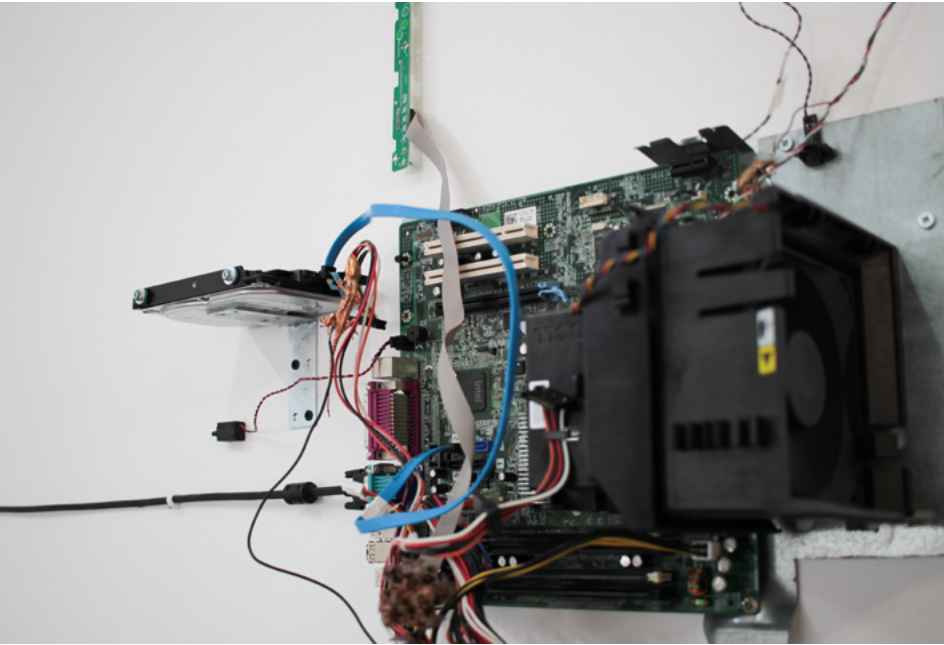
créativité et d'imagination, une façon de penser au-delà des cadres établis et de repenser les relations que nous entretenons avec les autres êtres vivants et non-vivants ». Comment ne pas se sentir dépassé face aux mutations économiques, politiques, sociales, induites par le développement technologique ? C'est en tout cas, ce qu'expose Marc Lathuillière dans son œuvre « *Action #A6Z2, tomates et concombres dans haricots attirent pucerons* » de sa série MATER lorsqu'il modifie dans ces portraits photographiques d'agriculteurs non un sol comme ses sujets mais la matrice même des pixels.

C'est à l'exploration des possibilités formelles, esthétiques, éthiques et donc psychiques que s'ingénie ce premier axe de l'exposition « Tech Care ». Elle engage de facto une réflexion sur l'un des enjeux essentiels de l'époque : qui décide et de quoi ? En effet, la technologie, ses appareils, ses codes, ses langages, a remplacé ou surpassé dans nos pratiques, les techniques traditionnelles utilisées par l'art. Elle nous projette au plus loin de nous-mêmes car toute technologie est une mise à distance. Dans cet écart, la technologie fait promesse de nous rapprocher les uns des autres, de se rapprocher de l'authentique rêver de soi, en somme, d'un avatar. Les artistes et les œuvres permettent de montrer les différentes approches sous-tendues à cet enjeu et constitueront des propositions à la fois créatrices et « critiques ».

Les œuvres présentées questionnent et tentent - pour certaines - d'inventer de nouvelles façons de communiquer et de vivre ensemble, en partant d'un glitch ou d'un bug pour saisir de nouvelles formes. L'esthétique de la dé-formation est explorée à plusieurs reprises dans cette exposition. En guise d'exemple, le travail photographique « *In a Landscape* » de Mao Tao produite par la récupération des données d'un disque dur qui a été jeté par la fenêtre. Cette œuvre dialogue avec « *Carcasse* » de Valentin Martre qui reproduit l'empreinte d'un circuit électrique.

D'autres artistes explorent le potentiel poétique et politique du glitch comme faille dans un système. Car c'est bien de cela dont il s'agit : le glitch est ce bruissement d'air qui vient troubler, instiller le doute, ou craqueler des systèmes de représentation, de (re)production et d'illusion. Et même questionner notre rapport au réel, aux structures, aux fixités politiques ou pseudo naturelles. Le glitch invite à explorer l'informe. Enfin le glitch exprime parfois les défaillances d'un système, le début de la fin ou les bizarreries à la marge. Cette exposition propose d'en explorer tout le potentiel sensible, politique et

bizarre. Car il s'agit bien également d'une étrangeté dans un rapport au monde - qu'elle soit inquiétante ou non. Elle défamiliarise. C'est l'expérience sensible, sorte de phénoménologie du glitch, qui permet - comme l'art - le pas de côté, le regard enfant sur une chose qui nous semblait naturelle, allant de soi ou infinie. Expérience alternative et alternative de l'expérience. La création sonore « *Digital After Love. Que restera-t-il de nos amours ?* » ainsi que le livre illustré des Glitch réalisé par le duo Oan Kim et Ruppert Pupkin seront en visionnage et accès libre pendant toute l'exposition.



© Vincent Moncho

Eco-système
2023
Installation
Ordinateur démonté : alimentation, processeur, carte mère, ventilateur, enceintes audio, écran, câbles et éléments galvanisés en or et en cuivre : coléoptère rhinocéros, lavande, bourdon, lézard, œillet.

Carcasse
2024
125 x 140 cm
Latex, poudre de marbre, pigment, aiguilles à tricot.

Conservation de conservations
2023
Sculpture
18 x 14 x 5 cm
Boîte de conserve, fossile d’ammonite, plateau de disque dur.



© Juline Darde Gervais

Eco-système : un ordinateur est désassemblé et re-disposé dans l’espace. L’ordinateur est fonctionnel et effectue des recherches en continu sur le moteur de recherche Ecosia - ce moteur utiliserait les bénéfices de chaque recherche en ligne pour la reforestation. À l’intérieur du système, insectes et végétaux, galvanisés en or et en cuivre remplaceront des conducteurs électriques de l’ordinateur. Posés en équilibre à l’extrémité des câbles électriques pour les relier, ces éléments galvanisés seraient utilisés comme des conducteurs fragiles, mais indispensables à l’ensemble du système. L’œuvre forme comme une métaphore électrique d’un écosystème naturel.

Les « carcasses » du monde informatique ont été collectées en grande quantité dans les entreprises qui les manipulent afin d’en extraire les circuits imprimés et de créer avec une matrice. Un plateau assez grand pour venir déposer une peau de latex sur l’assemblage

de circuits imprimés. Une fois le latex figé, les diverses substances que contiennent ces plateaux en métal marquent le latex avec des tâches sombres. Ce travail interroge le rapport que peut avoir le corps et la vie électronique.

L’œuvre *Conservation de conservations* est un assemblage d’objets récupérés, rien n’est modifié, rien n’est fabriqué. Cette sculpture est comme une trace méditative sur le temps : un passé plus ou moins lointain se confronte à un futur anticipé, où le stockage du vivant se fera éventuellement sur des disques durs.

Valentin Martre est un artiste résidant à Marseille, élève à l’école supérieure des beaux arts de Nîmes en 2017. Son travail prend forme à travers les éléments tangibles qui nous entourent, il récolte divers objets au gré de ses déplacements, qu’il assemble et modifie par la suite.



© Vincent Moncho

La série *Mater* explore les interactions terre-imagerie digitale. Des fictions d'agriculture bio sont implantées dans des portraits photographiques de paysans, modifiant progressivement leur matrice de pixels, ceci via des algorithmes écrits avec la mathématicienne Agnès Desolneux (CNRS). Ils réinterprètent des scripts « d'agriculture pixellisée », un programme de recherche hollandais tentant, avec de nouveaux robots agricoles, d'automatiser des cultures associées dans des champs dessinés en damier.

Artiste multiforme, Marc Lathuillière développe depuis 2004 une approche déconstructive et participative de la photographie. Ses projets explorent la représentation des sociétés contemporaines dans leur rapport au temps et à l'environnement. Son travail a fait l'objet d'expositions importantes en France et à l'étranger : Poush (2024), Rencontres d'Arles et Fondation Iberê Camargo à Porto Alegre (2023), Galerie Binome et Photoszene à Cologne (2018), Creux de l'enfer à Thiers (Biennale de Lyon), Friche La Belle de Mai en dialogue avec Marc Augé à Marseille, Paysages français à la BnF (2017), Ithaque dans quatre musées de La Rochelle (2012), Museum Siam à Bangkok (2011). Galerie Binome.

Robot One, Pixel Farming Robotics, Noord Brabant / Action
#A6Z2, tomates et concombres dans haricots attirent pucerons
(Série MATER)
2022
Photographie, diptyque
40x60 cm + 40x20 cm
Tirages jet d'encre contrecollés sur aluminium.



Digital After Love. Que restera-t-il de nos amours ?
2018
Vidéo, installation sonore enregistrée.
7 minutes 2 secondes

Photo :
© Vincent Moncho

Oan Kim (images) et Ruppert Pupkin (musique) ordonnent les pièces d'une histoire d'amour au temps du numérique à travers un smartphone endommagé, des sms, des e-mails et messages vocaux morcelés, pixélisés, rendus partiellement illisibles par l'altération des données.. Un kaléidoscope musical et photographique reconstitué à partir de l'évolution technologique, d'où ne peut surgir qu'un fantôme à la place de l'être-sujet aimé.

Né en 1974, fils du peintre franco-coréen Kim Tschang Yeul, Oan Kim est un photographe, vidéaste et musicien français. Au fil des années, le travail photographique de Kim a développé une approche du médium qui n'est ni strictement documentaire, ni purement conceptuelle, remettant en question l'équilibre de ces éléments à chaque nouvelle série qu'il produit. Depuis 2000, Kim a présenté plus d'une douzaine d'expositions personnelles dans des galeries et des musées à Paris, New York, Los Angeles, Séoul et Macao, et a participé à de nombreuses expositions collectives dans le monde entier. Kim a reçu plusieurs bourses ou commandes du CNAP de la FIACRE, de la SCAM et du Macao Museum of Art. Son travail photographique est actuellement représenté par l'Agence Myop et ses projets musicaux sont représentés par ARTWORK RECORDS/PIAS.

Sous le nom d'artiste Ruppert Pupkin, Emmanuelle Destremau est une actrice, réalisatrice, autrice, compositrice et chanteuse française. Après son premier film tourné à Gaza en 2001, elle a réalisé une dizaine de documentaires à travers le monde. En 2020 elle publie le récit *Border Ghosts, carnet de route dans les territoires palestiniens* (Quartett). Comme chanteuse, compositrice, elle compte 3 albums *Run* en 2016 et *Digital after love* en 2019 et *Je Liquide* en 2024.

Elle œuvre aussi en musique pour des longs et courts métrages et des spectacles : *Je ne suis pas un homme facile* (Eléonore Pourriat, Netflix), *Héros et Felicità* (Bruno Merle), *Nous, dans le désordre* et *D'autres familles que la mienne* (Estelle Savasta)...

Elle crée en 2018 avec Thomas Dodji Kpade le collectif Choke rassemblant musiciens, cinéastes, plasticiens et photographes.

Elle produit et crée de nombreux spectacles musicaux comme autrice et compositrice, comme son dernier projet *Montagnes*, avec la plasticienne Sarah Jérôme ; *lcônes* créé avec la comédienne Mathilde Panis.

Elle écrit également pour l'opéra avec le livret *L'Avenir nous le dira* qui sera créé en 2025 par Alice Laloy et mis en musique par Diana Soh à l'Opéra de Lyon et pour le cinéma avec en ce moment la série *Extra-Lucide* co-écrite avec le réalisateur Bruno Merle pour OCS, actuellement en tournage, dont elle composera aussi la musique.

Sa dernière pièce *Random Access Memories* (éditions Koïné) mise en scène par Mégane Arnaud explore les méandres d'un jeu vidéo et la frontière entre le réel et le virtuel au sein même de la représentation. Avec le photographe Oan Kim, elle a également abordé ces questions dans leur œuvre commune photo-musique *Digital After Love, que restera-t-il de nos amours*, lauréate du prix Swisslife à 4 mains en 2018. La recherche de sens dans l'exploration des traces digitales, ainsi que la recreation d'un nouveau code narratif visuel et sonore sont les véritables fils conducteurs de leur création qui se déploie sous la forme d'une installation vidéo-musique à la Philharmonie de Paris, un Livre CD et un concert performance présenté aux rencontres photographiques d'Arles en 2019.

« Est-ce qu'on demande déjà à un Fantôme s'il croit aux fantômes ? [Pause] Ici, le Fantôme, c'est moi ! »
Prononcé par J. Derrida - extrait du film *Ghost Dance* par Ken McMullen de 1983.

Ghost TV est une sélection d'images constituée de captures d'écran faites sur Google Earth en mode 'street view' en se focalisant sur les passants. Leurs corps apparaissent segmentés, diffus. L'objectif de Google se focalisant sur les rues immobiles, les passants dans leurs mouvements se retrouvent sous forme fantomatique avec parfois une partie de leur corps traversant l'espace de part et autres...

Google maps existe comme une extension de nous même nous permettant de mieux visualiser nos déplacements. Dans ces images il y a une perte de contrôle de l'image, un déplacement, un dysfonctionnement...

La photographie de *In a Landscape* est produite par la récupération des données d'un disque dur qui a été jeté par la fenêtre d'un 6e étage et qui contenait tous les anciens travaux photographiques de l'artiste. « Le paysage est tout simplement inhumain... et tout le reste n'est que projection ». Tout ce qui est vu est une projection de l'esprit.

Ghost TV
2018/2024
Installation : carte, photographies numériques (capture d'écran de google street view) sur écran tv

In a Landscape
2014
Photographie à partir de données récupérées d'un disque dur jeté du sixième étage contenant les anciens travaux de l'artiste.
27 x 33 cm



© Juline Darde Gervais

MISE À JOU(I)R

Le second temps de cette exposition, intitulé « Mise à Jou(i)r » nous permettra de montrer comment le pharmakon, poison et remède, peut pallier à l'intrusion néguentropique des machines entre les hommes.

James Bridle rappelle, dans *New Dark Age: Technology and the End of the Future*, les liens entre réinvention du vivant et de l'humain en regard des technologies et de l'anthropocène. « *Nous sommes en train de construire un monde où l'ensemble de notre expérience de la réalité est médiée par des machines, où la communication est de plus en plus computationnelle, où la mémoire est de plus en plus numérique. Nous ne sommes plus simplement en train de construire des machines, mais plutôt de construire le monde qui leur permet de fonctionner - un monde qui est à la fois extrêmement complexe et totalement artificiel. Dans ce monde, il est facile d'oublier que nous ne sommes pas les seuls êtres vivants sur cette planète, que nous sommes en relation avec d'autres formes de vie qui sont tout aussi importantes que nous.* » C'est ce que nous montre Capsule Collectif par la forme sculptée du Kernel qui est à la fois le cœur d'un atome et le lien entre la machine et son logiciel. L'entité réalisée interroge donc le vivant en tant qu'organisme symbiotique organisé.

Poussés sans répit à voir les objets de nos désirs les plus puissants dans les marchandises, nous constatons cependant que notre insatisfaction, elle aussi, ne cesse de croître. Nous évoluons sur une crête, d'un côté nous ne cessons d'évoquer les fantômes d'un temps révolu et de l'autre nous ne cessons d'attendre la venue de monstres encore en gestation, non sans ignorez que nous serons ces monstres. Ce qui fait écho à une phrase d'Antonio Gramsci qui définit la crise comme étant un clair-obscur : « *La crise consiste justement dans le fait que l'ancien meurt et que le nouveau ne peut pas naître :*

*pendant cet interrègne on observe les phénomènes morbides les plus variés*¹. »

Ce moment de l'histoire que nous vivons est traversé par la mise en place d'une nouvelle économie psychique. Le désir change de forme et de statut. L'imaginaire également. Des artistes s'emploient à explorer des voies permettant d'échapper à la soumission aux impératifs de la consommation comme aux hantises qui nous étouffent. Lucas Leffler expose l'obsolescence programmée en compilant des iPhone usagés.

Nous devons au philosophe Bernard Stiegler d'avoir montré les rapports entre le libéralisme consumériste et l'emprise subjective par les canaux médiatiques qui lui est associée en rappelant tout ce qu'il doit à E. Bernays, le neveu de Freud. La désinhibition généralisée prônée par les écrans, l'appel à la même jouissance constitue l'obscénité même dont la pornographie, la violence, l'opinion « unique » par le nivellement des objets du désir, en sont les manifestations les plus connues. L'enjeu de cette exposition est de mettre en scène le désir sous les formes les moins assujetties à la logique marchande qui a comme « vidé » le désir de ses forces. Il s'agit de montrer des œuvres et des artistes capables de penser à partir de ce « vide » et nous « remplir » l'esprit de nouvelles forces, nous permettant ainsi de voir s'ouvrir devant nous des chemins qui ne seront pas uniquement hantés par la crainte du malheur ou du vide.

Un monde quantifiable, rempli de données mais vides de sens : C'est la question que pose Alessia Sanna en donnant à voir les données géographiques de la ville de Saint Denis à travers une modélisation numérique un territoire d'investigation, une mémoire singulièrement partagée.

¹ In Trad. fr des Cahiers de prison parue aux Éditions Gallimard sous la responsabilité de Robert Paris : Cahier 3, §34, p. 283.

Un kernel c'est ce qui relie une machine à son logiciel. C'est aussi le coeur d'un atome. Ici c'est une entité qui interroge le vivant en tant qu'organisme symbiotique organisé. Le collectif questionne l'individualité au sein d'un monde où technologie et organique ne font plus qu'un. La machine se lie aussi à son utilisateur, celui qui l'a créé et qui, paradoxalement, travaille pour elle.

Résident au 6b à Saint-Denis, Capsule Collectif est la réunion de trois artistes, Antonin Dony, Eve Martin, Arsène Prat et d'un écrivain, Valentin Vennesson autour de projets d'installations hybrides entre art contemporain et mapping vidéo. Le collectif invente des lieux futuristes où l'électronique se mêle aux matériaux organiques et minéraux. Après une première exposition post-covid au 6b, Saint-Denis, leur travail a été exposé récemment au Centre d'art contemporain de Vienne en résonance avec la Biennale de Lyon 2022. Puis, leur projet CLOUD a été initié au Houloc, Aubervilliers, dans le cadre de la Nuit blanche 2023. Le collectif a bénéficié d'une résidence de recherche à Chantier public, Poitiers en 2019 puis à Nancy et à la Factatory de Lyon en 2022.

Kernel
2024
Plâtre, bois, acier, fer,
électronique, LED.
Dimensions variables.



© Juline Darde Gervais

LUCAS LEFFLER

Cette pièce unique fait partie d'une série initiée par l'artiste belge Lucas Leffler. Elle parle de l'obsolescence programmée et de la destruction en juillet 2007 des usines Kodak à Rochester de manière concomitante au lancement dans l'État de New York du premier iPhone par Apple. Le smartphone qui a le plus enregistré d'images à ce jour est l'icône du tournant digital opéré par la photographie.

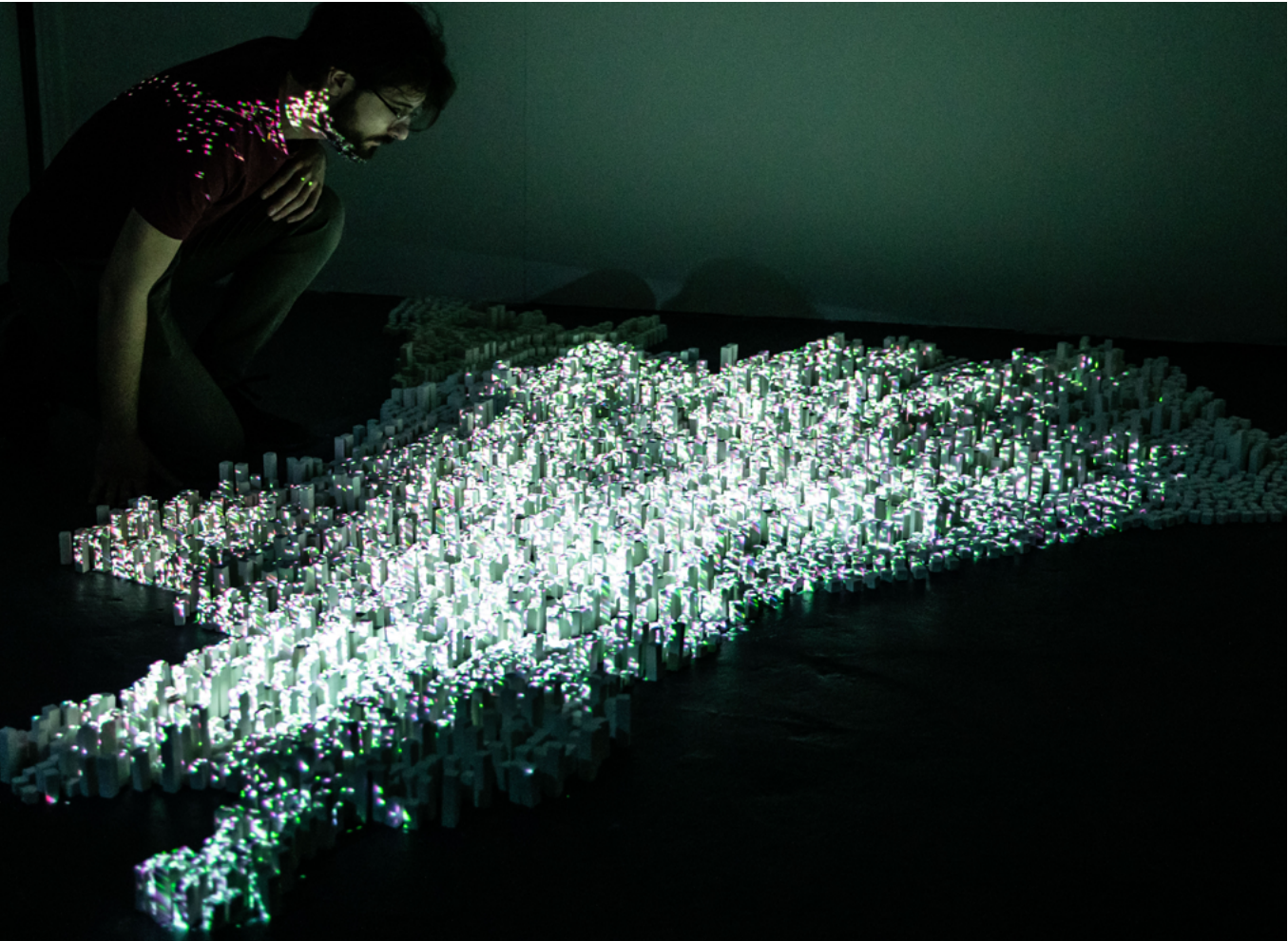
Lucas Leffler (1993) vit et travaille à Bruxelles. Il a étudié la photographie au lycée professionnel HELB à Bruxelles et a terminé le programme de master (Académie Royale des Beaux-Arts de Gand, Belgique). Son travail est stimulé par la photographie qu'il tend à élargir à d'autres formes comme la sculpture ou l'installation. Fin connaisseur de l'histoire de la photographie et de ses techniques, le jeune artiste belge focalise ses deux premiers projets sur la transition industrielle entre l'argentique et le numérique au tournant des années 2000.

Implosion 30-02
2024
Collodion humide sur 30 écrans
d'iPhones.
45 x 75 x 5 cm

Photo :
© Juline Darde Gervais

Implosion 30-02





© Juline Darde Gervais

Screen City_Seine Saint Denis
2024
Plâtre, mapping informatique,
environnement sonore.
Dimensions variables.

Une installation sculpturale, numérique et sonore spécialement conçue qui croise les données géographiques de la ville de Saint-Denis avec les données médiatiques recueillies recréant ainsi sous la forme d’une modélisation numérique, un territoire d’investigation.

Screen City_Saint Denis rapporte une vision contrastée à la lisière du fascinant et de l’inquiétant dont le prisme - qui est avant tout celui de l’artiste - se meut à partir de ses propres biais, afin d’offrir une perspective complexe et nuancée de ce territoire en constante transformation. De cette dualité ou vacille, se confrontent et coexistent l’image médiatique et la statistique publique, *Screen City* tentera de mettre en lumière et questionner par la sculpture, le image en mouvement et le son, les réalités socio-économiques du territoire. Cette approche combinatoire des données territoriales issues de l’INSEE et la collecte sonore en ligne juxtapose ainsi sur le même plan une vision quantitative et qualitative du territoire afin de produire un témoignage basé sur un entre deux ou le récit de la ville oscille entre l’imaginaire urbain et la réalité, de l’individuel au collectif, du numérique à l’humain.

Inspirée par l’imagerie satellitaire, l’œuvre simule une vue du ciel, depuis laquelle s’activent les traces d’activités humaines générées par la construction de la ville. Sublimés par une lumière teintée de bleu, ces milliers d’édifices tantôt façades, tantôt écrans, deviennent alors une interface de visualisation produisant le reflet de la vie urbaine. Planant au dessus de la sculpture à l’exemple d’un corps céleste, le spectateur assiste à l’animation de la ville rendue tangible par la transformation des données en pollution lumineuse.

Alessia Sanna, artiste et doctorante en création recherche à l’Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, questionne à travers sa pratique artistique, l’utilisation et la visualisation de données dans le champ des arts plastiques. Considérant les arts numériques avant tout comme un art des nombres, sa démarche expérimente entre sculpture et informatique, les facettes et multiples dimensions de la data dont les traitements sont porteurs de discours sur notre époque. Sa recherche est traversée par un questionnement constant sur l’observation et la mesure du monde immatériel et l’irréductible quête de modéliser ce qui ne se laisse mettre en chiffre.

SAUVE - GARDE

Conçu comme un hommage décalé à l'exposition Mémoires du futur de 1987 au centre Pompidou réalisée par Bernard Stiegler, cette exposition vise à faire exister l'impossible au cœur même de « l'impensable tragi-comique » qui est devenu notre lot quotidien. Ce ne sont pas tant les discours inévitablement alarmistes dont il s'agirait de se « défaire. » N'est-ce pas là la « fonction » de l'art que de non seulement nous offrir des expériences à contempler mais surtout de nous ouvrir des portes en vue comme pour vivre des expériences inédites.

Ce volet d'exposition est redevable à Vinciane Despret lorsqu'elle exprime : « *Vivre dans un monde abîmé a modifié nos affects, et c'est avec ces affects que je relis ces situations anciennes - ces affects que Baptiste Morizot nomme si joliment solastologie, le sentiment d'avoir perdu le réconfort d'un monde familier, et qui nous rend attentif à la perte et à ce que nous perdons*¹. »

Que faut-il garder pour nous sauver ? Est-ce que comme le semble dire Thomas Lenattier dans son extraction (GPT-3.5) le Chat GPT est lui aussi dotée d'une mémoire ? Que faut-il sauver pour sauvegarder ce qui fait le sel de la terre, l'immense et infinie beauté dont chaque psyché est capable à la fois de sentir et de produire, d'éprouver et d'expérimenter, de concevoir et de vivre ?

L'art est lié depuis son aube à la question de l'éternité. Valentin Martre expose d'ailleurs « conversation de conservations ». Aujourd'hui, des artistes tentent de nous « abonner » à l'éternité non pas tant comme à un produit de plus, mais comme à une expérience inédite ! Si les appareils semblent avoir éloigné de nous toute forme d'expérience directe, (poison) ils sont aussi des vecteurs de réinvestissement des possibles (remède).

Sans chercher à produire un tableau idyllique d'une situation qui ne l'est pas, l'enjeu est de présenter des œuvres et des artistes ayant mis au cœur de leur démarche la passion non tant du « soin » plus souvent appelé « care » aujourd'hui que de visions « hallucinées » mais résolument capables de produire sur nous des effets de désidération joyeuse.

C'est à de tels artistes-chercheurs et inventeurs de « joies » singulières, inventives, secrètes et souveraines que l'exposition donne voix. Comme par exemple l'idée ou la sensation que nous sommes alternativement dedans et devant les images. C'est ce que montre le « *Paradis artificiels - La réalité virtuelle de nos souvenirs* » de Robin Moncho lorsqu'il expose formellement les masses d'artéfacts numérisés. Ce qui nous permettra de questionner l'idée d'une certaine mémoire numérique ou d'un rapport numérique à notre mémoire...

1 *Habiter en oiseau*, Vinciane Despret

THOMAS LENATTIER

Cette œuvre présente une exploration de la mémoire de l'agent conversationnel Chat GPT construit à partir de l'architecture du modèle de langage d'OpenAI GPT-3.5. Diffusée par le biais d'une synthèse vocale artificielle accompagnée d'une composition musicale également générée par des techniques d'intelligence artificielle, cette œuvre expose la « mémoire de la machine » telle qu'elle se manifeste en ce début du XXI^{ème} siècle. Réalisée par méthode empirique et analytique, l'œuvre explore les mécanismes sous-jacents qui permettent à ChatGPT de stocker, d'organiser et de diffuser l'information tout en mettant l'accent sur les implications éthiques, sociales et philosophiques de ses mécanismes.

Thomas Lenattier est artiste et chargé d'enseignement à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Par son travail, il développe une réflexion sur les enjeux de mémoire individuelle et collective à notre époque en lien notamment avec les problématiques relatives aux nouveaux supports de mémoire et de pensées qui passent par un milieu artificiel et technique, à l'organologie générale et plus largement aux notions de langage et d'exosomatisation. Faisant appel à une diversité de médiums et dans un rapport privilégié à l'écriture et au discours, il interroge la place de l'artiste au XXle siècle et son rôle au sein de la société dans un questionnement mêlant art et politique.

Extraction de mémoire (GPT-3.5)



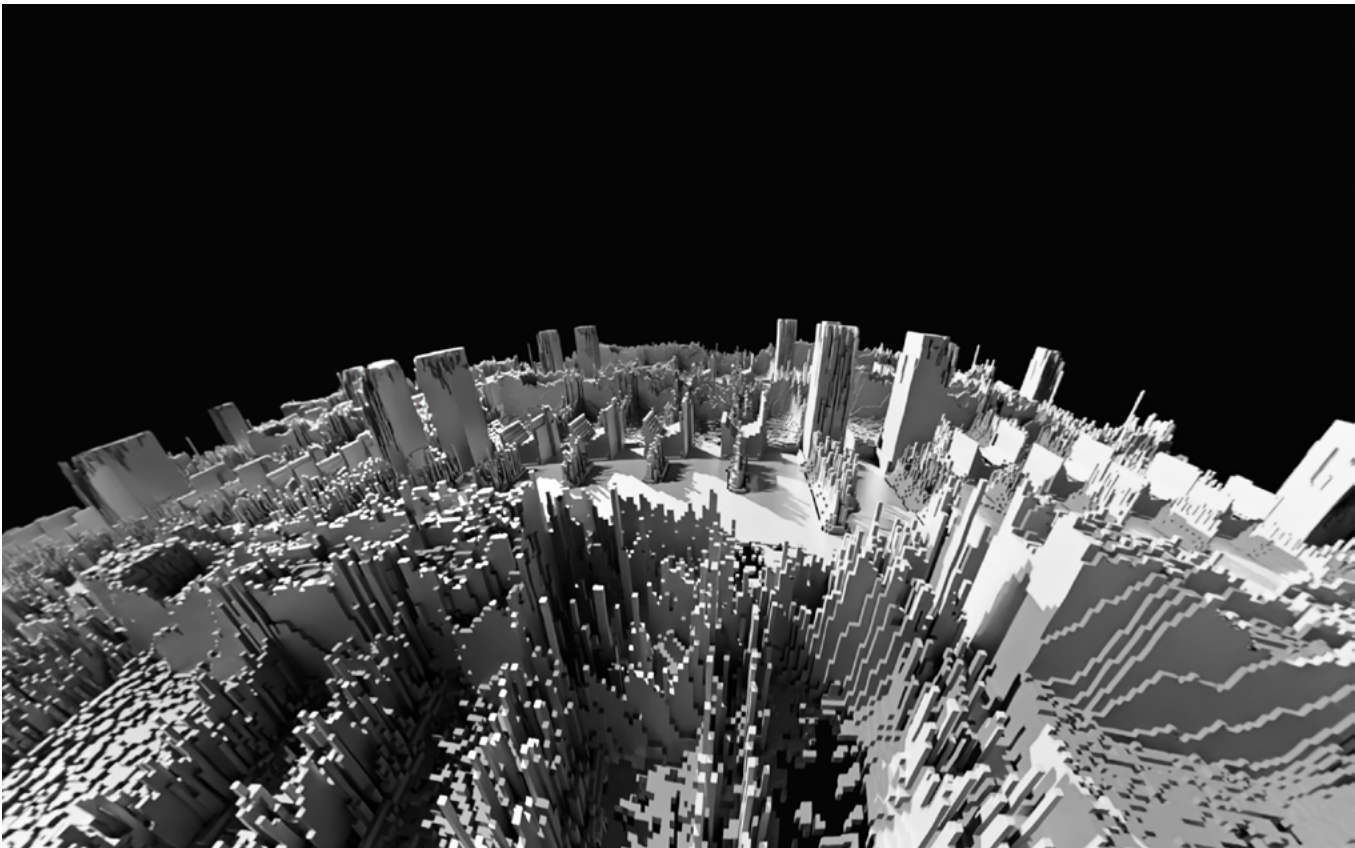
© Juline Darde Gervais

Extraction de mémoire (GPT-3.5)
2024
Sculpture sonore.
400 x 100 x 300 cm
5 minutes

L'œuvre propose une réflexion sensible par l'exploration d'un imaginaire, de paysages et d'architectures de nos données mémorielles intimes, qui sont externalisées sur des supports numériques. Quelle formes prennent nos masses d'artéfacts mémoriels numérisés ?

Né en 1999, Robin Moncho a étudié le design numérique à l'École Estienne, à l'Ensaama - Olivier de Serres et à Gobelins. Sa pratique artistique s'inscrit dans des recherches académiques et expérimentales, fruits de plusieurs années de travail. Sa réflexion porte sur le stockage d'images, la relation au souvenir et l'externalisation vers des supports du numérique. Son œuvre traite notamment du thème de l'architecture mémorielle numérique au contact du souvenir. En 2022 il écrit « *Memento Numérique. Devenir subjectif des mémoires externalisée* ».

Paradis Artificiels
2024
Réalité virtuelle.
1 minute 22 secondes



© Marcela Barrios

DES PAROLES ET DES ACTES

Du jeudi 19 avril 2024 au jeudi 9 mai 2024, l'association Brigade d'Interventions Contributives a multiplié les rendez-vous avec les différents publics : des visites guidées pour adultes aux ateliers de médiation pour enfants (& son livret jeu) aux performances et activations des œuvres par des artistes aux conférences-concertantes en présence des acteurs du secteur associatif et universitaire.

Vernissage (18/04/2024) avec la performance de Rodolphe Perez des extraits du livre « *AIMER STIEGLER, le penseur sur scène* » d'Alain Jugnon (Éd. Sans Crispation, 2022) accompagnée par les créations sonores de Brice Thierion

Conférence + Performance (27/04/2024) :
« *Construire la mémoire de demain ?* »
« *Tous rétiaires ou l'art du combat au filet* »
Performance sonore (Koo) et hommage à la pensée de Bernard Stiegler sous la forme d'une conférence-concertante par le poète Noam Assayag suivi d'une mise en débat autour d'un thème « Construire la mémoire de demain » en échos avec l'exposition Mémoires du futur de Bernard Stiegler en 1987 au Centre Pompidou. L'occasion toute trouvée d'entendre la voix de l'art avec Dominique Moulon, la voix académique avec Anne Alombert, la voix associative avec Victor Chaix et la voix ingénieuse de Cédric Carles. Une conférence s modérée par Valentin Vennesson, artiste-membre du Capsule Collectif résident au 6b et exposé dans Tech Care.

Ateliers enfant par Claire Carroué (27/04/2024).

La grasse mat' des pros (03/05/2024) :
Un échange sous forme de conférence autour d'un nouveau modèle économique et social : le revenu

contributif. Cette conférence permettra d'interroger autrement l'économie contributive, concept phare développé par Bernard Stiegler sous les voix de Bernard Friot, Anne Alombert, Télémaque Masson et Timothée Duverger, et Jean-Louis Poitevin.

Finissage (09/05/2024), avec la performance la tour vagabonde « *BUG AND GLITCH, l'ordinateur a disjoncté.* » Avec Louis Djan, Kenza Sand...



© Juline Darde Gervais

ESSAIMER / NOUS TOUCHER

par Rodolphe Perez

Est-ce aimer
dire nous aimer
aimer en commun
et cela dans la pensée de Stiegler il faudrait pouvoir
« le rêver et l'écrire pour Nous »
le monter et le dire pour nous

nous ce soir là, inconnus et soudainement en présence portés par le geste sensible, prenant soin,
précisément parce
« la pensée Stiegler reste en totalité, en livres de philosophie, un pharmakon bénéfique et aimant :
la panacée et une arme contre la bêtise totalisatrice des États et des médias à la mesure de leur
folie destructrice. »

Alors, passer à l'acte
Se faire les mille plateaux de la paensée
verbe scène corps et dans nos regards l'être-là pluriel
le temps advenu de s'être abandonné à nos altérités éparses, diffuses, aimantes

ce n'est pas dire s'aimer comme l'on s'enivrerait d'un lyrisme ronronant et de fiction
ce n'est pas dire s'aimer dans la béatitude de l'injonction au prochain
c'est dire aimer dans la déambulation des voix et des corps, dans les passages et les seuils
des œuvres et des gestes qui nous entourent, se déssaisir de soi pour mieux danser au milieu des
installations et des images, prendre part enfin à nos individuations de devenir commun

nous toucher
par l'œuvre
par le mot
par le mouvement

un soir que je lis Stiegler & Jugnon dans la paensée en partage du livre & du soin
partout les regards
les présences
et les corps me touchent
ce qui s'essaime autour de nous
nous touche



Photos :
© Marcela Barrios
© Juline Darde Gervais

TOUS RÉTIAIRES OU L'ART DU COMBAT AU FILET

La pieuvre est un animal réputé pour se jouer des pièges ; le rétiaire, un gladiateur déguisé en pêcheur ; ils nous accompagneront. Dans ce monde arène et sac de nœuds, je voudrais convoquer à ma manière quelques figures apparues pendant les conférences d'une légendaire Salle Triangle, au début des années 2010, sous le parvis du Centre Pompidou. Pour donner le gîte aux voix fantômes, cette conférence-concertante s'en remettra à l'évangile selon James Brown, à l'épopée de Gilgamesh, aux mailles des réseaux, aux notes retrouvées, aux machines à écrire de toutes les générations. Pour évoquer Bernard Stiegler sans élégie, il faut passer par l'automate cellulaire que James Conway a intitulé, en 1970, Le Jeu de la Vie. Il faut invoquer Ghérasim Luca se demandant Comment S'en Sortir Sans Sortir. Il faut réparer ses filets, comme métaphores du désir, en s'interrogeant sur ce qui en nous fabrique ces filtres : « Get on the scene, like a text machine. »

Noam Assayag

LE TRAVAIL : L'EXPRESSION D'UNE « PUISSANCE D'AGIR »

« Il faut partir du travail. Quand on dit : « Je cherche du travail, Je n'ai pas de travail », c'est une expression qui montre combien nous sommes aliénés, combien dans le capitalisme des parasites décident de ce qu'est le travail et nous en fournissent selon leurs conditions. Ce sont des parasites parce que NOUS SOMMES LE TRAVAIL. Il s'agit de reprendre le pouvoir sur le travail et de décider de ce que nous allons produire, il s'agit aussi d'ôter à la minorité des propriétaires de l'outil, leur pouvoir sur notre travail y compris quand nous sommes prétendument indépendants comme les livreurs Deliveroo. En réalité, ils n'ont pas d'employeurs mais ils ne sont pas libres du tout, ils sont encore plus subordonnés que les salariés eux-mêmes car ils sont complètement dépendants de l'algorithme qui décide de ce qu'ils vont faire et qui peut les éliminer si ces derniers ne conviennent pas. Il faut sortir de l'emploi, il faut que le travail soit l'émanation de notre personne, il faut travailler selon notre déontologie. Il y a des urgences écologiques et des urgences anthropologiques considérables qui exigent que nous prenions ce pouvoir sur le travail. On ne va pas laisser la Silicon Valley réfléchir sur le devenir de l'intelligence artificielle au risque de créer des monstres. Il faut prendre le pouvoir sur l'IA et sur la production de l'alimentation en la sortant de la folie de l'agro-business. Prendre le pouvoir sur le travail suppose que nos ressources ne dépendent pas de notre emploi ou de nos performances sur les biens et services lorsqu'on est un travailleur indépendant. Il faut que nous redevenions titulaires de la totalité de nos ressources. La totalité de nos ressources doit être attribuée à la personne. »

Extrait de Bernard Friot lors de la conférence
« Un nouveau modèle social, l'économie
contributive ? » 3 mai 2024, 6b.

TOUS RÉTIAIRES OU L'ART DU COMBAT AU FILET

La pieuvre est un animal réputé pour se jouer des pièges ; le rétiaire, un gladiateur déguisé en pêcheur ; ils nous accompagneront. Dans ce monde arène et sac de nœuds, je voudrais convoquer à ma manière quelques figures apparues pendant les conférences d'une légendaire Salle Triangle, au début des années 2010, sous le parvis du Centre Pompidou. Pour donner le gîte aux voix fantômes, cette conférence-concertante s'en remettra à l'évangile selon James Brown, à l'épopée de Gilgamesh, aux mailles des réseaux, aux notes retrouvées, aux machines à écrire de toutes les générations. Pour évoquer Bernard Stiegler sans élégie, il faut passer par l'automate cellulaire que James Conway a intitulé, en 1970, Le Jeu de la Vie. Il faut invoquer Ghérasim Luca se demandant Comment S'en Sortir Sans Sortir. Il faut réparer ses filets, comme métaphores du désir, en s'interrogeant sur ce qui en nous fabrique ces filtres : « Get on the scene, like a text machine. »

Noam Assayag

CONSTRUIRE LA MÉMOIRE DE DEMAIN

Il se profile actuellement une forme émergente de socialisation de la mémoire, qui se déploie par son annotation sociale (pensons aux lectures de jeunes gens sur Wattpad), par son écriture collaborative (pensons aux écritures synchrones sur des 'pad'), et qui revient à davantage distribuer l'interprétation collective de nos mémoires au travers du web. S'inscrivant dans un régime contributif – qui se distingue du régime analogique par son potentiel d'association entre « destinataires » et « destinataires » de contenus – une telle socialisation de la mémoire nous invite à ouvrir celle-ci à une multiplicité de regards et à transfigurer les anciennes autorités. Pouvons-nous, aux marges du web d'aujourd'hui, travailler à un milieu propice pour de nouvelles dynamiques transindividuelles, entre les « rétentions tertiaires » et leur interprétation collective ? Un tel rêve, nourri par la philosophie de Bernard Stiegler en passant par celles de Jacques Derrida et de Gilbert Simondon, reste d'actualité, cependant que sa poursuite implique de nous responsabiliser collectivement vis-à-vis de la sélection de « la mémoire de demain », ainsi que ses critères. Qu'est-ce qui doit être préservé, comment choisir ? Quels acteurs, hors des institutions publiques ? Si la mémoire consiste pour Stiegler en « la grande question politique de demain », c'est parce que sa sélection est cela même qui constitue les collectifs, comme tissus de rétentions et de protentions (attentes) partagées. Il est encore et toujours temps de se réapproprier la mémoire et son milieu contemporain – le web.

Victor Chaix

RETOUR AU MONDE par Vincent Moncho			
De mes après-midis adolescentes passées à jouer aux jeux-vidéo, Deux réminiscences			Et soudain le calme, Dans le vide infini d'où s'éloigne le monde
	C'était avant les graphismes complexes, avant les impressions de vitesse, avant les ombres portées, avant que le vent ne passe dans les herbes		
Le sable sur les plages ne marquait pas l'empreinte des pas La météo n'était pas changeante alors que s'étiraient les heures dans le jeu Dans la rue, le trajet des passants ne faisait encore que feindre l'aléatoire			
	C'était avant les textures et les détails, avant les paupières avant les cils avant les rides aux coins des yeux		
	Avant les clignements et les scintillements, avant que les gouttes de pluie ne reflètent la lumière sur les carrosseries des voitures		Les illusions volent en éclats hors des corps flottent autour À ne savoir qu'en faire
Première réminiscence			
Je me souviens, à mesure qu'on s'avancait dans le jeu, le monde semblait s'ouvrir sur nos pas, sous l'effet assez simple d'un halo de visibilité réduite			
Processeurs, cartes graphiques, filtres anti-aliasing : de leur faiblesse à rendre la distance naissait cette impression, Marcher et découvrir sans cesse un monde sous ses pas			
	Seconde réminiscence : les glitches La joie de les trouver Imprévus		Emmêler l'espace à la surface « et nager comme on dort les yeux au ciel sur le dos de la mer »
Petite faille dans nos illusions quotidiennes, Le glitch survient Le glitch altère			
Il indetermine Au cœur même de tous les déterminismes et toutes les programmations			
Les glitches adviennent quelquefois, dans les recoins dans les confins, aux abords des cartes et de leurs murs invisibles			Et chercher les accrocs du texte, chercher les glitches qui nous craquellent et nous fragmentent Qui échappent le réel et nous échappent
	Souvent au passage on les effleure, on les perçoit		
C'est alors là que tout se joue, dans cette brèche dans cette faille La provoquer, la pénétrer. On presse la bordure. Venir et aller			Et quand, parmi les lignes parmi les codes parmi les signes, Quelque chose frémit, quelque chose se passe
	Au joueur dès lors de briser les longs couloirs de l'espace et du temps du temps attendu, de la répétition trop près du certain, cerné de l'habitude		Le flâneur de tous les mondes Brèche le réel et fracture les possibles
	Il veut s'échapper partir avec ses mains et sa fougue, impatient s'échapper, à s'en griffer les yeux à s'en brûler la gorge l'insolence, la candeur et les grandes fatigues		C'est tout le temps qui s'accidente, Nous étiole et nous constelle
		Se laisser glisser Dans le creux Dans l'envers, dans l'informe	
		Se perdre alors dans le vide du jeu, dans le blanc des pixels, de la lumière et du bruit dans la poussière et dans la craie, comme de la neige sur l'océan, comme de la neige sur un écran	
		Comme tombe la nuit Comme lèchent les flammes Comme on imprime les rythmes et déchire le silence, Le glitch confond : il est ossement de fleurs	
		Quand plus rien ne surprend et que tout déraisonne Ne plus chercher à s'accrocher aux mots, aux débris d'un monde ni à ses éclats	
		Mais dériver doucement	
		à la tendre indifférence du monde	
		Dans les creusets stellaires Dans tous les influx, dans les sillons de la peau Dans les tremblements d'œil et les genoux écorchés, Dans les pas de côtés, dans les creux, dans le ressac et les flots, Et jusque dans la nervure de tes yeux fermés	

REMERCIEMENTS

Vincent Moncho et Marie Barbuscia ont souhaité effleurer le fantôme de Bernard Stiegler et son phantasme du bout des doigts : *Love is to take care of technology !* Aussi, c'est la joie qui scintille l'hommage, la joie du main dans la main avec Kenzy Bouktouche, Anapa Berthias, Sadegh Tarogh, Luka Verschueren, Claire Carroué, Robin Moncho : la joie de mettre les mains dans la terre, les mains sur les murs, les mains là où l'homme tremble : le trou béant. C'est la joie des petites mains. Ces petites mains ont fait grand pour accueillir cette exposition à la manière d'un phare dans l'océan qui lance en guise de SOS : un « *tech care* » puissant au monde dans l'espace même du centre d'art contemporain du 6b.

On remercie ici toute l'équipe du 6b (Arsène Prat, Cindy Lecat, Elsa Gregorio, Clémence Descombe, Valentine Dauvergne, Mama Noba), les partenaires de

ce projet (Atelier 21, Epokhé, Organoesis, MFRB) mais également les 25 contributeurs au crowdfunding sans quoi rien n'aurait pu aboutir :

Bernard.D / Claire.D / Hargun.K / Serge.B / Maxime.P / Lucie.G / JB.B / Léa.B / Faye.F / Elias.T / Jean Louis.P / Elsa.M / Marie.G / Agathe.B / Pablo.B / Marie.B / Philippe.C / François.S / Lisa.A / Virginie.H / Cecile.P / Dominique.M / Adib.K / Marica.B / Cecile.L.

Merci à toutes les personnes venues de la Fondation Pinault aux élèves de l'école Paul Langevin, des élèves de La Renverse "Les Ateliers Médicis" aux jeunes du Réseau Môm'artre, aux adultes de l'association J'imaginerais, aux élèves du lycée Marie Condé. Merci aux échanges avec l'équipe de Plaine Commune. Merci au 6b.





© Claire Carroué

ATELIER 21

ORGANOËSIS

6b

INSTITUT
ACTE

Épo
khè

MFRB
MOUVEMENT FRANÇAIS
POUR UN REVENU DE BASE



IMPRIMÉ PAR : POLYGRAPH

CONCEPTION GRAPHIQUE ET COUVERTURE : ROBIN MONCHO

2024-2025