



*Le Fresnoy* — Studio  
national — *Exposition*

***Fluidités:  
l'humain  
qui vient***

***08.02. — 29.04.2020***

***Dossier pédagogique***



Ismaël Joffroy Chandoutis, Swatted, 2018

# *Fluidités : L'humain qui vient*

## **08.02.—29.04.2020**

L'exposition qui se tiendra au Fresnoy- Studio national des arts contemporains durant l'hiver 2020 a pour but de montrer les systèmes de représentation qui se réfèrent à l'état du monde ou préfigurent celui de demain; ou la façon dont les artistes nous aident à comprendre les problèmes en jeu à l'heure où nous envisageons l'avenir de l'humanité dans notre relation aux machines, aux algorithmes, au vivant. Elle sera clôturée par un colloque organisé par un groupe de recherche composé d'artistes et de chercheurs.

**Commissaire :** Benjamin Weil, avec Pascale Pronnier

**Les artistes :**

Hicham Berrada, Alfonso Borragan, Shu Lea Cheang, Cliff Evans, Joan Fontcuberta, Antony Gormley, Karlos Gil, Lynn Hershman Leeson, Ismaël Joffroy Chandoutis, Yosra Mojtahedi, Michael Najjar, Pedro Neves Marques, Philippe Rahm, SMITH x Diplomates, Daniel Steegmann Mangrané, Teresa Van Dongen

En partenariat avec Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design et la Métropole Européenne de Lille



Karlos Gil, Uncanny Valley, 2020



Shu Lea Cheang, *Uki Virus Rising*, 2018



Hicham Berrada, *Augures Mathématiques*, 2020



SMITH, *Désidération*, 2019

## Note d'intention du commissaire

La fluidité est une propriété généralement attribuée aux liquides, qui ont une capacité physique à se répandre et occuper toute forme de façon optimale. Au sens figuré, la fluidité est le caractère de ce qui est mobile, difficile à saisir ou à fixer, en évolution constante.

A travers les regards d'un groupe d'artistes, architectes et designers, Fluidités propose une réflexion transdisciplinaire – fluide ? - sur la façon dont l'humanité se projette dans un futur plus ou moins proche. Ces observateur.e.s sont probablement celles et ceux qui sont le plus en mesure de nous conter l'avenir qui nous attend, avec une très grande liberté. Leur « fictions », ou leur recherches tant au niveau plastique que conceptuel, nous offrent un panorama critique qui toutefois échappe autant à l'utopie béate qu'à la dystopie.

L'ensemble des propositions artistiques réunies dans cette exposition ne prétend pas être exhaustif, ni universel : fluidités présente des œuvres qui traitent de nombreux aspects de ce qui pourrait constituer le futur – certains étant déjà présents, tout au moins à l'état embryonnaire. Il ne s'agit pas d'une exposition de science-fiction.

On y trouvera une réflexion sur les rapports complexes que les êtres humains entretiennent avec leur environnement qu'ils occupent de manière très coloniale – qu'il s'agisse de ce que l'on appelle « la nature » ou des relations avec toutes les autres espèces qui existent sur la planète. Le chthulucène – terme inventé par la philosophe et biologiste américaine Donna Haraway - serait un état dans lequel le principe de la domination absolue de l'humanité sur toutes les autres formes de vie aurait disparue, pour être remplacée par une coexistence harmonieuse. Cette pensée se rapporte à des formes de cultures très anciennes qui continuent à être à la base de celles de certains peuples premiers.

On y trouvera aussi le travail d'artistes qui se penchent sur les rapports tout aussi complexes que nous entretenons avec la technologie, que nous prétendons dominer tout en acceptant de nous y assujettir. Il y a quelque chose du démiurge dans l'élaboration d'un environnement dans lequel toute forme d'expérience est placée sous le contrôle de la machine, création essentiellement humaine. On perçoit de plus en plus le monde à travers les écrans, qui peu à peu remplacent l'expérience en direct : le « réel » et le « virtuel » s'enchevêtrent comme pour former une condition nouvelle. L'espace et le temps deviennent élastiques. Il n'y a plus de vrai et de faux, mais des degrés de vérités différents. Le lien hypermédia se superpose à la pensée rhizomatique. Les paysages sont comme autant de réactions chimiques en temps réel. Les frontières entre la technologie et la biologie deviennent de plus en plus poreuses, tant sur le point matériel que conceptuel. Le corps est augmenté par la machine, qui aussi le soigne tout autant qu'elle le surveille. Il n'y a plus de frontière établie, mais des définitions souples, en évolution constante ; il n'y a plus d'histoire, mais un présent constant qui échappe tout autant au passé qu'au futur. Voici l'état du monde de demain, ou de tout à l'heure. Fluidités...

Benjamin Weil

***Les œuvres  
de l'exposition***



# Hicham Berrada



## **Augures Mathématiques, film, 2020** **Kéromancie, objet, 2019**

Nourries d'une double formation artistique et scientifique, les oeuvres d'Hicham Berrada allient intuition et connaissance. Sa pratique artistique consiste à fomentier des réactions chimiques et les observer, plutôt que de les contrôler et les figer. Il se considère comme un régisseur d'énergie dont le geste créateur se résume au choix de paramètres, qui, placés dans un environnement clos, laissent apparaître des sortes de paysages miniatures. Ce qui est donné à voir au sein de ce cadre est une nature activée, des formes générées plutôt que représentées.

La vidéo *Augures mathématiques* explore une nouvelle direction dans sa pratique : délaissant le laboratoire, Berrada travaille ici virtuellement à partir d'algorithmes de morphogenèse, qu'il combine pour créer de nouvelles formes.

Ces calculs mathématiques sont les règles qui définissent l'évolution du vivant au cours de son cycle de vie. L'équation de morphogenèse d'un arbre, par exemple, comprend l'évolution de sa forme jusqu'à son état adulte.

« Je travaille dans l'espace vide informatique : je fais pousser des racines, je les fais gonfler comme des nuages. C'est un peu comme sculpter au moyen d'un système dynamique ». Les entités virtuelles en pleine croissance dans la vidéo n'existent que dans l'espace du logiciel mais pourraient être. « Les Augures revêtent pour moi le caractère d'une image du futur justement parce que je ne les ai pas créées, parce qu'elles existent en puissance. En cela, c'est une sorte de présage scientifique. »

Le projet *Kéromancie* interroge également cette idée des formes comme présage. Du grec *kêros*, « cire », et *manteia*, « divination », la Kéromancie est un art divinatoire traditionnel pratiqué depuis l'antiquité, qui consiste à lire l'avenir à partir des formes prises par de la cire chaude jetée dans l'eau. Berrada reprend cette pratique en manipulant différents paramètres, comme la composition de la cire, la température et le pH de l'eau, afin d'avoir un contrôle sur les formes créées.

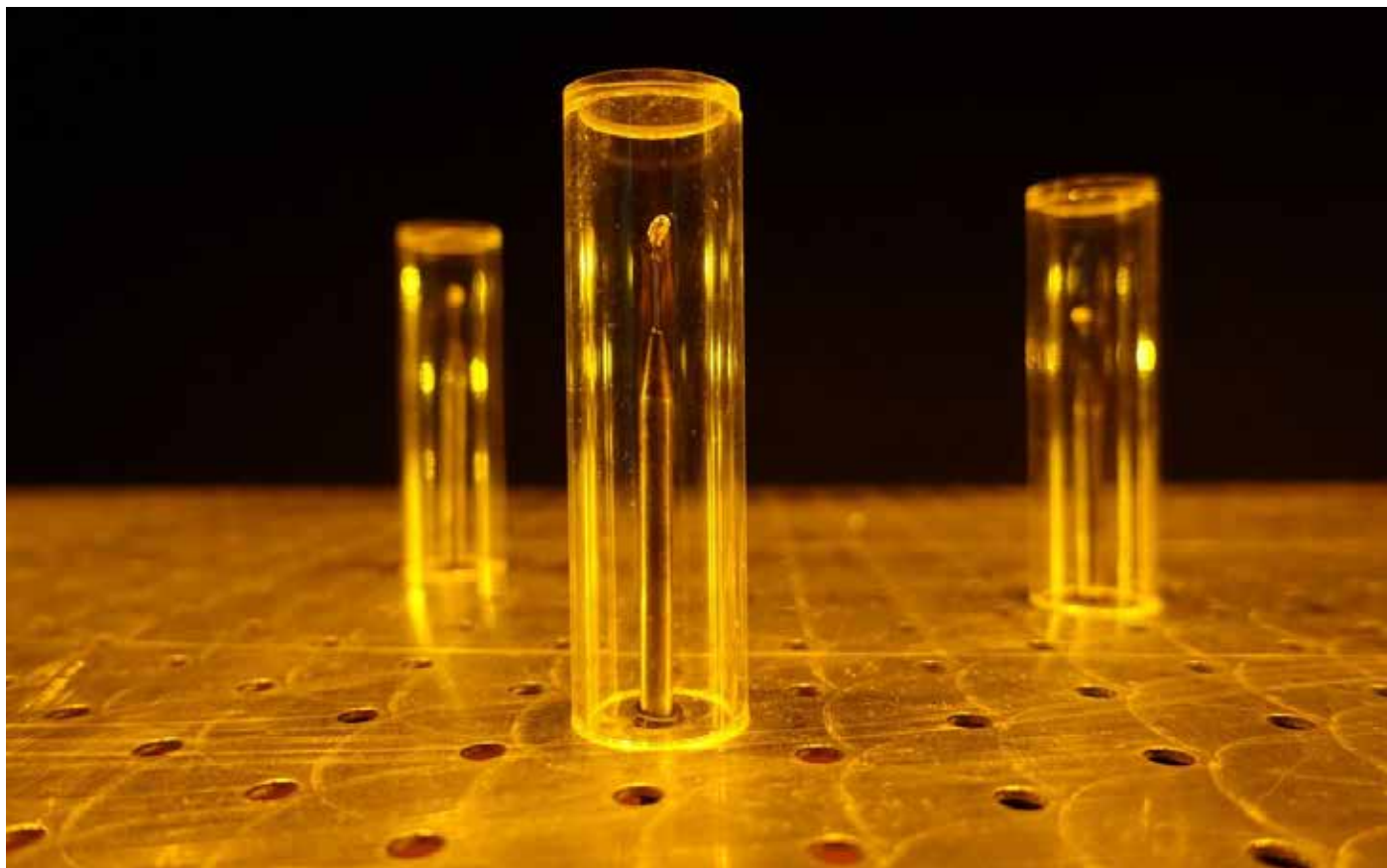
Le résultat est ensuite moulé selon la technique de la fonte à la cire perdue : du métal en fusion est versé dans un moule afin d'occuper la place laissée libre par la cire. Ainsi figées dans le temps, ces prédictions dépasseront peut-être le futur qu'elles sont censées présager. Plongée dans l'aquarium, la sculpture obtenue est vouée à vieillir en accéléré, subissant au fur et à mesure une corrosion sous l'action d'un catalyseur. Hicham Berrada explore ainsi les potentiels du temps comme force qui agit sur les matières.

<http://www.hichamberrada.com/>

*«Les mutations adviennent même si nous ne touchons à rien, les plantes disparaissent, de nouvelles espèces éclosent, rien n'est définitif et l'homme n'a que peu de prise sur ces réajustements constants. A contre-courant de l'entropie, les combinaisons que j'effectue permettent d'entrevoir des évolutions qui pourraient surgir sur une durée géologique très longue, dans un environnement terrestre que l'homme a continué à polluer.» (Hicham Berrada)*



# Alfonso Borragán



## Daguerrolito, installation, 2019

Issue de la photographie, Alfonso Borragán fabrique ses propres dispositifs de captation du réel, et propose des expériences collectives, performances à la limite du rituel explorant les limites du corps et de ce qu'est une image, pour altérer notre perception de la réalité. Il cherche ainsi à « s'éloigner de la définition traditionnelle de la photographie comme outil de production d'images pour en révéler le potentiel en tant que dispositif relationnel, un moyen de faire communauté. »

Ses projets sont souvent des expériences uniques spécifiques à un contexte, ne pouvant être reproduites, créant des images mentales chez les participants que la mémoire ne cessera de transformer. Des expériences sensorielles dans lesquelles l'imagination participe au processus créatif.

Plusieurs actions rituelles de Borragán consistent à ingérer des éléments. L'oeuvre *Daguerrolito* s'inscrit ainsi dans la lignée des *Litofagos*, une série de travaux de Borragán consistant en l'ingestion de pierres. *Daguerrolito* était à l'origine une performance, une action collective organisée par Borragán qui s'est déroulée à Zagreb en 2017, durant laquelle un groupe de douze personnes ont ingéré simultanément une collection de grains d'argent photosensibles. Chaque grain d'argent capturait à sa surface une image de son voyage à l'intérieur du corps. Les corps devenaient ainsi les porteurs de l'oeuvre, jusqu'à la fin du processus de digestion. Par l'ingestion de corps étrangers, nous absorbons leurs informations autant qu'ils sont marqués et transformés par nous. Il existe ainsi une relation symbiotique temporaire entre l'objet étranger et le corps, communiquant l'un avec l'autre, comme une forme de photographie métabolique. Une fois expulsés, les grains étaient développés et fixés, comme des miroirs d'argent contenant la mémoire de la traversée des corps.

Cette nouvelle installation est la trace de la performance *Daguerrolito*, et consiste en une installation sonore et la présentation des grains d'argent photosensibles qui ont été ingérés.

<http://alfonsoborragan.com/>

# Shu Lea Cheang



## Uki Virus Rising, Film, 10 min, 2018

L'artiste Shu Lea Cheang est une figure majeure de l'art numérique. Entre « amour viral » et « bio bidouille », ses travaux cyber féministes explorent les stéréotypes ethniques, le pouvoir institutionnel, les relations raciales, et les discriminations sexuelles. Son travail se développe autour de différents médiums, tels que des films, des vidéos, des performances, des sites Internet et des interfaces. Ses créations sont conçues d'un point de vue où la fluidité et les identités de genre sont comprises comme multiples et en flux constant. Elle est aussi membre de plusieurs communautés de culture numérique en ligne qu'elle décrit comme « *le legs de notre culture de réseau et son accumulation de débris de données que redécouvriront dans le futur les archéologues du web ou les démineurs du post-net.* »

*Uki virus rising* est conçu comme une séquelle de son projet de science-fiction *IKU* (2000), que l'artiste décrit comme « *un film pornographique reprenant là où Blade Runner s'est arrêté* ». Il raconte l'histoire de GENOM Corps, une entreprise qui colonise le corps humain pour contrôler le processus de l'orgasme, envisageant celui-ci comme un terrain de production de données qui peuvent être collectées, reproduites et consommées.

*IKU* et *UKI*, décliné aussi sous forme de performances, parlent de la façon dont la sexualité pourrait être transformée ; plus besoin d'interactions humaines, un orgasme peut être généré par programmation.

Dans *UKI*, les androïdes sont jetés dans le Etrashscape, décharge électronique. Les orgasmes ne sont plus voués à aucun marché et se donnent comme des dépenses improductives.

Le désir n'est plus archivé à des fins mercantiles, il s'affirme comme mode d'être et d'interaction. Devenu virus informatique, *UKI* se propage, mute et se répand.

Pour Cheang, le virus n'est toutefois pas une figure funeste, au contraire. Elle se pose comme forme de résistance au pouvoir et aux sociétés de contrôle, forme particulièrement appropriée pour le parasiter.

*Contrairement à ce que les interrogations soulevées par le projet IKU/UKI pourrait laisser croire, le film ne présente aucune image à caractère sexuel.*

<https://mauvaiscontact.info/>



# Cliff Evans



## **Citizen :The Wolf and Nanny, Installation vidéo, 2009**

Sensible à l'environnement qui l'entoure, Cliff Evans passe une majeure partie de son enfance à se promener en forêt ; une enfance bucolique, bercée par la télévision et les dessins animés. Il découvre les diverses possibilités de l'art par le biais de ses études de cinéma et de vidéo à Boston.

L'artiste joue avec les images de la vie quotidienne de la ville, mais aussi de la campagne, du public et du privé. Les animations numériques et les photomontages présentent un univers liant le passé et le futur, brouillant les frontières du temps.

La vidéo, *Citizen :The Wolf and Nanny*, commence avec une juxtaposition d'images étranges, qui n'ont d'apparence aucuns liens entre elles. Une femme astronaute répète une courte phrase « *Smile, Angry, Sad, Happy, Surprised, and Scared* » (Souriant, Fâché, Triste, Heureux, Surpris et Effrayé). Le son qui accompagne les images devient au fur et à mesure inquiétant, voir même angoissant.

Ces images sont extraites d'Internet, une femme faisant son jogging, une astronaute, des missiles, des loups, des enfants, de logos d'entreprises pétrolières...

Cette expérience immersive dévoile les problématiques socio-politiques contemporaines, la surveillance de masse et notamment les questions de vie privée et de sécurité de nos sociétés modernes.

Selon Cliff Evans, les environnements et les situations qui composent son oeuvre sont « *un pastiche d'informations et de bruits tirés de sources d'actualité et de divertissement en ligne. Cette information est subjectivement fusionnée avec ses obsessions, ses préoccupations, ses souvenirs et ses incompréhensions concernant la réalité sociale qui l'entoure. Et cette fusion se situe dans des paysages et une architecture impossible — des lieux de nostalgie extraterrestres. [...] La composition temporelle dépend fortement du cinéma et du travelling, tandis que les arrangements spatiaux de plusieurs histoires se déroulant à la fois ont pour référence les peintures religieuses et les fresques de la Renaissance.* »

<https://www.cliffevans.net/>



# Joan Fontcuberta



## **Orogenesis, Cézanne, Gainsborough, Millet, Turner, Mondrian, Série photographique, 2004**

L'artiste Joan Fontcuberta est fasciné depuis toujours par la notion de vérité et a une longue pratique de l'artifice et de la manipulation des images. Auteur de nombreux projets fictionnels dans lesquelles il analyse les mécanismes de circulation et de légitimation de l'information, il questionne inlassablement la prétendue véracité de la photographie.

L'orogénèse est cette branche de la géographie physique qui étudie les mouvements de l'écorce terrestre, et particulièrement ceux qui contribuent à la formation des montagnes et autres reliefs.

Nommée d'après ce phénomène, la série *Orogenesis* est un ensemble de représentations de paysages générées par un logiciel de simulation nommé *Terragen*. Celui-ci a été conçu initialement pour des applications scientifiques et militaires. Il traduit des documents bidimensionnels - cartes géographiques ou photos satellite- en images, vallées ou cours d'eau, afin de les transformer en vues 3D de paysages en image de synthèse au rendu hyperréaliste.

Fontcuberta détourne le logiciel et lui fournit au logiciel des oeuvres d'art comme document à interpréter à la place de cartographies : des chefs d'oeuvre de Cézanne, Gainsborough, Millet et Turner deviennent ainsi paysage en trois dimensions.

Les motifs graphiques et les tonalités des oeuvres d'origine deviennent, une fois réinterprétés par *Terragen*, les éléments tridimensionnels d'une nature grandiose, répondant aux attentes de la société envers un paysage idéal qui relève du sublime.

Ces images ont été réalisées sans prise de vue, et procèdent de la réalisation d'un ensemble d'instructions logiques par le logiciel. Générées mécaniquement, elles remettent en cause nos définitions de la photographie elle-même et les conventions du paysage comme genre. Ces paysages totalement artificiel ne réfèrent plus au monde naturel.

Fontcuberta complète la supercherie en imprimant parfois certaines *Orogenèses* en chambre noire, au moyen d'un procédé argentin traditionnel, produisant un dialogue entre réalité et fiction. Fontcuberta nous y propose l'image d'un monde générique et sans présence humaine, hors du temps et de l'histoire.

*«En effet, les Orogénèses de Fontcuberta, en raison de leur réalisme visuel, semblent enregistrer la réalité de la même manière que la photographie traditionnelle, alors qu'en fait, elles « n'ont plus rien à voir avec [cette dernière], mais [réussissent à] simuler ses effets pour se donner une crédibilité accrue » (Gilbert, 2007). Par conséquent, dans le cas des Orogénèses, « le sens relève de l'apparence plutôt que de l'essence » (Gilbert, 2007). Toutes traces de leur origine ont été effacées, laissant le spectateur devant un spectacle grandiose dans l'hyperréel, ou plus précisément, devant une simulation du réel.»*

Andréa St-Germain. Source : <http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/joan-fontcuberta-et-orogeneses-un-simulacre-desire>



Joan Fontcuberta, *Orogenesis*, Cézanne



Paul Cézanne, *Mont Sainte-Victoire*, 1900



Joan Fontcuberta, *Orogenesis*, Gainsborough



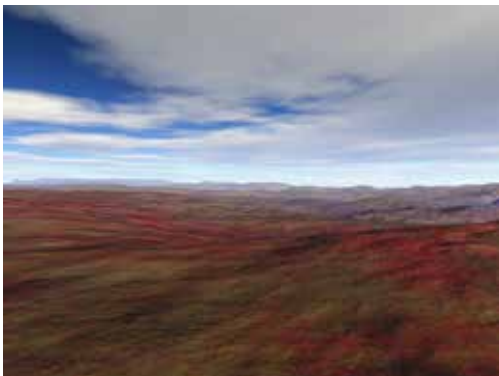
Thomas Gainsborough, *Cornard Wood, near Sudbury, Suffolk*, 1748



Joan Fontcuberta, *Orogenesis*, Millet



Jean-François Millet, *L'Angélus*, 1857-1859



Joan Fontcuberta, *Orogenesis*, Turner



William Turner, *The Burning of the Houses of Lords and Commons, October 16, 1834*



Joan Fontcuberta, *Orogenesis*, Mondrian



Piet Mondrian, *The Grey Tree*, 1911

# Karlos Gil



## Uncanny Valley, film, 8min, 2019

L'artiste Karlos Gil étudie les connections et les similarités entre les êtres vivants et les objets, cherchant à brouiller les frontières entre organique et artificiel. Le corps dans sa relation aux machines ou la notion d'ergonomie traversent son travail, entrecroisé de références à la science-fiction.

Le film présenté ici est une dystopie qui prend pour point de départ l'arrivée d'androïdes dans la société japonaise, notamment en remplacement des serveuses dans les restaurants. Karlos Gil y explore les problèmes existentiels soulevés par une théorie nommée la vallée dérangement (Uncanny Valley). Selon cette théorie du roboticien japonais Mori Masahiro, datant des années 1970, plus l'apparence et le comportement d'un robot androïde sont similaires à ceux d'un être humain, plus la moindre imperfection nous semble monstrueuse, révélant le décalage entre la machine et notre humanité.

À l'inverse, un robot dont l'apparence est éloignée de la nôtre nous troublera moins, car sa nature artificielle nous apparaîtra immédiatement.

La vidéo traite ainsi des rapports complexes entre robots et humains à partir de la rencontre entre un androïde et son double humain. À travers cette relation, le film est une réflexion sur les transformations technologiques, abordant aussi les problématiques de l'intelligence artificielle dans la vie de tous les jours. En effet, au-delà de l'apparence des robots, le développement de l'intelligence artificielle est crucial dans une évolution vers des machines aux aptitudes analytiques, synthétiques et décisionnelles s'adaptant à des situations nouvelles grâce à l'apprentissage, à la mémoire et à l'approche critique.

Alors que l'on se demande parfois aujourd'hui si les machines sont dépendantes de nous, ou si nous dépendons de la technologie, les robots humanoïdes constitueraient-ils une nouvelle forme d'humanité ? Leur existence interroge en tout cas sur ce que signifie être humain.

Pour ce film, Karlos Gil a travaillé avec le laboratoire Ishiguro d'Osaka, un des centres de recherche les plus avancés dans le développement de la robotique et de l'étude des relations entre les humains et les androïdes. Il a également travaillé avec le ATR Laboratories de Kyoto et le Miraikan Museum de Tokyo. Cette collaboration de l'artiste avec les plus grands spécialistes en robotique a permis un face à face entre une actrice humaine et une actrice androïde.

<https://www.karlosgil.com/>

*« Les mondes de la science-fiction font penser que ce qui nous semble évident, allant de soi, pourrait être autrement. (...) Les mondes de la science-fiction divergent de celui qui entend nous faire croire qu'il est le seul possible, ils donnent à d'autres mondes une consistance qui affaiblit l'emprise de celui-ci. La science-fiction n'est pas en tant que tel un outil politique, mais elle fertilise le sol des possibles, ce dont la politique a besoin pour ne pas tourner en rond dans l'impuissance. »*

Isabelle Stengers, *Résister au désastre, Dialogue avec Marin Schaffner*, éditions Wild Project, 2019

# Antony Gormley



## *Feeling Material IV, sculpture, 2004*

Le corps humain sous-tend la démarche artistique de Gormley : il constitue l'étalon de mesure et le point de départ pour explorer l'existence de l'être humain et sa relation au monde. Comme toutes les sculptures de la série, *Feeling Material IV* est réalisée à partir d'un seul fil d'acier, dont l'enroulement dessine la forme d'un corps. L'artiste compare cette oeuvre à un ressort déployé, le fil s'étendant de manière sinueuse dans son espace environnant. De cette façon, les contours tourbillonnants de cette oeuvre peuvent être interprétés comme des courants d'énergie gravitant autour du corps, le fil en rotation rappelant les dessins énigmatiques du déluge de Léonard de Vinci.

La science et la technologie représentent une source d'inspiration pour Antony Gormley, comme en témoigne le don d'une oeuvre ultérieure de la même série — *Feeling Material* — au CERN (Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire). Dans cette oeuvre existe une concentration d'énergie semblable à un trou noir, où la gravité et la masse deviennent très denses au coeur de la sculpture. À partir d'un champ d'énergie relativement chaotique, une masse corporelle condensée émerge au centre du vortex.

Ce travail marque une transition importante entre ses travaux où le vide corporel était laissé ouvert et où le vide corporel se remplit d'énergie sombre et de matière. La ligne est sans fin, sans début ni fin. Dans l'exposition, le positionnement de la sculpture fonctionne comme le témoin d'un lieu de passage entre la petite et la grande nef, où le visiteur peut circuler de façon fluide d'un espace à l'autre.

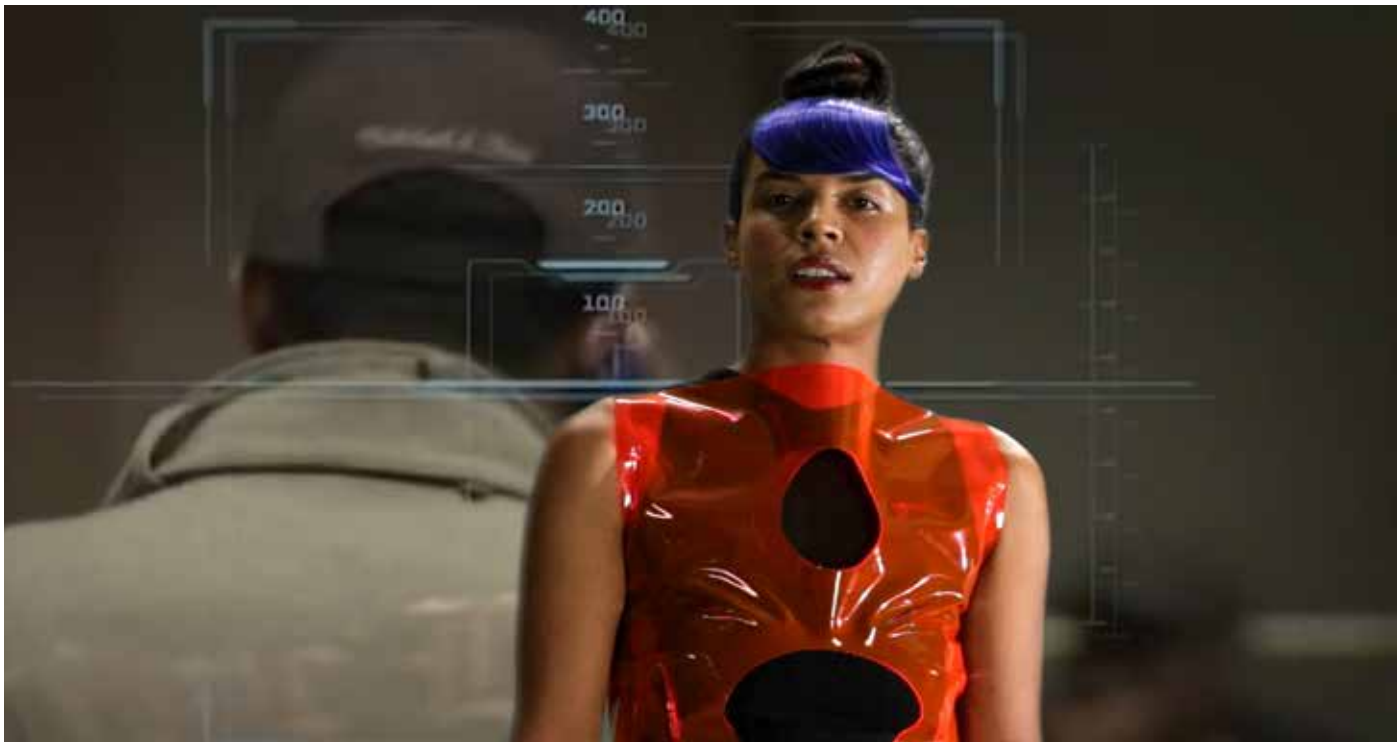
À la fois dessin et sculpture, l'oeuvre invite le visiteur à explorer tous les points de vue, afin d'obtenir de nouvelles perspectives sur une oeuvre à la fois rigide et pourtant cinétique. Le corps est ici représenté, non tant comme objet, mais plutôt comme un champ d'énergie.

*« Nous sommes immortels non parce que notre savoir survivra mais parce qu'il s'effacera et laissera place à autre chose. Nous sommes les humains du narratocène : lents, impuissants, fragiles, reliés entre eux et à tout ce qui prolifère autour. Nous vivons pour dire et prêter voix aux esprits, aux désirs, aux chèvres et aux nostocs qui sont comme nous, aux machines, aux principes de la thermodynamique, aux mouvements géologiques, aux séquences ADN, aux siècles, à la musique et à la mort. Nous sommes des voix, des vibrations de l'air, des signaux émis, dégradés, étouffés, des messages contredits, complétés et affinis, entremêlés. »*

Léo Henry, *Tresse, Souvenirs du narratocène*, Editions Dis voir, 2019



# Lynn Hershman Leeson



## **Shadow Stalker, Film, 9min 54, 2019**

Lynn Hershman Leeson est une des artistes pionnières s'étant interrogée très tôt sur le rôle des technologies en lien avec la société de surveillance. Elle travaille autour des problématiques soulevées par notre utilisation des technologies en cours d'émergence. La question de l'identité multiple court à travers ses projets depuis le début, interrogeant le rôle social et politique des femmes et des minorités. Ses projets vont de l'invention de Roberta Breitmore, sorte d'avatar virtuel avant l'heure ayant pris corps dans la vie réelle et qu'elle a incarné pendant plusieurs années, à des projets récents sur le génome humain et les mutations génétiques en collaboration avec des scientifiques.

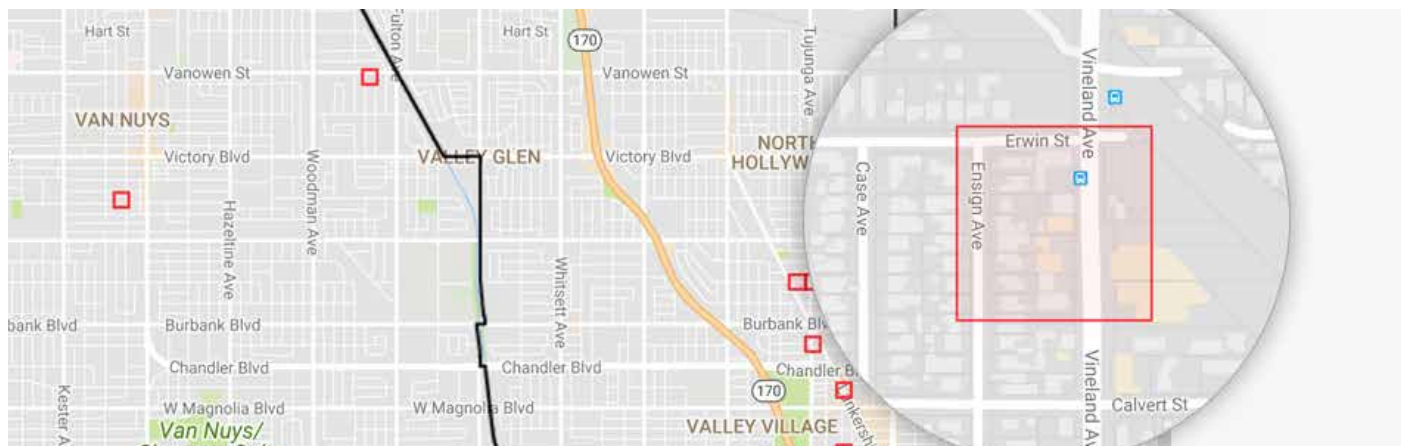
La vidéo *Shadow Stalker* évoque la montée de la surveillance sur internet via les données. Leeson s'y penche sur leur utilisation actuelle dans le domaine de la sécurité. La vidéo tourne autour de Predpol, un système de prédiction policière controversé, déjà déployé par les départements des forces de l'ordre dans plusieurs villes des États-Unis. Un algorithme utilise des données statistiques pour prédire où les futurs crimes ont les plus grandes chances d'avoir lieu, entourant les zones en question d'un carré rouge sur une carte. Toutefois, les données menant à ce résultat ne sont jamais neutres. Les biais racistes et les inexactitudes des données peuvent mener à de fausses « prédictions », et renforcer un cercle vicieux dans les quartiers les plus défavorisés.

Ces carrés rouges deviennent le symbole d'une vraie prison numérique, condamnant les habitants des quartiers ciblés à être associés à des crimes qui n'ont pas encore été commis, impactant les prêts bancaires, l'emploi, ou les services à disposition dans le quartier.

Ainsi, le logiciel est-il le reflet d'une réalité, ou crée-t-il une réalité ? La concentration de la méfiance sur certains quartiers n'entraîne-telle pas la violence que le logiciel était censé prévenir ? Le film souligne l'omniprésence et le caractère envahissant de ces algorithmes qui permettent une traque numérique et le profilage racial au nom de la prévention du crime.

Il est très facile d'oublier que nous sommes observés sur internet. Lynn Hershman Leeson veut sensibiliser le visiteur à sa vulnérabilité face à ces utilisations des données privées, ressource précieuse dont la valeur marchande dépasse désormais celle du pétrole.

<https://www.lynnhershman.com/>



# Ismaël Joffroy Chandoutis



## **Swatted, Film, 2018**

Production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

A travers ses films, Ismaël Joffroy Chandoutis explore un cinéma à la frontière des genres. Il s'intéresse particulièrement à nos relations avec les technologies, à la mise en scène de soi sur les réseaux, et à la pratique du jeu vidéo en ligne comme phénomène social.

Le point de départ du film est un phénomène nommé *swatting*, du nom des forces de polices américaines (SWAT). Cette forme de cyber-harcèlement apparue dans les communautés de joueurs en ligne est un canular aux conséquences parfois dramatiques. Il consiste à piéger la police par un appel anonyme en leur faisant croire à la nécessité d'une intervention d'urgence chez la victime du harcèlement. Le *swatting* cible des joueurs qui se filment en jouant et dont la partie est retransmise sur Internet en temps réel. L'interpellation souvent musclée devient alors spectacle en direct à la vue de tous, comme une irruption du virtuel dans le monde réel. A travers ce phénomène pointant notre vulnérabilité sur les réseaux, Ismaël Joffroy Chandoutis aborde les liens entre usages technologiques, exposition en ligne de nos actes, circulation des données privées et manipulation des individus.

Pour traiter ce sujet, il souhaitait réaliser un film sans caméra et sans tournage, et expérimenter d'autres façons de mettre en scène un récit. Un film dont l'action se passerait uniquement en ligne dans l'espace de l'écran d'ordinateur, et dont la narration prendrait forme dans le flux d'internet. Le montage final mélange des vidéos trouvées sur le web, notamment sur Youtube, des témoignages de victimes de *swatting* et des enregistrements audio des appels effectués à la police.

Cette matière documentaire est ponctuée de séquences plus abstraites utilisant le moteur du jeu *Gran Theft Auto 5*, un jeu vidéo d'action prenant place dans un monde ouvert, double virtuel de la ville de Los Angeles. Ces intermèdes dans un décor de jeu vidéo brisé et instable nous transportent dans un paysage mental, un espace indéterminé où l'esthétique vectorielle est utilisée comme métaphore de la folie des réseaux et des interconnexions qui nous enferment. Ismaël Joffroy Chandoutis cherche ainsi à représenter la porosité des mondes plutôt qu'une distinction nette entre réel et virtuel.

### **Interview vidéo d'Ismaël Joffroy Chandoutis à propos de Swatted :**

<https://www.arte.tv/fr/videos/081647-029-A/ismael-joffroy-chandoutis-prix-revelation-art-numerique-art-video/>

**Ismaël Joffroy Chandoutis sur Vimeo :** <https://vimeo.com/user4983240>

# Yosra Mojtahedi



## **Vitamorphose, installation, 2019**

## **Les fleurs de Printemps jouissent à la naissance du merle noir, 2018**

Production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

Yosra Mojtahedi s'intéresse à la place du corps humain, plus particulièrement féminin, en relation avec la nature et dans la société. Née à Téhéran, elle est installée en France depuis 2004. Venant d'un pays où le corps est un sujet tabou et sa représentation interdite, ses travaux sont en réaction sensoriels et sensoriels ; tactiles, olfactifs, touchant parfois à l'érotisme. Il y baigne une atmosphère surréaliste, un espace affranchi des lieux et du temps, où les objets et les éléments sont symboliques et proposent une réflexion sur l'existence, et la frontière entre conscience et l'inconscience, rêve et réalité.

Son dessin *Les fleurs de Printemps jouissent à la naissance du merle noir* est un regard sur les matières de la nature. Des formes végétales et organiques flottent dans un espace blanc, évoquant à la fois les nuages des bombes atomiques, les éruptions volcaniques et la genèse de la vie microscopique: explosions florales, rochers en lévitation, fragments de corps en fusion. L'abstraction des figures et des plantes est un message politique indirect sur la censure, comme l'indique l'artiste : «*J'ai détourné et déformé les fleurs et les pierres en organes sexuels féminins et masculins, procédé dont la technique est inspirée par les miniatures persanes, qui montrent un univers à la fois poétique et ironique.*»

La deuxième pièce est un espace hors du temps, plongé dans l'obscurité. Son travail fait souvent appel à cette dualité entre ombre et lumière, caractéristique de l'architecture persane menant de l'obscurité à la clarté, métaphore d'une trajectoire spirituelle. Le visiteur est ici face à une installation sculpturale et sonore, devant une forme charnelle qui semble sortie des dessins de l'artiste. Cette sculpture vivante réagit à la présence humaine du spectateur. La surface de cette matière proche de la peau invitant au touché s'anime de micro-mouvements à peine perceptibles. L'œuvre est inspirée par les matières de la nature comme les pierres et rochers, mais l'on y reconnaît aussi des fragments de corps féminins et masculins. Yosra Mojtahedi interroge ainsi notre propre corporalité et nous invite à nous questionner sur l'existence des formes inertes qui nous entourent. Où se trouve la frontière entre matière vivante et non-vivante ?

<http://www.yosramojtahedi.com/>



# Michael Najjar



## **terraforming, Film, 2017**

L'artiste Michael Najjar porte un regard critique sur les forces technologiques qui façonnent notre époque. À travers des projets fusionnant l'art et science, il cherche dernièrement à questionner les implications du voyage spatial pour l'avenir de l'humanité. Les oeuvres de Najjar balancent toujours entre réalité et représentation. Ses images sont des visions soigneusement construites, générées par le montage de multiples images provenant de différentes sources. Le terrain est très important pour Michael Najjar, qui s'expose souvent à des expériences extrêmes, repoussant ses limites physiques et mentales. Après de nombreuses recherches sur l'exploration spatiale, il sera ainsi le premier artiste à voyager dans l'espace, et fera partie des astronautes du programme Virgin Galactic qui embarqueront sur le SpaceShipTwo.

Depuis 2017, Najjar travaille sur de nouvelles oeuvres photographiques et vidéo sur le thème de la terraformation, un processus consistant à transformer l'environnement naturel d'une planète ou d'un corps céleste afin de la rendre habitable par l'homme. En pratique il s'agit généralement de modifier la composition de son atmosphère, sa température et éventuellement sa biosphère en les rapprochant des caractéristiques terrestres.

Bien que de nombreux défis techniques resteraient à résoudre pour créer un environnement viable, imaginer l'humanité comme habitant plusieurs planètes est désormais plus qu'un rêve fantaisiste, et la recherche scientifique tourne actuellement ses efforts vers la possibilité d'habiter un jour la planète Mars.

Le film combine des images inspirées par le cinéaste Alfred Ehrhardt, qui en 1938 entreprit une expédition en Islande.

Michael Najjar a filmé sur les traces de ce cinéaste à travers l'Islande en associant des paysages martiens filmés par le robot Curiosity Mars de la NASA et par le satellite HiRES. La nature sauvage des glaciers, des grottes de glace brillantes et des cascades puissantes établit une correspondance avec les vastes paysages désertiques de Mars. Que signifierait être un humain non-terrien ? Comme Najjar l'indique, « *Plus nous nous aventurons dans l'espace, plus la compréhension scientifique et intellectuelle de notre place dans l'univers sera enrichie par une expérience directe, ce qui bouleversera notre identité, qui nous sommes et d'où nous venons. (...) En élargissant la présence humaine à travers le système solaire, nous atteindrons un nouveau niveau d'évolution, l'homo spaciens, un nouvel humain adapté à un environnement spatial et capable de l'explorer et de s'y installer, capable de vivre éloigné de la Terre.* »

<https://www.michaelnajjar.com/>

# Pedro Neves Marques



## YWY, *The Android*, Film, 2017

L'oeuvre de Pedro Neves Marques recouvre aussi bien la fiction, sous forme de films narratifs et de nouvelles, que des écrits théoriques au croisement de l'art, du cinéma et de l'anthropologie.

Fortement influencés par la cosmopolitique et les écrits queer et féministes sur la science, ses histoires mettent l'accent sur la confrontation entre des représentations contradictoires de la nature, de la technologie et du genre. La science-fiction y joue toujours un rôle-clé pour penser à la fois les récits passés de la colonisation et la possibilité de futurs non-occidentaux.

C'est le cas dans le film *YWY*, qui met en scène la conversation d'une androïde autochtone avec un plant de maïs génétiquement modifié. La scène se déroule sur des terres agricoles de l'intérieur du Brésil conquises sur la forêt primaire, où est pratiquée la monoculture intensive à une échelle industrielle. Les deux interlocuteurs y évoquent les droits de chacun au contrôle de son corps, de sa fertilité, de sa sexualité, ainsi que les transformations de la nature qu'impliquent les modifications génétiques dont ils sont le résultat.

Le visiteur ne peut toutefois entendre la voix du maïs, et ne perçoit donc du dialogue qu'un étrange monologue. Le scénario du film s'inspire des écrits de João Guimarães Rosa, un auteur brésilien, dans lesquels les dialogues s'expriment souvent par la voix d'une seule personne au lieu de celles de tous les protagonistes.

À travers ce dialogue, Pedro Neves Marques évoque les liens entre écologie, biologie, politique, technologie, sexualité et colonialisme. Il aborde aussi le principe du contrôle de la reproduction — humaine ou non-humaine, de la transformation des corps — comme outil de domination, mais aussi le statut juridique des OGM, qu'il.elle.s soient plantes ou autres. Ceci l'amène à se demander comment il est possible d'envisager de doter les robots et les intelligences artificielles de droits propres, alors que sont encore bafoués ceux de certaines communautés et de peuples indigènes de par le monde.

D'un point de vue purement capitaliste, seules certaines espèces de graines et d'animaux ont un intérêt. Pedro Neves Marques relie ces problématiques à celle du colonialisme et de l'hégémonie du mode de vie occidental aujourd'hui remise en question, afin de repenser la place de l'humain dans son environnement.

<http://www.pedronevesmarques.com>

*« De plus, les rapports nouveaux qui se nouent entre activistes et peuples indigènes traditionnels concernent des luttes inséparablement sociales et écologiques. Et là, l'idée que ce que nous appelons « progrès » ne peut être séparé d'un ravage écologique au sens de Guattari, un ravage des milieux naturels mais aussi un ravage social et mental, devient très concrète. C'est un des grands changements de perspective qui vient avec l'idée d'un autre monde possible. Celui que nous connaissons est intrinsèquement issu de la colonisation, de la mise en coupe réglée des terres colonisées et de la destruction ou de l'asservissement de leurs habitants. (...) Ici comme ailleurs, la destruction s'est faite au nom du progrès, en faisant régner un droit de propriété qui est avant tout un droit d'exploiter, d'extraire, d'abuser et de défaire toutes les interdépendances. (...) Ce n'est pas la définition de la nature qui compte, c'est l'intelligence des rapports que l'on peut apprendre à renouer avec tel ou tel milieu et avec les êtres qui l'habitent. (...) Se saisir de l'intelligence écologique, c'est multiplier les situations où prend sens le fait que les humains sont non « dans la nature » mais de la nature, comme tous les autres êtres. Nous y participons avec des moyens propres, mais tous les autres aussi. Et nous y participons même quand nous la traitons comme une ressource à exploiter, car les effets de nos moyens d'action — comme les effets des activités de tous les autres — ne peuvent être définis indépendamment de la réponse de tous les autres. Même si nos projets sont purement humains, leurs effets ne le sont jamais. Et le ravage de l'intelligence écologique signifie que ces effets conduisent si souvent à un milieu appauvri et désolé. Mais ça fait de la nature tout de même, au sens où ça génère des interdépendances, désirées ou redoutables. »*  
Isabelle Stengers, *Résister au désastre*, Dialogue avec Marin Schaffner, éditions Wild Project, 2019

# Philippe Rahm



## Central Park, Taichung, Taiwan 2011-2020

Philippe Rahm fait partie de ces architectes qui chargent l'acte de construire d'une dimension onirique. Il compose avec de nouveaux outils basés sur des principes immatériels qu'il nomme conduction, digestion, radiation, pression et évaporation.

Mais au-delà du simple acte poétique, l'architecte fonde sa réflexion sur une des problématiques les plus contemporaines de notre siècle, le climat, qu'il aborde dans une écriture aux confins de l'art et de la science.

Pour lui l'architecture n'est pas seulement constituée d'éléments solides (murs, colonnes...) mais elle comporte aussi des éléments météorologiques.

Selon lui, tout édifice devrait intégrer trois données essentielles : la température, l'humidité et la lumière. Ces dernières, souvent absentes d'un programme architectural habituel et une fois étudiées dans les moindres détails, peuvent devenir les déclencheurs d'une nouvelle démarche et en conséquence d'une architecture qui interprète les évolutions climatiques.

Philippe Rahm a conceptualisé le parc urbain de l'anthropocène, cette nouvelle ère où les activités humaines chamboulent l'écosystème terrestre.

L'un de ses plus importants projets est le Parc Central de Taichung, un parc urbain de 70 hectares à Taiwan qui a ouvert à l'automne 2018 à l'emplacement d'un ancien aéroport. Intelligent Park est un projet qui donne en temps réel une cartographie très fine du climat de ce parc. Un programme va étudier les déplacements de la chaleur ou de l'humidité. Des « situations aléatoires » où l'air est refroidi par endroits et par géothermie, les lumières contrôlées mécaniquement, et où l'électricité est fournie à travers des panneaux photovoltaïques. 162 sondes contenant des capteurs climatiques sont placées tous les 50 m dans le parc. Elles envoient en temps réel les données climatiques (température de l'air, rayonnement solaire, vitesse de l'air, humidité relative de l'air, niveau de pollution en O<sub>3</sub>, NO<sub>2</sub>, PM<sub>10</sub>, PM<sub>2.5</sub>, niveau sonore) aux serveurs de la salle informatique situés au nord du parc.

Ces données sont ensuite décryptées et transformées de manière graphique par un logiciel informatique et sont accessibles en temps réel par les utilisateurs.

<http://www.philipperahm.com/>

# SMITH x Cellule Cosmiel x Diplomates



## **Désidération, installation, 2017 - 2020 (in progress)**

Météorite, acier, panneaux de ciment, tubes fluorescent, plexiglass, moteurs, écrans LED, tirages photographiques sur aluminium, impression sur panneaux de ciment. Soirées de performances.

*Désidération* cherche à imaginer de nouvelles façons de «faire monde», en partant de l'hypothèse selon laquelle l'époque de crise au coeur de laquelle nous vivons, serait due à notre désidération. Le terme provient du sentiment qu'éprouve le marin lorsqu'il ne peut plus se repérer avec les étoiles, et évoque l'idée d'être privé des astres (*sidus*). Il incarne notre détachement du cosmos, avec des conséquences immédiates sur notre rapport à la philosophie, à la science, à la spiritualité, à l'écologie, ou à la politique. Le projet imagine le.s devenir.s de notre espèce et propose une tentative de survie à travers l'atteinte de l'état de Cosmiel.

Imaginé avec la cellule Cosmiel (trio formé de l'astrophysicien Jean-Philippe Uzan, de l'écrivain Lucien Raphmaj et de SMITH), mis en espace avec le studio Diplomates, *Désidération* est une oeuvre collégiale où s'imaginent de nouvelles façons de faire monde ; conférences, performances, photos, films, textes, radio... Cette multiplicité vise à produire un discours qui crée du lien entre les savoirs, où tous les récits sont considérés à égalité.

Dans la tradition de la «SF» telle que décrite par l'auteure américaine Donna Haraway (*Science-Fiction, Futurs Spéculatifs, Fiction Spéculative*), le projet propose une autre manière d'imaginer le.s devenir.s de nos sociétés, de nos civilisations, à partir de l'imaginaire.

Le studio d'architectes Diplomates a conçu une plateforme, le complexe, qui est tout à la fois sculpture, agora et scène. L'ensemble constitue une sorte de galaxie accueillant les différentes interventions visuelles et sonores ainsi que des événements. La structures invite nous y installer, première étape vers notre mutation.

<https://desideration.space>

SMITH x Diplomates x Cellule Cosmiel  
Musique : Victoria Lukas, Akira Rabelais  
Radio Levania est interprétée par Nadège Piton

« Ce sont les récits qui ouvrent l'imagination, qui préparent à aborder une situation dans sa particularité, à la rendre intéressante comme telle et pas seulement comme terrain pour l'application d'un savoir objectif. Les récits sont intéressants dans la mesure où ils rendent sensible à toutes les voix discordantes qui composent une situation, ils apprennent à écouter et à faire attention. (...) Il ne s'agit pas de demander à des gens de penser ensemble en tant que représentant chacun leur discipline, mais de mettre leur discipline à l'épreuve de ce qui les réunit, de penser avec ce que cette discipline demande de négliger, aussi bien que par ce qu'elle fait importer, de telle sorte que les frontières disciplinaires puissent devenir des zones d'échanges, pas des fortifications. »

Isabelle Stengers, *Résister au désastre, Dialogue avec Marin Schaffner*, éditions Wild Project, 2019

# Daniel Steegmann Mangrané



## Phantom, Installation, environnement 3D en réalité virtuelle, 2018

L'artiste Daniel Steegmann Mangrané voit le monde comme un enchevêtrement de relations constantes entre les êtres vivants, humains ou non-humains. Fortement marqué par le perspectivisme, une théorie de l'anthropologue brésilien Eduardo Viveiros de Castro qui a étudié la relation des tribus amazoniennes avec les autres habitants des forêts (végétaux, animaux, insectes...), il explore à travers ses œuvres les notions de perception et d'altérité et nous invite à reconsidérer nos façons de penser.

Enfant, Daniel Steegmann Mangrané souhaitait être biologiste, entomologiste ou botaniste. Fasciné depuis toujours par la forêt amazonienne, il s'installe au Brésil en 2004. Sa première découverte de la forêt fut cruciale, et celle-ci est devenue à la fois une source d'inspiration, le sujet de ses œuvres et un modèle pour penser sa pratique artistique, qui s'exprime à travers des formes différentes selon les projets ; des- sins, installations, films, objets...

L'œuvre *Phantom* prend pour point de départ une zone de la forêt vierge du sud-ouest du Brésil, le Mata Atlântica. Cette région qui abrite la plus grande diversité écologique du Brésil est victime de la déforestation. Grâce à un scanner en 3 dimensions, Daniel Steegmann Mangrané a effectué un scan de haute précision sur une zone de près de 1000 m<sup>2</sup> et l'a modélisée dans un environnement de réalité virtuelle. Le visiteur est invité à s'y plonger en enfilant le casque.

Malgré le soin avec lequel la moindre branche, la moindre feuille a été dupliquée, le résultat n'est pas une représentation réaliste. Le visiteur se trouve immergé dans un environnement en noir et blanc, dans lequel la forêt est évoquée en nuages de points, à la fois visible et absente ; un fantôme de forêt. Après avoir enfilé le casque, le visiteur voit son corps disparaître, se dissoudre dans cette forêt spectrale. *Phantom* est pourtant une expérience physique autant que visuelle, permettant au visiteur de se déplacer dans la forêt, lever la tête, et d'interagir avec l'environnement virtuel.

« Je cherche toujours le moment où le visiteur ne regarde plus les œuvres mais sa propre expérience ; le moment où il se regarde lui-même » dit l'artiste. *Phantom* nous propose ainsi de poser un autre regard sur la forêt qui ne serait plus un point de vue humain, mais invite aussi le visiteur à prendre conscience de son propre corps et de sa disparition.



« Les vivants sont tous actifs, ils font ; mais ce qu'ils font implique, présuppose ou crée des rapports les uns avec les autres. Ils sont impliqués les uns avec les autres. Et ensemble, ils font des mondes. Une forêt est un monde, un récif corallien est un monde. La rationalité qui nous fait privilégier les monocultures, dans les champs ou à l'école, est destructrice de mondes. Et les corps eux-mêmes ne fonctionnent pas comme un tout fait de parties ayant chacune leur rôle, ce sont des sites de partenariats enchevêtrés, aventurés et métamorphiques. »  
Isabelle Stengers, *Résister au désastre, Dialogue avec Marin Schaffner*, éditions Wild Project, 2019

# Teresa Van Dongen



## *Spark of Life*, objet, 2016

Formée aussi bien en biologie qu'au design, Teresa Van Dogen explore les relations entre le vivant, la science, le design et l'art. Elle cherche à créer de nouvelles formes d'énergie en collaborant notamment avec des biologistes et des scientifiques. Ses dernières recherches explorent le potentiel de bactéries pour générer de la lumière sans électricité. Pour plusieurs de ses projets, elle travaille en collaboration avec le CMET (Center for Microbial Ecology), un laboratoire basé à Gand en Belgique.

L'oeuvre *Spark of Life* est représentative de son intérêt combiné pour la science et le design d'objets utilisables au quotidien. Cet objet qu'elle décrit comme une « lampe vivante », est une création unique mêlant un savoir-faire de souffleur de verre — matériau récurrent dans sa pratique, de biologiste et de designer.

Au-delà de l'aspect séduisant de son apparence délicate liée à sa forme et à la transparence du verre, cette lampe nous propose une belle perspective écologique. Des micro-organismes luminescents situés à l'intérieur de la lampe émettent de légers courants électriques. Ils sont captés à l'intérieur d'une électrode qui envoie de l'énergie produisant de la lumière. Cette lampe vivante dessine la possibilité d'une autre relation avec nos objets. Dans l'espace domestique, entre nous et ces bactéries électrochimiquement actives, qui doivent être nourries toutes les deux semaines, se tisserait une relation d'une autre nature, une forme d'échange, nourriture contre lumière.

Que gagne-t-on à s'inspirer du vivant ? La nature offre un modèle très économe en énergie et en matière, et fonctionne dans un système de recyclage global vertueux où le déchet de l'un est la ressource pour l'autre.

<http://teresavandongen.com/>



An aerial photograph of a coastal landscape. The foreground shows a sandy beach with some small pools of water. The middle ground features a large, textured dune area with intricate patterns of sand and vegetation. The background shows the ocean with waves breaking on the shore. The overall color palette is dominated by blues, greys, and whites.

***Les planches  
thématiques***

# Le (dé)paysage



Joachim Patenier, *Paysage avec St Jérôme*, 1515



Johannes Vermeer, *Vue de Delft*, 1660



Nicolas Poussin, *L'Hiver*, 1660



Edouard Manet, *La plage de Boulogne*, 1875



Gabriele Basilico, *Boulogne*, 1984



Raymond Depardon, *La ferme du Garet*, 1984



Lewis Baltz, *Candlestick point*, 1989



Samuel Bollendorf, *Contaminations*, 2011



# Le (dé)paysage

Jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, on ne parle que rarement de «paysage» pour désigner une configuration géographique remarquable ou particulière, sinon pour souligner qu'elle ressemble fortuitement à une peinture où le décor naturel (puis urbain) tient la place la plus importante. Les manifestations naturelles ont longtemps été dépourvues de toute valeur esthétique - la montagne et la plage ne deviennent des éléments et des motifs du paysage, des choses dignes d'attention qu'au XIX<sup>e</sup> siècle- ; l'absence de paysage correspondait, dans les esprits, à l'omniprésence, contraignante, généreuse ou menaçante, du pays, de la nature considérée dans son imprévisible brutalité. Le paysage comme seul sujet d'une image est une idée qui se développe lentement, à partir de la fin du Moyen Age, lorsque la «nature» se laïcise et que le perfectionnement des techniques de figuration des personnages exige un décor, un espace aussi cohérent que réaliste, un lieu où les intégrer.

Joachim Patenier opère un renversement dans la relation que le paysage entretenait avec les figures : il en devient l'élément principal du tableau. Patenier met en place les prémices de la perspective aérienne par un découpage de l'espace en trois plans-couleur, brun-ocre pour le premier, vert pour le plan moyen, bleu pour le lointain, celui-ci se refuse à sacrifier la précision à l'effet d'ensemble, sauvegarde la visibilité de la totalité des détails avec une méticulosité, une minutie et une préciosité toutes médiévales.

Le panorama de l'école hollandaise fait allusion à la multitude illimitée des apparences sous lesquelles une infime partie du monde sensible a pu se manifester. *La Vue de Delft* de Vermeer nous offre l'image d'une situation, d'un moment pris sur le vif, la traduction intuitive d'un ici et d'un maintenant. Sa vue volontairement limitée où l'insignifiant -humidité plus ou moins forte de l'atmosphère, formes accidentelles des nuages, rafales de vent, raies ou trouées de lumière, etc.- fait jeu égal avec le détail signifiant -telle église, tels édifices, tels champs cultivés...

Nicolas Poussin affirme dans ses paysages sa volonté de se rendre maître de la nature grâce à la géométrie qui instaure une stabilité et une intemporalité inédites : les *Quatre paysages des saisons* comportent un arrière-plan formé par le ciel ennuagé et un relief lointain situé sur la ligne d'horizon. Viennent ensuite des éléments de végétation, d'architecture, des reliefs rocheux et des plans d'eau et, au premier plan, les figures bibliques. Les tons gris savamment travaillés de *L'Hiver*, le ciel sombre ne laissant transparaître que l'éclair d'un orage traduisent une nature cataclysmique et l'impuissance des hommes qui se noient. C'est un paysage intellectuel plus que sensible où la conception règne indiscutablement sur la vision. Poussin est aussi celui qui amène la perspective aérienne à son point de perfection.

Turner, Constable, Manet et les artistes impressionnistes, vont définitivement imposer l'évocation de la nature comme genre majeur de la peinture. Le paysage impressionniste est une vision nouvelle de la nature coïncidant avec des techniques originales et empiriques en même temps qu'un témoignage d'un monde qui change, physiquement et intellectuellement : «*il est la sensation visuelle de l'instant qu'une longue et patiente analyse de la qualité de la lumière et des éléments de la couleur a permis à trois ou quatre artistes de fixer au vol dans leur complexité infinie et changeante*» (E. Faure). Pour l'impressionnisme, le changement est la substance même de l'être, les formes sont purement transitoires, le monde est continu et inscrit dans un flux impalpable : tout est homogène, les formes se dissolvent dans les ondes atmosphériques, palpitent dans les vibrations omniprésentes. La densité même des objets disparaît : la matière est ouverte, poreuse, modelée uniquement par la lumière qui les incorpore au courant du temps «*La poésie magnifique de l'instant qui passe, de la vie qui continue*» (G. Geoffroy) .

Parler du paysage au XXe siècle, c'est d'abord constater son absence, sa mise à sac ou sa réduction à une «écriture géographique» (JP. Criqui), car «changer le monde» c'est l'amputer du paysage, révoquer la nature. Il faudra attendre la fin des années 70, avec l'activisme écologique et la mauvaise gestion de la nature, pour que les artistes, photographes pour la plupart reviennent «sur le motif» et retravaillent, si on peut encore le dire, en «plein-air». Certains seront missionnés par la DATAR (Délégation de l'Aménagement du Territoire et de l'Action Régionale) notamment de 1983 à 1989. La série « bord de mer » de Gabriele Basilico couvrira le paysage côtier de Dunkerque au Mont Saint-Michel. Il soulignera les contradictions du paysage: entre paysage naturel et paysage industriel, relevant des activités humaines. Nous sommes loin de la vision solaire et sableuse d'Edouard Manet. Raymond Depardon photographiera à la chambre *La ferme du Garet*, montrant ainsi une vision intime du lieu de son enfance. Ses clichés soulignent la violence de la modernité : le tracteur ne suit plus le tracé ancestral mais évite les pylônes. Après cette expérience, ses travaux s'orienteront vers la thématique du territoire et de la vie rurale.

*«Je suis né dans une région dont l'urbanisation fut la plus rapide du monde, la Californie du Sud, dans la période de l'après-guerre. Les choses changeaient à vue, c'était stupéfiant. Un monde était en train de naître, sans doute pas un monde très agréable, mais un monde qui était ce nouvel environnement américain, homogénéisé, qui se répandait dans tout le pays, et allait bientôt s'exporter partout.»* Lewis Baltz.

*Candlestick Point* est une immense décharge à ciel ouvert. Dans sa série *Contaminations*, Samuel Bollendorf entreprend un reportage photographique sur les paysages urbains les plus pollués, des sols contaminés par les déchets toxiques en Italie à l'exploitation des sables bitumineux qui stérilise les campagnes au Canada... Les paysages sont d'une beauté intrigante mais les couleurs sont celles de la pollution. Les photographies montrent le cynisme absolu des puissants groupes industriels qui transforment le monde en décharge.

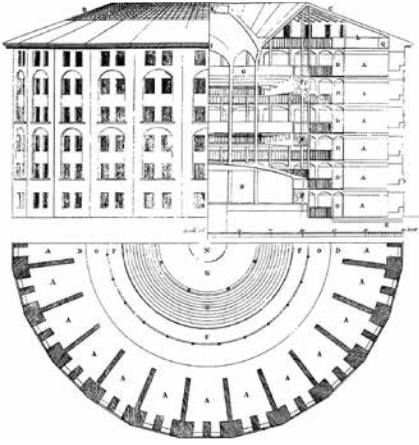
*« Ampleur du désastre, de la catastrophe qu'ils révèlent sans fard (montagnes éventrées, décharges, terrains vagues, banlieues décrépies et abandonnées, cités désolées et détruites par la guerre, friches industrielles, littoraux souillés de déchets, l'incontournable carcasse de voiture...). Identiques sur toute la planète, les paysages détruits ou torturés offrent la même vue funèbre comme s'il n'y avait plus qu'un anti-paysage dont les seules qualités seraient l'abjection et l'ubiquité. Hérité du photo-journalisme plus que de l'exemple des grands maîtres de l'histoire de l'art, le regard de ces artistes, est factuel, objectif, sans sentimentalisme ni nostalgie. C'est «l'esthétique de l'entropie», Antipaysage, tirant vers l'informe, à la fois littéral et métaphorique, fascinant et épouvantable, impossible à modéliser... »*

**Philippe Guiot**

Synthèse réalisée à partir des textes de Philippe GUIOT

Le paysage dans l'art occidental : [http://ww3.ac-poitiers.fr/arts\\_p/b@lise12/pageshtm/paysage.htm](http://ww3.ac-poitiers.fr/arts_p/b@lise12/pageshtm/paysage.htm)

# Panoptisme et surveillance



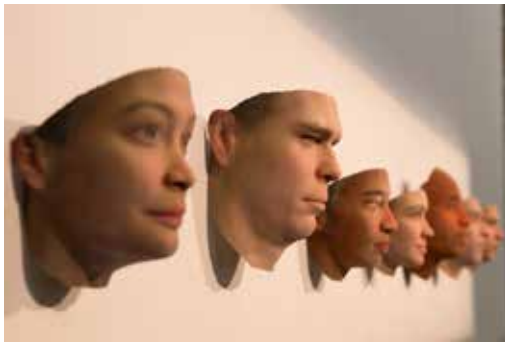
Bentham, *Plan Panoptikon*



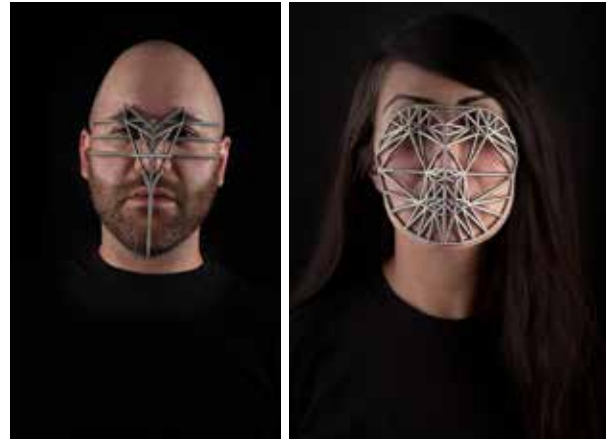
Presidio Modelo, Cuba (1920-1965)



Bertillon, Fiche signalétique avec empreintes, 1902



Heather Dewey-Hagborg, *Strange Visions*, 2013



Zach Blas, *Face cages*, 2013-2016



Trevor Paglen, *Stations d'écoute en Virginie*, 2010



Oliver Stone, *Snowden*, 2016



Omer Fast, *5,000 is the best*, 2011



Andrew Nicoll, *Good Kill*, 2014



Brian Welsh, *The entire history of you* (*Black Mirror*), 2011



Steven Spielberg, *Minority Report*, 2002

# Panoptisme et surveillance

## I-SURVEILLER ET PUNIR

### Voir sans être vu : le panoptisme

Du grec ancien πανόπτης, panóptês (« qui voit tout ») et -ique sur le modèle de optique.

Le modèle architectural qui symbolise l'avènement des prisons modernes est le « panoptique ». Inventée par le philosophe anglais Jeremy Bentham (1748-1832), cette « maison d'inspection » n'est pas exclusivement réservée aux détenus : dans *Panopticon*, un livre paru en 1791, le réformateur britannique estime qu'elle peut également s'appliquer à d'autres lieux de « surveillance » – manufactures, hôpitaux ou écoles. Le principe est celui de surveiller sans être vu, ie, créant un principe de visibilité absolue : un gardien central voit les détenus dans leurs cellules périphériques. Du point de vue du gardien, elle est remplacée par une multiplicité dénombrable et contrôlable ; du point de vue des détenus, par une solitude séquestrée et regardée (Michel Foucault). Le Presidio Modelo, construit en 1926 par un dictateur, abritera Fidel Castro et son frère Raul de 1952 à 1954. Après la révolution (et le triomphe de Castro), la même prison a accueilli les ennemis du nouvel Etat socialiste Cubain, mais également les homosexuels, Témoins de Jéhova, etc, et a développé une réputation de surpeuplement et de traitement sévère.

### Le fichage et la centralisation des informations

Dès 1880, Bertillon va créer le « signalement anthropométrique », à partir de neuf mesures : l'envergure (longueur d'un bout de bras à l'autre), la taille, la hauteur du buste, la longueur de la tête, la largeur de la tête, la longueur de l'oreille droite, la longueur du pied gauche, la longueur de la coudée gauche et la longueur du médus gauche. Il rajoutera à ces mesures la couleur de l'iris gauche. Les chiffres seront reportés sur une fiche d'identité. Un classement sera établi à partir des chiffres. Ce classement de la fiche permettra de la retrouver facilement dès que l'individu déjà signalé se représente dans le service. Elle ne concerne que les individus suspects mais deviendra sous le régime de Vichy obligatoire pour tout individu, en une version simplifiée : la carte d'identité.

Dans sa série *Strange Visions*, Heather Dewey-Hagborg, se définissant comme bio-hackeuse, produit des reconstructions faciales à partir d'ADN prélevés sur des chewing-gum ou mégots trouvés dans la rue. Son projet amène à réfléchir sur la capacité de contrôle des sources invisibles produites par les individus, si chères à nos séries télévisuelles, banalisant les recherches du FBI... *Face Cages* de Zach Blas, permettrait, non pas de contrarier l'ADN, mais au moins la reconnaissance faciale et le fichage numérique de tout individu. Prothèse à concevoir comme un bijou ?

Trevor Paglen a entamé sa carrière d'artiste en exposant les formes physiques du complexe militaro-industriel. Il a photographié l'architecture des bases et systèmes de surveillance nationaux américains et produit des impressions de drones en plein vol sur fond de nuages tourmentés que ne bouderait pas Turner. À la fin de 2017, il a reçu la prestigieuse bourse MacArthur, surnommée « la subvention des génies ». A l'instar de Laura Poitras (*Citizenfour*, sur Edward Snowden, photographies des nouveaux sites NSA), il rend visible toutes les formes de surveillance et d'atteintes à la vie privée des citoyens.

*Snowden* d'Oliver Stone, inspiré par le documentaire de Laura Poitras, insiste, effets spéciaux à l'appui, sur les dangers d'Internet et sur la centralisation des informations des BIG DATA.

## II- SURVEILLER ET ANEANTIR

Le drone est l'instrument d'une violence à distance, où l'on peut voir sans être vu, toucher sans être touché, ôter des vies sans jamais risquer la sienne. Le drone est l'arme du lâche : celle de ceux qui ne s'exposent jamais. Cela n'empêche pourtant pas ses partisans de la proclamer être l'arme la plus éthique que l'humanité ait jamais connue... Urgence de faire la critique de cette « nécroéthique »...

*5,000 is the best* du vidéaste Omer Fast est une vidéo née de la rencontre, en septembre 2010, de l'artiste et d'un opérateur américain de Predator basé dans le désert du Nevada, près de Las Vegas. Pendant une série d'entretiens, le pilote décrit son travail et sa routine quotidienne, mais c'est derrière la caméra qu'il décide de parler des erreurs récurrentes commises par les drones, de leurs résultats dramatiques sur les civils et des conséquences psychologiques pour l'opérateur lui-même (troubles

du sommeil, stress, anxiété...). Omer Fast réalise le montage de cette rencontre – dans lequel l’anonymat du témoin est préservé – en l’entrecoupant de scènes jouées par un acteur, qui interprète le pilote dans une chambre d’hôtel de Las Vegas. La narration nous renvoie d’un récit à l’autre, en un jeu d’alternances entre, d’une part, la présentation détaillée des performances optiques de ces équipes secrètes, et, d’autre part, les histoires décousues et ambiguës rapportées par l’acteur lors de la fausse conversation. Ce même constat sera repris par la fiction dévastatrice d’Andrew Niccol, *Good Kill*.

La série *Black Mirror* anticipe les univers technologiques dans lesquels nous vivons, au service de nos peurs du lendemain, besoins de contrôler notre confort, etc. Dans l’épisode *Retour sur image (The entire history of you)*, les personnages ont une nanopuce greffée derrière l’oreille. Grâce à une petite manette, qu’ils ont toujours à la main, remplaçant le portable, ils peuvent revenir aux instants vécus, « projeter » leurs souvenirs sur écran. Les contrôles de sécurité opérés par les agents se font sur un écran où s’inscrit la fiche signalétique de l’individu ainsi qu’un cadre à l’intérieur duquel ce dernier fait défiler à la demande de l’agent, ses dernières 24 heures puis sa semaine, en accéléré. Un logiciel de reconnaissance faciale traque automatiquement les rencontres faites par ce dernier : surveillance absolue de l’individu par les autorités mais aussi envers les autres : société paranoïaque mais...sécurisée.

D’après un document distribué dans les bureaux de police, l’entreprise PredPol se présente comme une technologie de pointe qui a nécessité «près de sept ans de recherches» et dont la logique peut se résumer ainsi: en analysant les lieux et les dates où ont été commis des crimes passés, on peut prédire où et quand les futurs forfaits auront lieu. Prédire un crime comme on prédit un séisme : l’algorithme utilisé par PredPol dans de nombreux états dont le Kansas, la Californie ou le Michigan, reprend la méthode utilisée pour détecter les tremblements de terre et affirme qu’à l’instar des séismes, les crimes sont susceptibles d’apparaître en des lieux similaires. Steven Spielberg l’avait envisagé dans sa fiction *Minority Report*. Ses précogs flottant dans un liquide amniotico-cyborg prévoyaient les crimes à venir.

Bertillon en avait rêvé, Predpol l’a inventé,



# Devenir machine, figure, cyborg



Raoul Hausmann, *Tête mécanique (l'esprit de notre temps)*, 1919



Hannah Höch, *Liebe*, 1930



Augustin Fernandez, *Untitled*, 1993



Lee Bul, *Cyborg*, 1998



Stelarc, *Exoskeleton*, 2003



Moon Ribas, *Waiting for earthquakes*, 2013

# Devenir machine, figure, cyborg

Contraction de « cybernetic organism », le concept de cyborg est apparu en 1940, avec les travaux de Norbert Wiener, chercheur en cybernétique. L'assise du cyborg est le réseau, il est connecté avec son environnement par le biais de la technologie (implants, cerveaux numériques). Le terme lui-même est utilisé pour la première fois en 1960 par Nathan Kline, et désigne un humain amélioré, disposant de prothèses et artefacts. Au-delà de celui-ci, il est question de l'automatisation du corps qui irrigue l'imaginaire collectif depuis l'apparition des premiers automates au XVIII<sup>ème</sup> siècle, et cette idée d'altérité, de double et de conscience. Organisme à l'identité trouble, présence inquiétante et étrange, le cyborg désigne dans le langage courant un être mi-homme / mi-machine, de fait situé dans l'interstice mouvant entre vivant et non-vivant. Caractérisé par l'ambivalence, à la fois figure de l'émancipation des contraintes biologiques, être hybride transcendant les genres, les hiérarchies sociales, culturelles, et même les espèces, le cyborg représente aussi un devenir-machine de l'homme, dans lequel la conscience individuelle serait remplacée par un ensemble d'automatismes. Le corps serait ainsi soumis au pouvoir de la technique, simple jalon d'un réseau plus vaste.

Connecté, géolocalisé, « objectivé », il serait ainsi contrôlé par le « bio-pouvoir », conceptualisé par Michel Foucault dans l'ouvrage *La volonté de savoir* (1976). Dans cette perspective, le corps, organique/technologique, est rationalisé, rentabilisé, pour mieux l'intégrer à système de contrôle, de régulation et de productivité. Dans une vue politique et « progressiste », le concept de cyborg renouvelé par Donna Haraway dans les années 80, opère une synthèse entre l'humain et la technique, un déplacement des frontières entre genres et espèces. Des nouvelles combinaisons hors des savoirs dominants pour échapper aux réseaux de pouvoir et d'exploitation. Le cyborg comme métaphore de la coexistence et de l'intelligence collective.

Le devenir-machine de l'homme a fasciné les avant-gardes artistiques de la première moitié du XX<sup>ème</sup> siècle. Hybridation, sur-humanité préfigurant le transhumanisme, leurs œuvres annoncent l'avènement d'une humanité cyborg. Les pratiques de certains artistes contemporains relèvent de cet affranchissement des contraintes sociales, biologiques, physiques, notamment par le biais de la performance. Mettant parfois en jeu leurs propres corps, ils questionnent l'idée d'identité individuelle, du rapport à l'animé / l'inanimé, des mutations entre l'organique et le technologique. Dans cette perspective de nouvelles fictions techno-scientifiques, naturel et artificiel permutent, les notions et classifications deviennent interchangeables.

« *Nous sommes des chimères, des hybrides, des cyborgs, image condensée de l'imagination et de la réalité.* » (Donna Haraway, *Manifeste Cyborg et autres essais*, Exils, coll. « Exils », 2007)

Des gueules cassées d'Otto Dix aux autoportraits humains/mécaniques de Raoul Hausmann, la fusion homme/machine devient motif, objet de réflexions esthétiques et politiques chez les dadaïstes allemands des années 1920. Avec pour objectif de s'affranchir des limites biologiques du corps, de se détacher de l'ancien monde avec l'aide de la machine.

Avec *L'esprit de notre Temps (ou tête mécanique)*, Raoul Hausmann montre déjà la dualité propre à la figure du cyborg. Sculpture-assemblage composée d'une tête de mannequin de coiffure couronnée d'une timbale pliable, avec un écrin à bijoux faisant office d'oreille droite, l'œuvre critique l'uniformisation de la culture bourgeoise. Un mannequin « presque » sans visage, préfigurant l'aplanissement de l'identité individuelle et la disparition des singularités, la vision d'un devenir déshumanisé. Mais aussi, dans un double mouvement contradictoire, une œuvre cristallisant la fascination propre aux années 1920/30 pour les machines et l'avènement d'un homme nouveau, balayant l'ancienne humanité.

« (...) les gens n'ont pas de caractère et leur visage n'est qu'une image faite par le coiffeur. Je voulais dévoiler l'esprit de notre temps, l'esprit de chacun dans son état rudimentaire(...) » (R. Hausmann, 1967)

L'œuvre de Hannah Höch, *Liebe* (élément d'une série du même nom), est un collage de 1930. S'inscrivant dans la mouvance dada, les collages de l'artiste se veulent discontinus, dissonants. Ici, on peut voir deux figures « mutantes » comme engagées dans un jeu de séduction, en apesanteur. Il y a une évocation de la métamorphose, du métissage inter-espèce. La distinction entre humains et insectes semble disparaître. En construisant ces corps presque grotesques, Hannah Höch tente de saisir ce qui ne cesse de se transformer. Loin de toute modélisation du corps, l'artiste laisse voir les raccords abruptes, les jointures

apparentes. Démembrements et remembrements mènent à l'éclatement des normes. Ce sont des corps pluriels, incohérents. On peut y voir une préfiguration du cyborg comme hybride indéfini en perpétuelle transformation (cf. Les représentations cybernétiques de Donna Haraway). L'humain « recomposé », à l'identité changeante et instable, est en connexion totale avec l'environnement, vu comme un réseau global, effaçant les cloisons entre animal, minéral, végétal. Dans cette perspective, le corps n'est plus le lieu sûr de la découverte de l'identité, mais une construction modifiable, susceptible de se remodeler.

Double post-humain, golem, robot ou androïde, le cyborg transcende les facultés de l'humain. Mariage de métal et de chair, il peut s'autoréguler et s'adapter. Depuis les années 1960, l'œuvre picturale d'Augustin Fernandez, entre surréalisme et esthétique « steampunk », anticipait déjà les mutations du corps liées aux nouvelles technologies. Inquiétude et angoisses liées au devenir-machine de l'homme irriguent son œuvre. Les corps sont à la fois objets, organes et mécanismes. Avec *Untilted*, tableau de 1993, le corps devient presque abstrait, contaminé et transformé par des protubérances métalliques. Un corsetage qui rappelle une machine désossée, malmenée par de multiples collisions. Couleur grisâtre, cicatrices, l'hybridation avec l'artificiel transforme le corps en carcasse. Celui-ci finit par ressembler à une armure froissée et scarifiée, presque archaïque. L'être qui semble surgir d'un chaos métallique, est indéfini. Les promesses d'un individu fortifié par la technologie laisse place à une vision dystopique presque désespérée.

Recherche de la perfectibilité du corps, fantasme de modifier l'enveloppe charnelle, la figure du cyborg est aussi un pivot critique sur le devenir de l'humanité. Avec « cyborg » (1998), série de sculptures anthropomorphiques, Lee Bul propose des corps fragmentés, entités troubles et intermédiaires. Ces sculptures hybrides, infusées par un imaginaire « cyberpunk » (manga, Hard SF), fusionnent des formes féminines avec des éléments techno-industriels. Ces corps indéfinis sont exposés en suspension, comme des présences fantomatiques insaisissables. Dans son travail (performances, dessins, installations) Lee Bul questionne la condition féminine dans la société patriarcale coréenne. Avec une réflexion sur le corps et l'individu, l'artiste évoque la représentation de la féminité et dénonce l'image d'un corps idéalisé. Ces sculptures seraient autant de figures transgenres, résistant au contrôle social et à l'obsession de l'apparence. Un corps féminin fragile et puissant à la fois, espace de liberté et berceau d'une utopie techno-scientifique libératrice. Ces œuvres montrent la quête d'une beauté féminine futuriste balayant les stéréotypes, mais aussi une critique ambiguë de l'éternelle poursuite de la perfection. Le corps, transformé par la technologie, devient instrument de résistance.

Considéré comme jusqu'au-boutiste, dépassant les limites physiques de la performance, Stelarc utilise son corps comme interface expérimentale, entre implants électroniques et prothèses robotiques. Collaborant régulièrement avec des équipes scientifiques et médicales (sculpture dans l'estomac, implantation d'une troisième oreille dans le bras), l'artiste s'interroge sur l'obsolescence du corps.

*«Aujourd'hui, dit-il, nous entrons dans l'ère de la circulation de la chair (circulation of flesh) où le vivant, le déjà mort (cryogénisé) ou le pas encore né coexistent dans l'attente de futures retrouvailles.»*

Pour Stelarc, la technologie va reconstruire la nature humaine, avec des corps augmentés de prothèses mécaniques et sensorielles. L'artiste devient cyborg, connecté, manipulable. Dans son projet *Exoskeleton* (2003), il propose un corps évolutif, irréel et techno-organique, comme une somme de greffes. Les défaillances de l'enveloppe charnelle sont compensées par des prolongements technologiques. Cet exosquelette robotique est doté de six bras mécaniques. L'artiste se place au centre, debout sur une plateforme tournante. Ses bras se prolongent en manipulateurs, comme des serres articulées. Stelarc fait corps avec le squelette de métal, il le contrôle avec ses propres gestes. Dans cette performance, une chorégraphie troublante se met en place, l'artiste-cyborg exécute d'amples mouvements, semble surgir d'un futur inquiétant.

Dans cet univers bio-technologique dans lequel l'artiste devient artefact, Moon Ribas propose un renouvellement des sens et d'interaction avec l'environnement. Elle a co-fondé en 2010 la « Cyborg Fondation », une organisation internationale ayant pour but de rassembler tous les cyborgs de la planète et de défendre leurs droits. Développer des sens supplémentaires, générer de nouvelles symbioses avec le non-humain grâce aux nouvelles technologies, le projet de Moon Ribas efface les limites entre fiction et réalité.

Pour *Waiting for earthquakes* (2013), performance chorégraphique, l'artiste et danseuse a reçu un implant cybernétique, greffé dans son coude gauche. Un implant détectant les tremblements de terre. Dès qu'elle sent un séisme grâce à un sismographe



connecté, son bras vibre. Selon l'amplitude des secousses sismiques, la vibration se fait plus ou moins forte. Elle ressent alors, dotée d'un « sixième sens » cybernétique, le pouls de la planète. Les vibrations guident ses propres mouvements de danse pendant la performance. Antenne relais, elle communique alors avec le public. Si la terre ne tremble pas, elle reste immobile sur la scène, en attente. Devenue cyborg, l'artiste tente d'inventer un nouveau langage, un « sens sismique », interagissant avec un environnement devenu « cybersphère ».

« (...) Les machines de la fin du XXe siècle ont rendu tout à fait ambiguë la différence entre naturel et artificiel, l'esprit et le corps, le développement interne et la détermination externe, ainsi que bien d'autres distinctions qui s'appliquaient jusque-là aux organismes et aux machines. [...] La détermination technologique est un espace idéologique ouvert par les nouvelles conceptions de la machine et de l'organisme comme textes codés, à travers lesquels nous nous engageons dans le jeu de la lecture et de l'écriture du monde (...) Nos meilleures machines sont comme des rayons de soleil; elles sont lumineuses et propres, parce qu'elles ne sont rien d'autre que des signaux, des ondes électromagnétiques, une partie d'un ensemble, et ces machines sont éminemment portables, mobiles. [...] Les gens n'ont jamais été si fluides, à la fois matériels et opaques. Les cyborgs sont comme de l'éther, de pures essences . »  
(Donna Haraway, Manifeste Cyborg et autres essais, Exils, coll. « Exils », 2007 )

## Focus :

Mathieu Gafsou, H +

H+ traite du transhumanisme, mouvement qui prône l'usage des sciences et des techniques afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des êtres humains. Les photographies de H+ sont peu contextualisées et elliptiques. Prises isolément, elles déroutent plus qu'elles n'explicitent. C'est une fois mises en réseau qu'elles tissent la toile d'un discours. Artificielles, les photos ressemblent à leur sujet : on ne sait plus si c'est le vivant qui s'éteint en devenant machine ou si l'inanimé prend vie. H+ parle de notre corps, de notre quotidien et de notre rapport à la technique autant qu'elle ouvre sur des perspectives d'avenir. Aucune réponse n'est donnée, mais l'exposition peut fonctionner à la fois comme un outil pour penser une question essentielle de notre présent et comme un espace poétique qui nous confronte à l'absurde de notre finitude.

Le photographe est parti à la rencontre des chercheurs, des entrepreneurs et des biohackers qui se revendiquent du transhumanisme, sans oublier d'immortaliser les artefacts qui nous ont préparés à ce nouvel âge de l'humanité.

Son site : <http://gafsou.ch>

<https://usbeketrica.com/galerie/hplus-matthieu-gafsou-transhumanisme>





***Textes  
d'élargissement***

# *Le paysage marchandisé*

Le paysage, son image, est devenu partie prenante de la transformation, par le capitalisme, de la nature en marchandise.

Si le paysan conçoit la terre, objet d'échanges, en termes de surface et de production, par contre les nouveaux opérateurs, investisseurs fonciers et industriels du tourisme, transforment le pays en paysage, en image, afin de produire à peu de frais une valeur ajoutée à l'objet de leur négoce.

L'opération financière est pernicieuse, souvent ingénieuse. Dans le cas de l'immobilier par exemple, l'image vue de la fenêtre, la vue réputée (imprenable ou non) est bien vendue alors qu'elle ne constitue aucun apport matérialisé au contrat. Ce que l'on voit, une ville, une nature, une montagne, la mer, la région ne sont pas à vendre, mais l'image perçue à partir de l'objet acquis est facteur de valorisation.

Il en découle peut-être une nouvelle notion de propriété qui, en dehors de la vue imprenable, modifiera à long terme les attitudes, la mentalité. Il existerait une valeur d'usage de ce que l'on voit qui limiterait par voie de conséquence la valeur d'usage de l'objet vu, et par conséquent son appropriation : le fragment de pays acquis est déjà partiellement acquis - droit de vue - par les autres ; il est aussi la parcelle d'une entité paysagère locale, régionale, nationale, propriété de tous et de chacun.

(...)

Cette société dynamisée par le développement de l'industrie et de la société technicienne produit des modèles définitivement mortels lorsqu'ils sont plaqués sur le pays. Ils y achèvent de faire disparaître les anciennes cultures et contribuent à chasser les cultivateurs traditionnels pour en faire des chômeurs urbains. On pourrait imaginer un autre fonctionnement qui proposerait aux visiteurs d'autres points de vue. Cela suppose que la société en général et sûrement la société locale les aient faits siens. Un art de vivre, une harmonieuse relation à la nature, une culture originale, à long terme une autre façon de penser les échanges humains et sociaux.

Le paysage n'existe pas, il faut l'inventer.

Henri CUECO, « Approche du concept de paysage »,  
in la Théorie du paysage en France, Champ Vallon, 1995

# *Paysage et subjectivité*

À s'en tenir à de grandes évolutions perceptibles aussi bien dans la peinture que dans la littérature, on remarque que dans la seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle, et tout au long du XIX<sup>e</sup> siècle, une double tendance se manifeste. D'une part, les variations journalières et saisonnières des fluides atmosphériques sont reconnues comme des données primordiales régissant tout paysage, d'autre part, les aspirations individuelles, les états transitoires de la sensibilité sont également considérés comme des éléments inducteurs, susceptibles de contribuer à la révélation de tel ou tel paysage.

À la différence des paysages géographiques, les paysages venus de l'art intègrent ainsi dans leur définition deux variables volontairement ignorées des géographes : des états passagers de l'atmosphère (brume, soleil, pluie, aube, crépuscule...) et les états transitoires de la sensibilité (gaieté, tristesse, inquiétude...), effets produits par des espaces, des choses, des lumières, sur un individu donné, lui-même placé dans une certaine disposition d'humeur. D'un côté, donc, des humeurs plus ou moins réceptives à des états particuliers du monde environnant, de l'autre des fluctuations atmosphériques qui déterminent les livrées successives des lieux et leur permettent de pouvoir répondre avec plus ou moins de bonheur à des attentes.

L'art permet ainsi de mesurer le rôle joué dans la définition du paysage par une série de composantes instables. Cependant, loin de traduire une subjectivité qu'il faudrait opposer au caractère objectif du paysage géographique, l'art vise plutôt à se saisir d'une réalité éphémère, mais néanmoins entière et exacte. Entière parce que comprenant un nombre de variables plus grand que celui qui est requis pour obtenir un signalement utile ; exacte parce que les fluctuations de l'atmosphère et de l'humeur interviennent nécessairement dans l'image que nous avons des lieux.

Et, si nous faisons abstraction de ces déterminations, c'est, en général, parce que l'action exige des réalités plus stables, que nous obtenons en simplifiant le signalement des choses et des lieux, jusqu'à n'en retenir que les quelques données sur lesquelles peuvent s'enclencher des gestes finalisés et des

comportements utilitaires. Le paysage traduit en revanche le point de vue de celui qui regarde les lieux pour eux-mêmes et qui, renonçant pour un temps à agir, adopte à leur égard une position plutôt contemplative.

Selon les artistes et les mouvements dans lesquels ils se situent, l'importance relative de ces composantes instables varie. Les peintres impressionnistes ont exploré la métamorphose des lieux sous l'influence de l'atmosphère et des saisons. La série de toiles réalisée par Monet autour de la cathédrale de Rouen donne une idée de l'ampleur de ces transformations. Du haut de son appartement situé sur les quais de la Seine, Marquet a lui aussi fixé les effets du brouillard, de la nuit, du printemps et de la neige sur le fleuve et ses abords. Au début du XIX<sup>e</sup> siècle, les peintres romantiques avaient essayé de transmettre le sentiment de solitude qui accompagne la découverte de certains lieux de la terre : épave de navire encastrée dans la banquise, nef d'église en ruine au moment du crépuscule... Solitude de l'homme confronté à la démesure des éléments, mais aussi prise de conscience d'une situation terrestre où la nature et le temps laissent poindre leurs aspects inquiétants et leur superbe indifférence, et que le paysage met en scène lorsqu'il permet d'établir, comme le dit Rainer Maria Rilke, un « équilibre entre l'individu et le tout ».

Dans ses romans, Zola a montré que les paysages naissent toujours à la confluence d'une humeur, d'une atmosphère et d'un lieu. Il faut avoir envie de se sentir ailleurs pour que la vision du crépuscule sur les toits de la ville suggère un paysage de golfe ouvert sur de grandes étendues célestes. Honoré de Balzac avait, lui, parlé de « conspiration » pour qualifier l'extase qui accompagne ces moments de connivence entre l'humeur et les choses de la terre. L'expérience vécue à travers le paysage annule alors les distances entre soi-même et le monde. Plus près de nous, le peintre Edward Hopper et le cinéaste Wim Wenders ont exploré les paysages de l'errance. Les thèmes abordés font une large place au caractère stéréotypé des lieux où nous évoluons : chambre d'hôtel, cafétéria, station-service, compartiment de wagon de chemin de fer, salle de cinéma...

Il s'y mêle le télescopage continu des sphères de l'intimité, de la ville et du cosmos, et les doubles éclairages - naturels et artificiels - qui caractérisent une certaine lumière moderne. La mobilité, la force du mouvement impersonnel qui pousse continuellement les êtres de place en place s'y ajoute pour mettre des lieux fréquentés sous le signe du passage.

Dans tous ces paysages, ni l'atmosphère ni les sentiments qui habitent les artistes et leurs personnages ne peuvent être interprétés comme des facteurs qui confèreraient nécessairement une tournure subjective aux réalités évoquées. Il s'agit beaucoup plus de concevoir ces variables comme des révélateurs qui nous découvrent tout à tour, en les amplifiant et en les contrastant, des aspects singuliers des corps, des matières, des espaces, des situations. Ce sont des moyens d'exploration du réel et non des projections de l'âme qui viendraient perturber les conditions de l'expérience.

# Oeil pour oeil

Donner à voir ce qui se produit dans l'instant présent (téléprésent) dans le monde, voilà bien un marché, un « marché du regard » dont le caractère panoptique de télésurveillance domestique dépasse de fort loin — c'est le cas de le dire ! — la mise en scène d'émissions télévisées « grand public » telles que nous les connaissons depuis plus d'un demi-siècle.

Jusqu'au caractère transitoire de l'émission et de la réception « programmées » qui est ici remis en cause, au profit de la possibilité inouïe d'une permanence du direct qui révolutionne le statut de la réception à heure fixe d'un message d'information, telle que CNN l'envisageait il y vingt ans, avec le succès que l'on sait.

Seules la vidéosurveillance et sa régie de contrôle avaient anticipé cette situation ubiquitaire de mise en œuvre continue du live, cette prouesse télé-technologique se limitant cependant au « contrôle de l'environnement » de quelques bâtiments publics ou encore de certains quartiers ou lieux de circulation. En fait, à l'exception de l'espionnage militaire utilisant les premiers satellites, nul ne pouvait encore prétendre à la pérennité de l'omnivoyance.

Banaliser, populariser demain cette surveillance globale des uns et des autres — autrement dit : démocratiser le voyeurisme à l'échelle de notre planète -, c'est, en surexposant nos activités les plus intimes, s'exposer à un accident iconique majeur dont seuls les spécialistes du marketing publicitaire peuvent connaître l'ampleur, bien après les militaires et les enquêteurs du renseignement stratégique chargés de l'investigation permanente des activités délictueuses : polices politiques ou systèmes de délation automatisés.

En ce sens, le multimédia est bien l'explosion du modèle médiatique traditionnel, sa défaite — une « défaite » dont nul ne semble encore deviner la dimension, puisque les différentes « chaînes de télévision » (publiques ou privées) tentent toutes de s'infiltrer dans l'écran de l'ordinateur pour prolonger leur vieille besogne.

Ecran contre écran, le terminal de l'ordinateur domestique et le moniteur télévisuel en viennent à s'affronter pour la domination du marché de la perception globale. Marché de l'icône plus que de l'idole, dont le contrôle ouvrira demain une nouvelle ère éthique tout autant qu'esthétique.

Paul Virilio, *Oeil pour oeil, ou le krach des images*

Le monde diplomatique, Mars 1998

Urbaniste et Philosophe (32-18), réflexion sur le pouvoir, la guerre et les médias.

## Théorie du drone

Les noms donnés à ces dispositifs sont révélateurs « Argus » et « Gorgon Stare », le regard de la Gorgone. Dans la mythologie grecque, Argus, le personnage aux cent yeux, était aussi appelé Panoptes, « celui qui voit tout ». Le panoptique de Bentham, analysé par Foucault, passait d'abord par l'architecture. Dans la continuité d'un tel schéma, les murs des villes, ces dernières décennies, se sont truffées de caméra de vidéosurveillance. La surveillance par le drone est plus économe : elle n'implique ni aménagement spatiaux ni greffe sur le bâti. L'air et le ciel lui suffisent. Comme dans le film *Eyeborgs*, les caméras se détachent des murs, et ce faisant, il leur pousse aussi des ailes et des armes. Nous entrons dans l'ère des panoptiques volants et armés. Quant au regard de la Gorgone, il pétrifiait ceux qui avaient le malheur de la croiser. C'est le regard qui tue. Plus, donc, « surveiller et punir », mais surveiller et anéantir.

Grégoire Chamayou, *Théorie du drone*, 2013

Agrégé de philosophie, chercheur au Centre national de la recherche scientifique (CNRS) Cerphi ENS Lyon.

# Surveiller et punir

A la périphérie, un bâtiment en anneau ; au centre, une tour ; celle –ci est percée de larges fenêtres qui ouvrent sur la face intérieure de l'anneau ; le bâtiment périphérique est divisé en cellules, dont chacune traverse toute l'épaisseur du bâtiment ; elles ont deux fenêtres , l'une vers l'intérieur , correspondant aux fenêtres de la tour ; l'autre donnant sur l'extérieur, permet à la lumière de traverser la cellule de part en part. Un suffit alors de placer un surveillant dans la tour centrale, et dans chaque cellule d'enfermer un fou, un condamné, un ouvrier ou un écolier. Par l'effet du contre-jour, on peut saisir de la tour, se découpant exactement sur la lumière, les petites silhouettes captives dans les cellules de la périphérie. Autant de cages, autant de petits théâtres, où chaque acteur est seul, parfaitement individualisé et constamment visible. Le dispositif panoptique aménage des unités spatiales qui permettent de voir sans arrêt et de reconnaître aussitôt. En somme, on inverse le principe du cachot ; ou plutôt de ses trois fonctions – enfermer, priver de lumière et cacher- on ne garde que la première et on supprime les deux autres. La pleine lumière et le regard d'un surveillant captent mieux que l'ombre, qui finalement protégeait. La visibilité est un piège.(...) Il est vu mais ne voit pas ; objet d'une information, jamais sujet d'une communication. La disposition de sa chambre, en face de la tour centrale, lui impose une visibilité axiale ; mais les divisions de l'anneau, ces cellules bien séparées impliquent une invisibilité latérale. (...) Du point de vue du gardien, elle est remplacée par une multiplicité dénombrable et contrôlable ; du point de vue des détenus, par une solitude séquestrée et regardée.

De là l'effet majeur du Panoptique : induire chez le détenu un état conscient et permanent de visibilité qui assure le fonctionnement automatique du pouvoir. Faire que la surveillance soit permanente dans ses effets même si elle est discontinuée dans son action ; que la perfection du pouvoir tende à rendre inutile l'actualité de son exercice ; que cet appareil architectural soit une machine à créer et soutenir un rapport de pouvoir dépendant de celui qui l'exerce ; bref que les détenus soient pris dans une situation de pouvoir dont ils sont eux-mêmes les porteurs. (...) Visible : Sans cesse le détenu aura devant les yeux la haute silhouette de la tour d'où il est épié. Invérifiable : le détenu ne doit jamais savoir s'il est actuellement regardé ; mais il doit être sûr qu'il peut toujours l'être. (...) Dispositif important, car il automatise et désindividualise le pouvoir. (...) Un assujettissement réel naît mécaniquement d'une relation fictive.

Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Ed. Gallimard, 1975, Chapitre III, Le panoptisme, P. 201

Philosophe, oeuvre pluridisciplinaire autour des processus de pouvoir, de la critique des institutions et intellectuel engagé.(26-84)

« Chéri, tu as l'air d'être à des kilomètres (...) »

Désolé. Pas si loin que ça. Tu sais des fois, c'est difficile de switcher en permanence, de faire l'aller-retour. C'est comme vivre à deux endroits en même temps. Des univers parallèles... »

Martin & Sasser, *Récit de la vie d'un pilote de drone*, 2010

*La microélectronique constitue la quintessence des machines modernes, ses appareils sont partout et invisibles. La machinerie moderne est un jeune dieu irrévérencieux qui ridiculise l'ubiquité et la spiritualité du Père. La puce en silicium est une surface d'écriture ; elle est gravée dans des couches moléculaires que seul le bruit atomique vient troubler, ultime distorsion pour partition nucléaire. Dans les histoires que l'Occident raconte sur l'origine de la civilisation, l'écriture, le pouvoir et la technologie sont de vieux partenaires mais la miniaturisation a transformé l'expérience que nous avons de ce mécanisme. La miniaturisation s'est révélée avoir trait au pouvoir, small n'est plus aussi beautiful, le petit, celui que l'on trouve par exemple dans les missiles de croisière, apparaît maintenant prééminemment dangereux. Comparez les postes de télévision des années 50 ou les caméras des années 70 avec les montre-télévisions que l'on porte aujourd'hui au poignet ou les nouvelles caméras vidéos qui tiennent dans une main. Nos meilleures machines sont faites de soleil, toutes légères et propres car elles ne sont que signaux, ondes électromagnétiques, section du spectre. Elles sont éminemment portables, mobiles... un sujet d'immense douleur à Détroit et Singapour. Matériels et opaque, les gens sont loin de cette fluidité... Les cyborgs sont éther, quintessence.*

Donna Haraway, *Manifeste Cyborg*, 1985

*Les forces chthoniennes infusent tout Terra, ce qui inclut ses êtres humains, qui deviennent-avec une foule hétéroclite d'autres. Tous ces êtres vivent et meurent, et peuvent vivre et mourir bien, peuvent prospérer, non sans souffrance et mortalité, mais sans pratiquer la double mort pour survivre. Les terriens, ce qui inclut les êtres humains, peuvent renforcer la résurgence (au sens d'Anna Tsing) des vitalités qui nourrissent les faims ardentes d'un monde divers et luxuriant.*

Version revue de « Donna Haraway and Cary Wolfe in Conversation », *Manifestly Haraway* (University of Minnesota Press, 2016)

*Tout ceux d'entre nous qui se soucient de régénération, de connexions partielles, et de résurgence doivent apprendre à bien vivre et mourir dans les enchevêtrements du tentaculaire, sans toujours chercher à couper ou lier ce qui les gêne. Les tentacules sont des antennes ; elles sont parsemées de dards ; elles goûtent le monde. Les êtres humains sont dans et de l'holobiome du tentaculaire, et les temps de consommation et d'extraction de l'Anthropos sont comme les plantations de monoculture et les tapis d'algues visqueuses qui s'étendent là où s'épanouissaient des forêts, des fermes et des récifs coraliens, en alliances multiples avec les temporalités et matérialités fongiques.*

Version revue de « Donna Haraway and Cary Wolfe in Conversation », *Manifestly Haraway* (University of Minnesota Press, 2016)

# *Imagine all the chickens*

Je n'imaginai pas ça : on a découvert de nouvelles espèces d'oiseaux. C'est un fait rare de nos jours. L'histoire en elle-même est de celles qui me font battre le cœur, une équipe de scientifiques, une île indonésienne perdue, un oiseau qui toujours se dérobe. La locustelle de Taliabu s'est soustraite aux recherches durant plusieurs jours. Son chant, paraît-il, imite le criquet et ses stridulations. On a envie de lui écrire un opéra. On a envie de se dire, aussi, que ce qui existe à notre insu existe pour ainsi dire à l'abri ; malheureusement, la réalité qui se rappelle à nous c'est qu'à peine découvertes, ces espèces sont déjà en danger. En danger, elles le sont que nous soyons au courant de leur existence ou pas. Combien ont vécu et se sont éteintes sans que nous n'en sachions rien ? Sans qu'un regard humain ne se pose dessus ? Sans qu'un dessin, une photographie n'en soient réalisés ?

Il y a quelque temps, les élèves d'une école allemande m'ont envoyé une lettre. Pourrais-je leur écrire un poème sur le rhinocéros ? Ils les collectionnent, m'ont-ils expliqué. Mais peut-être que «recueillir» est un meilleur terme. J'imagine cette initiative comme un abri voué à la protection des rhinocéros d'écrivains français. Chaque sous-espèce ne compte qu'un spécimen. Le Modianien, le Cixousien. J'ai écrit moi aussi un poème, qui ne regarde que les élèves et moi, et cet épisode si sympathique a ouvert dans mes rêveries un nouveau territoire.

Que devient une espèce qui disparaît ? Etrangement, dans les histoires de fantômes dont j'ai été grande lectrice, les hommes sont rarement hantés par autre chose que des fantômes eux-mêmes humains. Est-ce une particularité occidentale ? Comme ça, de mémoire, une seule occurrence me vient de hantise interspéciste - il s'agit d'une nouvelle d'Edith Wharton où (attention spoiler) une étrange petite meute mal assortie de chiens n'est pas forcément celle que l'on croit. Heureusement, d'une certaine manière, que l'homme n'est pas hanté par les animaux dont il a causé la mort, directement ou indirectement. Imaginez, vous rentrez chez vous un soir et là, dans ce parking désert, cette ruelle mal éclairée : un tigre de Tasmanie fantôme. Mieux encore : imaginez si les soixante et quelques milliards de poulets abattus l'an passé revenaient sous forme spectrale.

Quoi qu'il en soit, je me disais, moi - car mon poème, je l'ai écrit à peu près au moment où le dernier rhinocéros blanc du Nord s'est éteint -, je me disais que ces animaux qui disparaissent, peut-être qu'ils deviennent, après leur extinction, des sentiments. Mais lesquels ? Prenons deux sous-espèces éteintes récemment, le puma concolor cougar et le rhinocéros blanc. La perte-féline et la perte-rhino est-elle la même ? Dans un monde où le vivant s'éteint, l'éventail de la perte s'élargit-il ? Avons-nous une palette de deuil à disposition, des sentiments nuancés, différents comme peuvent l'être différents verts, différents bleus, afin de pouvoir au moins éprouver plus finement la richesse, la variété de toute cette vie qui s'éteint ? Mais peut-être que si nous avons cette capacité de sentiment, nous n'en serions pas là. La vie sur Terre survivra à l'homme. Ce sont nos catégories de beau, de sublime, - nos catégories esthétiques et affectives - qui vont être décimées, car elles appartiennent, elles aussi, à ces écosystèmes mis à mal. Il faudra inventer, non pas «*un nouveau ciel, une nouvelle Terre*» (quoique), mais une capacité à voir le beau où il sera. Quand il n'y aura plus de tigres, plus de girafes, il faudra apprendre à admirer les insectes minuscules qui auront su construire un monde sur le rebord d'une fenêtre, dans une mégapole saturée. Il faudra apprendre à être ému par eux. A se dire, tiens, si je préparais une expédition dans l'immeuble d'à côté pour aller observer les vermisseaux ?

«Spectaculaire» va prendre un sens nouveau.

Jakuta Alikavazovic Ecrivain, Goncourt du premier roman en 2008.

Source: [https://www.liberation.fr/debats/2020/01/17/imagine-all-the-chickens\\_1773700](https://www.liberation.fr/debats/2020/01/17/imagine-all-the-chickens_1773700)



# Corps mouvants

Il y a des gens qui portent leur corps comme si c'était une porcelaine chinoise de la dynastie Ming. Il y a des gens qui ne sont pas traités comme des citoyens parce que leurs jambes ne peuvent pas marcher. Il y a des gens qui vivent pour transformer leur corps en celui de Pamela Anderson. D'autres pour réussir à se fabriquer celui de Jean-Claude Van Damme. Et d'autres encore qui ont deux chihuahuas, qu'ils appellent Pamela et Jean-Claude.

Certains portent leur corps comme un vulgaire manteau de peau. D'autres comme si c'était une combinaison transparente. Il y en a qui s'habillent pour être nus et d'autres qui se déshabillent pour rester habillés. Il y a des gens qui gagnent leur vie en ondulant leurs hanches. D'autres ne savent même pas qu'ils ont des hanches. Il y a ceux qui usent de leur corps comme d'une place publique. Et ceux qui le traitent comme si c'était le Graal.

Il y a ceux qui envisagent leur corps comme un compte épargne. Et d'autres comme si c'était un fleuve. Certaines personnes sont enfermées dans leur corps comme si c'était Alcatraz. D'autres n'entendent la liberté que comme ce que le corps peut réussir. Certaines personnes secouent leur tignasse au rythme d'une guitare électrique. D'autres font l'expérience de secousses électriques surgissant directement de leur système nerveux central. Certaines personnes ne se permettront jamais de sortir du répertoire gestuel acquis. D'autres se font payer pour déborder de ce répertoire, mais uniquement à l'intérieur du domaine de l'art.

Il y a des corps utilisés socialement comme sources de plaisir, valeur ou connaissance pour les autres. D'autres absorbent le plaisir, la valeur et la connaissance. Il y a des gens qui ne sont pas considérés comme des citoyens à cause de la couleur de leur peau. Il y a ceux qui marchent sur un tapis roulant pour se maintenir en forme. Tandis que d'autres marchent 600 kilomètres à pied pour échapper à la guerre. Il y en a qui ne possèdent pas leur propre corps. Et d'autres qui croient que le corps des animaux leur appartient. Que le corps des enfants leur appartient. Que le corps des femmes leur appartient. Que le corps des prolétaires leur appartient. Que les corps non blancs leur appartiennent.

Certains pensent qu'ils sont propriétaires de leur corps comme ils sont propriétaires de leur appartement. Parmi eux, certains occupent leur temps à faire des travaux et de la décoration. D'autres prennent soin de leur appartement comme si c'était une réserve naturelle. Il y a des gens qui croient qu'ils possèdent leur corps comme le cow-boy possède son cheval. Ils le montent, le forcent au galop, le caressent ou le battent, lui donnent à manger et à boire, le laissent se reposer pour le reprendre le jour suivant. Ils ne parlent pas avec leur corps, de la même façon qu'on ne parle pas avec son cheval. Ils sont surpris quand ils réalisent que si la monture meurt, ils sont incapables de continuer tout seuls.

...

Paul B. Preciado Philosophe

Texte à consulter en entier sur : [https://www.liberation.fr/debats/2017/11/10/corps-mouvants\\_1609310](https://www.liberation.fr/debats/2017/11/10/corps-mouvants_1609310)

# Quelques films produits au Fresnoy ...



## Ondes Noires

De Ismaël Joffroy Chandoutis, 21 min, 2017

*Une société ultra-connectée où les ondes ont envahi presque tous les espaces. Trois personnes intolérantes aux radiations électromagnétiques témoignent de leur survie au sein d'un monde qui leur semble de plus en plus interdit. La mise en scène explore l'idée d'une décélération du temps comme condition nécessaire à la perception d'un réel qui s'étend au-delà du visible.*

**Lien :** <https://vimeo.com/show-case/4638381/video/224046876>

**mot de passe :** rosefluor



## Cosmorama

De Hugo Deverchère 24 min, 2017

*Cosmorama observe le monde tel qu'il ne nous apparaît pas. Imaginé comme un voyage mêlant le proche et le lointain, des paysages terrestres et le cosmos, il rend visible et audible une strate inaccessible du spectre lumineux. Cosmorama interroge nos perceptions, nos représentations et tente de réintroduire les notions d'inconnu, d'incertitude et d'étonnement dans notre rapport au monde.*

**Lien :** <https://vimeo.com/show-case/4638381/video/224624200>

**mot de passe :** rosefluor



## Love Canal

De Elsa Brès, 18 min, 2017

*Il y a 300 millions d'années, le Nord de la France était un marécage. Il y a 140 ans, un canal est creusé et jamais mis en eau. Un jour, des vagabonds décident de descendre un fleuve invisible et ramassent en chemin les débris d'un monde pour en commencer un autre.*

**Lien :** <https://vimeo.com/show-case/4638381/video/224067992>

**mot de passe :** rosefluor



## Héliotrope

De Hadrien Téqui, 10 min, 2017

*Introduit en milieu naturel, un robot traque la lumière du soleil afin d'assurer sa propre survie. Autonome en énergie et dans ses déplacements, le robot simule le comportement primaire commun à tous les êtres vivants : l'instinct de survie.*

**Lien :** <https://vimeo.com/show-case/5171489/video/273570671>

**mot de passe :** rosefluor



## Not Eye

De Lauren Moffatt, 11 min, 2013

*Une femme a construit un masque avec deux caméras intégrées qui ont pour elle deux missions. La première est de remplacer ses yeux et la seconde de la protéger du regard des autres quand elle est à l'extérieure, en public. Nous l'écoutons lors d'une interview qui sert de métaphore des différences entre les regards de l'institution et l'individu, entre la caméra et l'œil humain.*

**Lien :** <https://vimeo.com/show-case/2346920/video/66054712>

**mot de passe :** rosefluor



## Why are they equipped with Eyes?

De Francisco Rodriguez, film, 26 min, 2018

*Une image est générée par un système de surveillance dans une zone de conflit. Un satellite capture le visage d'une personne. Le croisement de ces informations aboutit à la création d'une cible. Elle devient suspecte alors qu'aucun spécialiste n'a jamais vérifié que le système de reconnaissance faciale du satellite a bien photographié un être humain et non un visage dessiné par la forme d'un nuage ou un reflet sur un lac.*

**Lien :** <https://vimeo.com/show-case/5171489/video/279614835>

**mot de passe :** rosefluor

# *Activités en lien avec l'exposition*



# VISITES ET ATELIERS

Les visites guidées sont programmées sur demande par mail à l'adresse [service-educatif@lefresnoy.net](mailto:service-educatif@lefresnoy.net) et proposées durant les créneaux horaires suivants : entre 9h45 et 12h30 et entre 14h15 et 18h.

Elles peuvent avoir lieu les mercredis, jeudis et vendredis entre le 8 février et le 29 avril 2020, et certains mardis spécialement pour les groupes :

- mardi 10 mars 2020
- mardi 17 mars 2020
- mardi 24 mars 2020
- mardi 31 mars 2020

Cycle 3  
Collège  
Lycée

## Visite guidée

Durée : 1h / Tarif : 45 €

Accompagné d'un guide, votre groupe pourra découvrir l'exposition selon un parcours d'œuvres choisies en fonction de l'âge des élèves. 20 participants maximum par groupe.

## Ateliers de pratique artistique

Animés par des artistes du Fresnoy, les ateliers de pratique artistique en relation avec les expositions sont des expérimentations autour des thématiques abordées par les œuvres.

Ils permettent une initiation à des techniques diverses (photographie numérique ou argentique, travail plastique, etc.).

**Détail des ateliers dans les pages suivantes.**

## Visites enseignants et professionnels des secteurs socio-éducatifs

Durant cette visite, les enseignants et les accompagnateurs découvriront les œuvres et pourront se renseigner sur les propositions pédagogiques et les activités proposées en relation avec l'exposition.

Mercredi 12 février 2020 à 14h30

Mercredi 4 mars 2020 à 14h30

**Réservation par mail : [service-educatif@lefresnoy.net](mailto:service-educatif@lefresnoy.net)**

Merci d'indiquer votre établissement scolaire et la matière enseignée ou votre structure.

Les dossiers pédagogiques seront disponibles prochainement sur le site du Fresnoy, rubrique Groupes et scolaires, puis Dossiers pédagogiques : <http://www.lefresnoy.net>



Capture d'écran du jeu vidéo Death Stranding et projecteur pour smartphone

Collège  
Lycée

## ***Paysages numériques, du smartphone à l'argentique***

**Animé par l'artiste Noé Grenier**

**Durée : 2h / Tarif : 120€ par groupe**

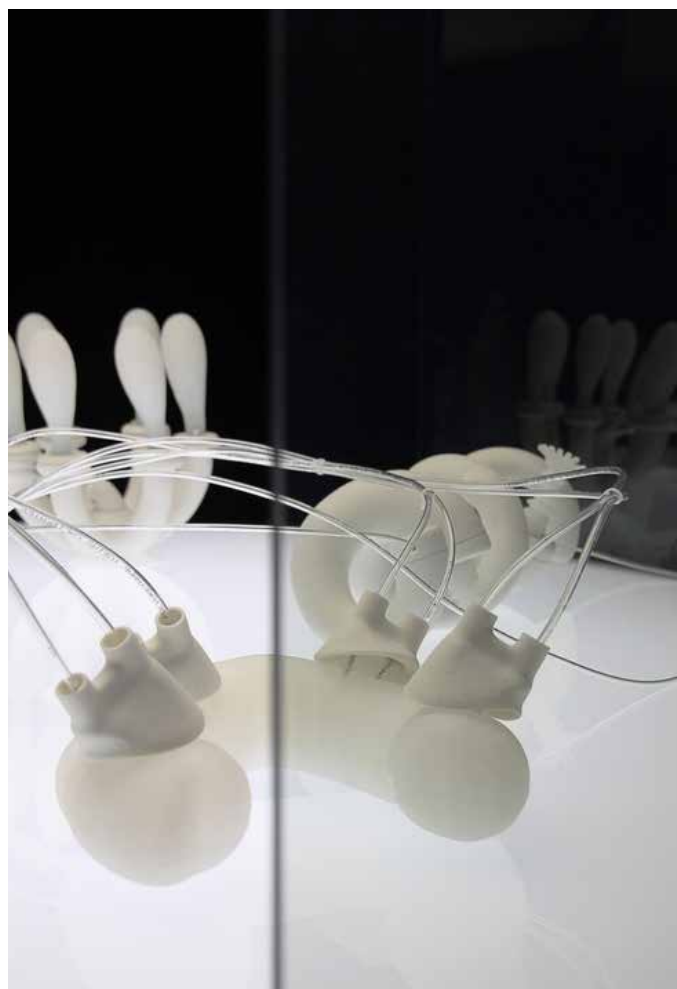
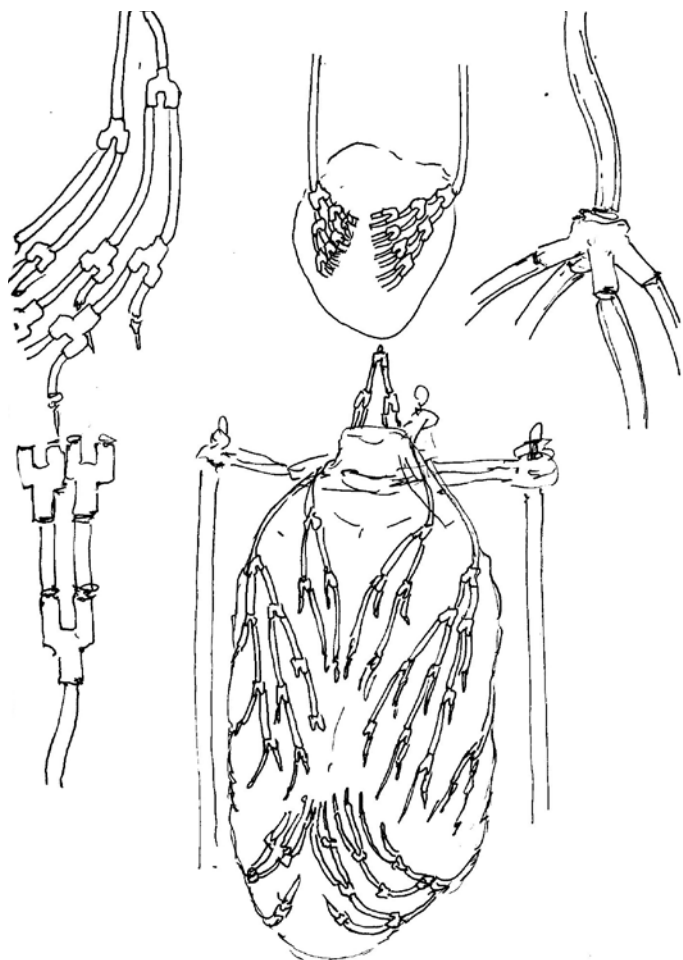
Nombre d'élèves par groupe : 15 maximum

L'atelier proposé par Noé Grenier vise à interroger les possibilités d'action de nos smartphones à travers la photographie argentique et la notion de paysage généré par ordinateur. En projetant la lumière des téléphones sur du papier photosensible, nous allons tenter de réinventer la photographie de paysage en la transférant du virtuel vers un support physique. Il sera demandé aux élèves de puiser dans leurs ressources culturelles (paysage dans les jeux-vidéos, les dessins animés, les films fantastiques...). L'exercice mêle donc réflexion sur la représentation du paysage et initiation au tirage argentique noir et blanc avec développement en chambre noire. L'atelier permet de croiser les techniques et les époques afin de questionner notre rapport à l'image numérique.

Les élèves seront invités à utiliser leur propre smartphone, merci de prévoir vos chargeurs (sinon, des smartphones seront prêtés aux élèves qui n'en ont pas, ou les élèves pourront travailler par groupes).

# Atelier Fluidités : l'humain qui vient

Du 8 février au 29 avril 2020



Jonathan Pépe, dessins et vue de l'installation Exo-Biote

## **Histoires d'exosquelettes**

**Animé par l'artiste Jonathan Pépe**

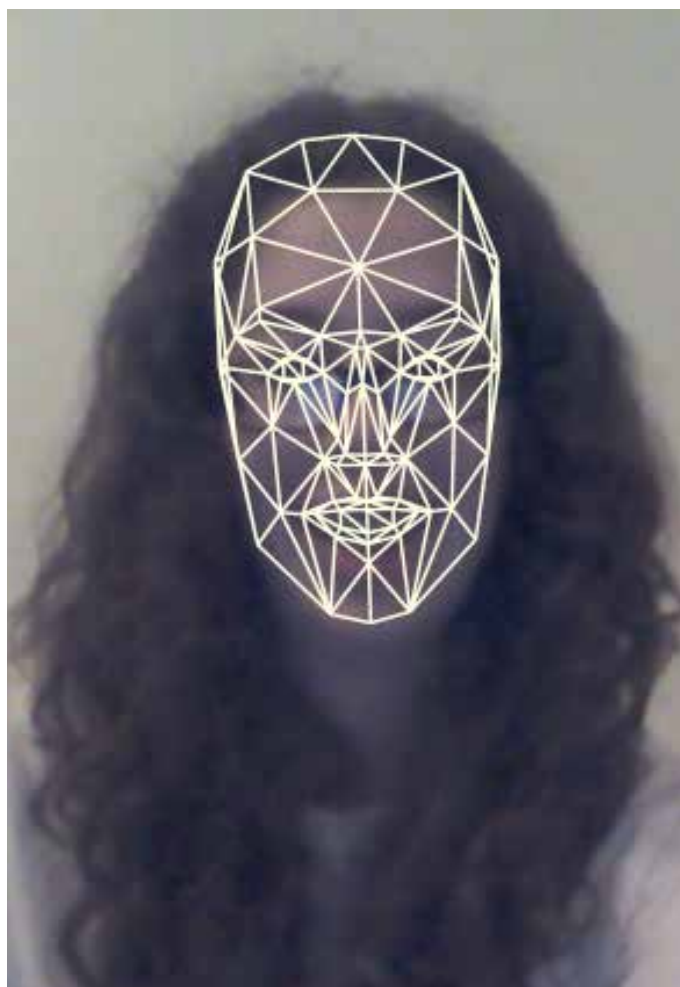
**Durée : 2h / Tarif : 100€ par groupe - Cycle 3 & Collège**

**Nombre d'élèves par groupe : 15 maximum**

De tout temps, l'homme a inventé des outils pour surmonter les limites actuelles du corps humain. Ces objets peuvent être extérieurs à nous ou des prothèses intégrées à notre corps. Après une courte visite de l'exposition et la présentation de quelques œuvres en lien avec l'atelier, il sera proposé aux participants de concevoir des prothèses technologiques imaginaires qui pourront être dessinées ou sculptées en pâte à modeler, un volume venant se greffer directement sur le corps (exemple : les mains, le visage). Les participants seront ensuite amenés à présenter aux autres le résultat qui accompagne leurs inventions et à imaginer des histoires de science-fiction autour de ces technologies.

Le résultat de cet atelier et les différentes prothèses pour humain augmenté imaginées par les participants seront restituées sur un blog: <https://educfresnoy.tumblr.com/>

**Cycle 3  
Collège  
Lycée**



Marqueurs de détection faciale et // est urgent que le pro\_grès pro\_gramme, Thomas Guillemet

## ***Pirater la machine / Face-tracking***

**Animé par l'artiste Jonathan Pêpe**

**Durée : 2h / Tarif : 100€ par groupe**

**Nombre d'élèves par groupe : 15 maximum**

**Collège  
Lycée**

Après une courte visite de l'exposition et la présentation de quelques œuvres en lien avec l'atelier, les participants seront sensibilisés aux technologies de détection de visage et de reconnaissance faciale, utilisées aujourd'hui en vidéo-surveillance, biométrie, ou par les réseaux sociaux. Cette technologie et ses enjeux seront évoqués au travers de différents exemples extraits de la littérature, du cinéma et des arts mais aussi du monde réel. Les participants seront par la suite invités à découvrir des façons simples de pirater ces systèmes de détection pour s'en protéger, ou pour jouer avec ces représentations. Ce camouflage pourra être fait de différentes façons, comme le maquillage, le découpage, le masque, libre à l'imagination de chacun.

Les maquillages seront ensuite soumis au jugement de la machine qui donnera son verdict.



**LE FRESNOY**

STUDIO DES ARTS Tourcoing  
NATIONAL CONTEMPORAINS

## **Modalités de réservation**

Pour toute réservation, merci d'envoyer un mail à l'adresse [service-educatif@lefresnoy.net](mailto:service-educatif@lefresnoy.net) en indiquant :

- l'activité qui vous intéresse
- la date, la période ou le créneau souhaités
- le nom et l'adresse de votre structure
- un numéro de téléphone
- l'âge ou la classe des participants
- le nombre de personnes.

**Merci de noter que les réservations se font exclusivement par mail.**

Les visites guidées et ateliers autour des expositions sont programmées sur demande par mail à l'adresse [service-educatif@lefresnoy.net](mailto:service-educatif@lefresnoy.net) et proposées durant les créneaux horaires suivants: entre 9h45 et 12h30 et entre 14h15 et 18h.

Tous les mercredis, jeudis et vendredis entre le 8 février et le 29 avril 2020, et certains mardis spécialement pour les groupes :

- mardi 10 mars 2020
- mardi 17 mars 2020
- mardi 24 mars 2020
- mardi 31 mars 2020

Une réservation est nécessaire pour toute venue en groupe, même en visite libre. Merci de nous informer impérativement de la date et de l'heure de la venue de votre groupe et de prévoir un nombre suffisant d'accompagnants.

Les groupes seront accueillis 15 minutes avant le début de la visite guidée, de l'atelier ou de la projection.

Toute réservation annulée moins de 48h à l'avance sera facturée.

Merci de respecter le nombre de participants maximum prévu lors de la réservation.

### **Renseignements/réservations :**

Lucie Ménard

[service-educatif@lefresnoy.net](mailto:service-educatif@lefresnoy.net)

**Suivre les activités du Service éducatif :**

<http://lefresnoy.net>

<http://educfresnoy.tumblr.com>