

CONTACTS PRESSE

→ **Biennale des arts numériques Néo**
Isabelle Louis, attachée de presse
contact@isabellelouis.com | 06 82 36 21 34

→ **Le CENTQUATRE-PARIS**
Céline Rostagno, responsable presse
presse@104.fr
Manon Garnier, assistante presse Biennale Néo
m.garnier@104.fr | 01 53 35 50 94



DOSSIER DE PRESSE

AUTONOMIE ZÉRO

Exposition du 21 novembre au 1^{er} décembre 2019
à la Cité internationale des arts
dans le cadre de la Biennale des arts numériques Néo

En miroir de l'exposition *Jusqu'ici tout va bien ?* actuellement au CENTQUATRE-PARIS, la Biennale des arts numériques Néo vous propose *Autonomie Zéro* à la Cité internationale des arts, l'exposition qui remet de l'humain dans la machine !

Il est de multiples manières d'envisager l'absence ou la perte d'autonomie, tant chez l'humain que chez la machine, mais c'est une question sociétale essentielle. Nous avons, au fil du temps, délégué nos connaissances et intelligences aux centres de données et applications. Jusqu'à nos souvenirs les plus intimes dont on ne saurait dire avec précision où ils sont localisés. Nous perdons tous nos moyens à l'idée même qu'une batterie soit faible ou qu'un service, ne serait-ce que temporairement, soit inaccessible...

L'exposition *Autonomie Zéro* vise à remettre de l'humain dans la machine comme à révéler l'importance des décisions ou intuitions qui sont nôtres et le resteront vraisemblablement encore pour longtemps. Les algorithmes, nous dit-on, sont susceptibles d'apprendre par eux-mêmes si tant est qu'on les stimule. C'est cette stimulation essentielle que l'on veut examiner ici, à travers les œuvres d'artistes au plus près des dispositifs techniques qu'ils mettent en œuvre pour faire acte de création ensemble. La dédramatisation de l'absence ou de la perte d'autonomie nous permet d'envisager l'interdépendance telle la valeur première d'un art d'aujourd'hui en cette ère du tout-numérique.

Co direction artistique : **Gilles Alvarez** (directeur artistique de la Biennale des arts numériques Néo) et **Dominique Moulon** (commissaire associé à la Biennale Néo).

Infos pratiques

Du 22 novembre au 1^{er} décembre à la **Cité internationale des arts**, 18 rue de l'Hôtel de Ville, Paris 4e.

Entrée libre | du lundi au vendredi de 14h à 19h et samedis et dimanches de 12h à 19h

<http://www.citedesartsparis.net>
<http://dominiquemoulon.com/>

Vernissage le 21 novembre à 18h
(ouverture presse à 14h)

J'y serai

À découvrir dans l'exposition

A Truly Shared Love d'Émilie Brout et Maxime Marion



© Emilie Brout et Maxime Marion

A Truly Shared Love conjugue les domaines de l'intime et la diffusion de masse sur internet. Il pourrait se résumer à un film d'amour, car il est en effet ici question de la relation entre Émilie Brout & Maxime Marion en tant que couple et duo d'artistes. S'il s'agit d'un film linéaire, tous les plans le constituant sont aussi chacun séparément proposés à la diffusion en ligne, via des plateformes de stock vidéo. Ne laissant jamais oublier leur finalité commerciale, ces vidéos sont l'antithèse de ce que pourrait être une quelconque empreinte du réel. Mais si le film vise à adopter cette esthétique lisse et utilitariste en respectant leur cahier des charges très strict, c'est pour mieux la détourner en la déplaçant du côté de l'affect et en y apportant une certaine ambivalence : un grand écart entre amour sincère et désincarnation, chaleur et effroyable vide, séduction de l'image et froideur analytique.

<http://www.eb-mm.net/en/projects/a-truly-shared-love>

Cybernetics: From 1942 onwards de Donatien Aubert



© Donatien Aubert

Les imaginaires liés à la cybernétique (tels que la fusion de l'être humain à la machine ou encore la supplantation de notre intelligence par celles d'automates) sont devenus de puissants opérateurs au sein de nos schémas mentaux, indépendamment de leur degré de réalité. La cybernétique a admis à la suite du behaviorisme que la reconnaissance du libre-arbitre n'était qu'un obstacle épistémologique à la compréhension de notre psyché. En réduisant nos cerveaux à des machines computationnelles, elle a construit le socle intellectuel à partir duquel de nombreuses entreprises de la Silicon Valley légitiment aujourd'hui leurs projets d'ingénierie sociale, en affirmant possible la programmation de nos comportements. Des trajectoires d'émancipation peuvent être conquises en rendant lisible cette histoire.

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

Data Shop de Varvara Guljajeva & Mar Canet



© Antti Ahonen

Data Shop est une installation qui spéculer sur l'idée d'un magasin qui vendrait et stockerait des données personnelles. Les artistes ont mis sur une clé USB leurs données personnelles extraites de Facebook, Google Takeout, Visa et Mastercard, Fitbit, leur carte d'identité estonienne, Booking.com, Paypal, et Netflix et se sont filmés avec une caméra durant 24h. Les clés USB ont été soigneusement mises en conserve et étiquetées en conséquence, comme de vrais produits. *Data Shop* est un projet en constante évolution, où de nouveaux produits contenant les données personnelles des artistes sont introduits au fil du temps. L'objectif est d'évoquer le thème du marché des données, en croissance exponentielle, et la façon dont les utilisateurs sont constamment exploités. Nos données sont collectées, utilisées, vendues, volées et échangées en permanence. *Data Shop* confronte le public à des questionnements sur la valeur des données personnelles, et en même temps sur la valeur d'une œuvre d'art et sur la relation qui existe entre elles.

<http://var-mar.info/data-shop/>

DreamBank de Claire Malrieux

DreamBank est une oeuvre graphique générative sur écran qui nous révèle le songe d'une machine. Elle fait référence à la théorie de « l'esprit errance » de William Domhoff et engage la puissance énonciatrice du dessin dans une appréhension sensible des enjeux portés par les développements actuels de l'IA. En associant les récits de rêves stockés et analysés dans des banques de rêves aux comportements réactifs et aux gestes graphiques de l'algorithme, elle vise à explorer les perspectives narratives et spéculatives de la pensée algorithmique à travers l'errance d'un programme dans un environnement de mémoire. Elle se présente comme un environnement qui nous invite à partager, à voir et à entendre l'activité onirique d'une machine dans un état de repos. Le rêve prend la forme d'une fabulation graphique, générée et racontée en temps réel par la machine. Par son caractère continu lié à la forme générative, *DreamBank* propose une représentation dans laquelle nous ne pouvons anticiper et définir une trajectoire ou une histoire. Seul compte ce qui apparaît dans l'espace sensible, tel quel.

<http://claire-malrieux.com/DreamBank>

IAGotchi de Rocio Berenguer

IAGotchi est une entité à part entière, une nouvelle espèce. Un personnage artificiel qui apprend de ce qu'on lui donne à manger, nos mots. *IAGotchi*, objet artistique dérivé du Tamagotchi, prolonge le questionnement sur l'altérité. Sans vouloir substituer l'autre, quelle altérité, quelle place peut-on donner à cette autre nature qu'est la machine, l'intelligence artificielle? Quelle relation pouvons-nous créer non pas d'égal à égal, mais de différent à différent, dans l'intégration de la diversité. Qu'est-ce que l'humain peut encore apprendre de ses créations?

<https://pulsopulso.com/portfolio/ia-gotchi/>

***Landscape Past Future* et *The loudest sound in the room experienced very quietly*
d'Adam Basanta**

Situé à une époque d'accès abondant aux images numériques et d'effondrement imminent de l'environnement, *Landscape Past Future* propose de repenser les peintures de paysages à travers le prisme des technologies d'agrégation de données. À l'aide de grands ensembles de données institutionnelles filtrées à l'aide de termes de recherche de métadonnées et de techniques d'apprentissage automatique, de nouvelles peintures de paysages sont créées en regroupant des œuvres d'importance historique en mosaïques numériques. Au fur et à mesure, les images qui scintillent et changent, nous rappellent l'état précaire des environnements et des technologies.

<https://adambasanta.com/landscapepastfuture>

Dans *The loudest sound in the room experienced very quietly*, une boucle de rétroaction sans fin entre le microphone, l'amplificateur du système de sonorisation et le cône du haut-parleur est enfermé dans un aquarium insonorisé. Un système de communication interrompu et retourné contre lui-même, le niveau sonore à l'intérieur de l'enceinte atteignant 120dB, soit environ le niveau sonore d'un klaxon de voiture à courte distance. Cette oeuvre fait partie d'une série de travaux explorant les relations entre les microphones, les haut-parleurs et les environnements acoustiques environnants, par le biais d'une rétroaction contrôlée et auto-génératrice du microphone. Amplifiant et esthétisant l'inactivité acoustique entre les "entrées" et les "sorties" technologiques - substituts de leurs corrélats corporels, l'oreille et la bouche - la notion d'objet sonore causal est remise en cause, et des questions se posent quant au statut de « l'amplifié ».

<https://adambasanta.com/loudestsound>

***L'Être, la Machine et le Néant* de Christophe Bruno**



© Christophe Bruno

Aujourd'hui, avec les avancées des réseaux de neurones et du Deep Learning, l'humanité transfère ses savoir-faire vers des Intelligences Artificielles. L'apprentissage du savoir-faire artistique par la machine suit les règles de l'Académie. Dans un premier temps, la machine est nourrie d'histoire de l'art. Une fois ces données acquises, elle est ensuite entraînée à reconnaître des styles picturaux. À la fin de ce processus d'apprentissage, elle est capable de peindre des oeuvres « à la manière de » tel ou tel artiste. Un néo-académisme machinique est en marche. À l'égal des peintres de la modernité, *L'Être, la Machine et le Néant* intègre dans le processus d'apprentissage l'erreur, l'anachronisme, le défaut, l'absence, le vide, la schize, le néant. Le dispositif cherche à retrouver la dynamique de l'art : la rupture. L'incomplétude de l'être humain rencontre celle de la machine, le bug, afin de faire émerger une nouvelle modernité. *L'Être, la Machine et le Néant* affirme l'urgence de désapprendre à peindre aux machines.

<https://christophebruno.com/>

Mark de Marion Balac et Carlos Carbonell



© Marion Balac et Carlos Carbonell

Récit d'initiation, *Mark* traverse les décennies pour narrer la trajectoire de Mark Zuckerberg jusqu'à l'ère de la singularité. Rêvant de dépasser sa condition d'être humain, le CEO de Facebook lie les avancées technologiques de sa firme à sa quête de pouvoir et d'immortalité. Note après note, les trajectoires harmonisées du Choeur, de Mark Zuckerberg et de l'Intelligence Artificielle s'entrelacent et se délient dans cette fable sur l'ambition et l'empathie. *Mark* est la deuxième collaboration entre Marion Balac et Carlos Carbonell.

<http://www.marionbalac.com/works/mark/>

MinitelSe de Benjamin Gaulon et Jérôme Saint-Clair

MinitelSE (système d'exploitation pour Minitel) est un produit de l'Internet of Dead Things Institute visant à offrir une seconde vie aux dizaines de milliers de Minitel attendant patiemment leur résurrection au fond d'un garage. Ces appareils, victimes collatérales d'un réseau centralisé mis à mort le 30 juin 2012 n'ont pourtant pas affiché leur dernier caractère. Et du caractère, ils n'en manquent pas puisque éteints par le Web, ils reviennent par la grande porte de l'Internet.

Dans le cadre de l'exposition *Autonomie Zéro*, l'Internet of Dead Things Institute propose une installation pop-up store présentant des produits dignes d'une start-up nation au bord de la fin du monde. Ses produits French-Tech Vintage remettent au goût du jour des technologies aux accents désuets mais qui pourtant présentent des avantages à qui veut assouvir ses besoins de souveraineté technologique. Les moyens open-source mis en oeuvre garantissent transparence et respect de la vie privée. Le caractère dépouillé des interfaces graphiques ainsi que les fonctionnalités réduites des produits tendent vers l'essentiel, incitant l'utilisateur à la lenteur, gage de survie dans ce monde numérique ... et ceux d'après.

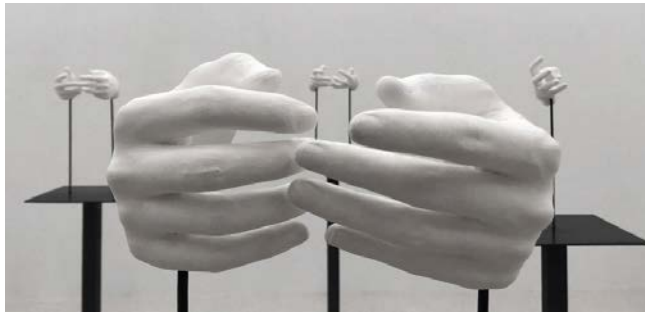
<http://recyclism.com/>

Nintendogs de Fabian Kühfuß

Les robots rêvent-ils de chiots virtuels ? *Nintendogs* est un jeu de gameboy dans lequel vous pouvez vous occuper d'un chien virtuel. De plus, une partie importante du jeu consiste en un temps de loisir simulé avec les animaux virtuels. Dans l'installation, le jeu est "joué" par un robot qui déplace toute la console pour caresser le chien. C'est la première machine maître d'un animal de compagnie. De plus, c'est aussi le premier animal de compagnie virtuel appartenant à une machine. L'installation pose ces questions : l'empathie artificielle jouera-t-elle un jour un rôle ? Est-ce qu'un chien virtuel remarque qu'il est caressé par un robot ? Et ce chien virtuel, peut-il développer de l'affection pour "son" robot ? Y aura-t-il une empathie virtuelle ou artificielle ? Et quand ?

<http://www.kuehfuss.com/index.php?id=80>

Oracle et Fifteen pairs of mouths d'Esmeralda Kosmatopoulos



© Esmeralda Kosmatopoulos

Fifteen Pairs of Mouths questionne la relation entre le corps humain et les outils technologiques qui l'entourent tout en repensant le nouveau rôle de la main comme vecteur de communication à l'ère post-Internet. Chacune des quinze paires de mains en plâtre blanc qui composent l'installation représente le geste d'une personne différente en train d'écrire sur son smartphone, le téléphone lui-même restant absent. Avec l'accélération des interactions digitales, la main se transforme en une bouche virtuelle qui formule des messages par écrans interposés dans un nouvel espace où le langage audible et même la présence physique ne semblent plus nécessaires. Inspirée de l'oeuvre de Bruce Nauman *Fifteen Pairs of Hands*, Kosmatopoulos s'interroge ici sur la définition même du mot «parler» quand le mouvement de nos lèvres est remplacé par celui de nos pouces.

<https://www.esmeraldakosmatopoulos.com/fifteen-pairs-of-mouths>

Oracle explore la relation complexe entre l'homme et la machine à l'ère post-Internet. Ce projet a débuté lorsque, en composant un message sur son smartphone, l'artiste a accidentellement appuyé plusieurs fois de suite sur la barre de texte prédictive au dessus du clavier tactile. Elle a alors remarqué que, par le geste mécanique de sa main sur l'écran, le téléphone composait «par lui-même» des phrases complètes et complexes suivant une structure grammaticalement correcte. Le mouvement quasi-automatique qu'elle effectuait de manière monotone sur l'écran contrastait avec le texte original composé numériquement sur l'écran par l'intelligence artificielle du téléphone lui-même. L'installation vidéo illustre une nouvelle forme de la dialectique du maître et de l'esclave que décrivait Hegel où, cette fois, la main serait devenue machine soumise, laissant à la machine le rôle jusqu'ici humain de créateur.

<https://www.esmeraldakosmatopoulos.com/oracle>

Résidence de Raphaël Fabre et Arzhel Prioul à l'initiative de Bérénice Serra

Résidence est un protocole d'exposition qui permet de télécharger une vue 360° de l'espace public - ou d'en créer une - à partir de l'application Google Street View, de la modifier, puis de la publier à nouveau sur le service en ligne. Les artistes participants expérimentent alors une nouvelle forme d'occupation de l'espace public telle une résidence artistique collective, accessible 24/24h. L'ensemble des propositions est disponible sur un site internet dédié régulièrement mis à jour. Une édition web-to-print permet également d'archiver l'évolution des participations, de publier des articles en lien avec le projet ou encore de porter à la connaissance du public les différentes initiatives d'occupation du service cartographique par un moyen de diffusion IRL.

<http://bereniceserra.com/berenice-serra.comresidence/plus.html>

Where Is My (Deep) Mind? de Julien Prévieux



© Julien Prévieux

Dans *Where Is My (Deep) Mind ?* quatre performers incarnent différentes expériences de Machine Learning. À la fois expérimentateurs et sujets d'expérience, les acteurs donnent à voir une gamme de processus d'apprentissage automatique allant de la reconnaissance des mouvements sportifs aux techniques de négociation d'achat et de vente. Gestes et paroles codifiées, transférées à des machines ignorant tout du contexte culturel, produisent autant de dérapages ou d'erreurs inattendues, contrefaçons comportementales aux accents comiques.

https://www.previeux.net/fr/videos_WIMDM.html

Et aussi

need ideas!?!PLZ!! d'Elisa Giardina Papa

<http://www.elisagiardinapapa.org/>

Asemic Languages de So Kanno et Takahiro Yamaguchi

<http://kanno.so/asemic-languages/>

URL Stone d'Egor Kraft

<http://egorkraft.com/#url-stone>

À cœur ouvert de Quentin Destieu

<http://dardex.free.fr/index.php/a-coeur-ouvert/>

Positioning systems VI – Falling objects de Pe Lang

<https://www.pelang.ch/works.html>

Autour de l'exposition

26 novembre : Conférence de Christophe Bruno

L'Être, la Machine et le Néant

Cité internationale des arts, Auditorium | rencontre à 18h30 en entrée libre

Christophe Bruno est un artiste du détournement aux créations polymorphes. Ayant investi l'Internet durant les années 2000 pour nous donner des lectures du monde à l'ère de sa globalisation, il use aujourd'hui des data dont l'intelligence artificielle fait grand usage. En réaction à l'académisme extrême des algorithmes d'apprentissage profond consistant, dans un premier temps, à assimiler pour ensuite créer « à la manière de », l'artiste nous fait une proposition. Il s'agit, en quelque sorte, d'injecter du « bug dans la matrice » de façon à ce que les machines aient elles aussi la possibilité d'apprendre à désapprendre. Car il sait que les grandes tendances de l'histoire de l'art émergent des ruptures plus que des écoles. À une époque où la disruption nous apparaît tel un modèle.

27 novembre : Les Disputes d'AgroParisTech - arts, sciences et société #2 : L'Effondrement des énergies

Cité internationale des arts, Auditorium | rencontre à 18h30 en entrée libre

La sagesse voudrait qu'on laisse l'essentiel des énergies fossiles reposer sous terre. Et donc, on se prépare à la frugalité, à la décroissance ? Ou alors on recherche et développe de nouvelles formes d'énergies durables ? Petit tour d'horizon des solutions alternatives et de leurs paradoxes, avec une climatologue du GIEC, des décroissants pratiquants, et un historien des sciences et des techniques.

La Biennale en quelques clics

Le programme complet de la
Biennale des arts numériques
Némo est à retrouver sur :

biennalenemo.fr

catalogue en pdf

Lien pour visuels : https://drive.google.com/open?id=1UszKcUFvPSCMHuWoh_6XpdJn_8A2vfBU

