

***Fluidités:
l'humain qui vient***



LE FRESNOY
STUDIO DES ARTS
NATIONAL CONTEMPORAINS

On appelle fluide ce qui n'est pas fixe.

Fluide comme l'eau, fluide comme l'air.

La fluidité est l'état de quelque chose en mouvement, qui glisse et se déforme, difficile à figer. Comme une pensée ?

Nous vivons aujourd'hui dans une époque où les informations circulent entre elles comme des torrents, où tout ce que l'on pensait savoir semble instable et est remis en question.

Depuis des siècles, l'humanité s'est pensée en opposition à la nature. Elle s'est crue supérieure à toutes les autres formes de vie sur la planète (animaux, plantes, insectes). L'homme d'un côté, la nature de l'autre.

Les dernières découvertes scientifiques ont démontré l'intelligence et la sensibilité de nombreuses espèces animales et végétales. Savais-tu que même les plantes communiquent entre elles pour se prévenir d'un danger ?

En parallèle, les technologies évoluent sans cesse. Elles connectent les humains du monde entier entre eux grâce au réseau d'Internet, les machines effectuent des tâches à notre place ou surveillent nos actions au quotidien, et les explorations spatiales se concentrent désormais sur la possibilité d'envoyer les humains vivre sur une autre planète.



Dans cette époque de grands changements, les artistes nous invitent à réfléchir à la place de l'humain aujourd'hui et pour les siècles à venir.

Certains artistes croient que les fictions et les histoires racontées par les hommes changent le monde autant que les découvertes faites dans les laboratoires scientifiques.

Quelles histoires raconter pour façonner l'humanité de demain, et penser les relations des humains entre eux, mais aussi avec les autres formes de vie qui peuplent notre planète, et avec les machines ?



En entrant dans l'exposition, dirige-toi vers le cercle blanc au centre de la salle. L'œuvre de **Daniel Steegmann Mangrané** présentée ici s'appelle *Phantom*.

Dans son enfance, cet artiste souhaitait être biologiste, et a toujours été fasciné par la jungle. En 2004, il a déménagé au Brésil, et a découvert la forêt amazonienne et la richesse des formes de vie qui l'habitent. Les peuples qui y vivent auraient beaucoup à nous apprendre sur la façon dont chaque créature perçoit le monde, plantes, animaux et insectes.

Au centre du cercle, un casque de réalité virtuelle est comme une porte d'entrée vers la forêt. Porter ce casque nous plonge dans la Mata Atlântica, une zone de la forêt amazonienne aujourd'hui détruite qu'il a scanné en 3D. Regarde autour de toi, ton corps a disparu.

Tu es devenu.e la forêt.





Sur le mur d'en face se trouve une série de paysages de l'artiste **Joan Fontcuberta**, qui s'interroge dans tous ses projets sur la vérité des images. Ce qu'on y voit est-il une représentation du monde réel ? Pour ce projet nommé *Orogenesis*, il a détourné un logiciel utilisé par les géographes qui transforme le tracé des cartes du monde en paysages en 3 dimensions. Mais ici, au lieu d'utiliser des cartes, il a demandé au logiciel de générer des paysages à partir de tableaux célèbres de l'histoire de l'art, peints par des artistes comme Cézanne, Mondrian ou Turner. La surface plate du tableau devient alors une carte du monde interprétée par la machine. Les images obtenues sont des paysages imaginaires.

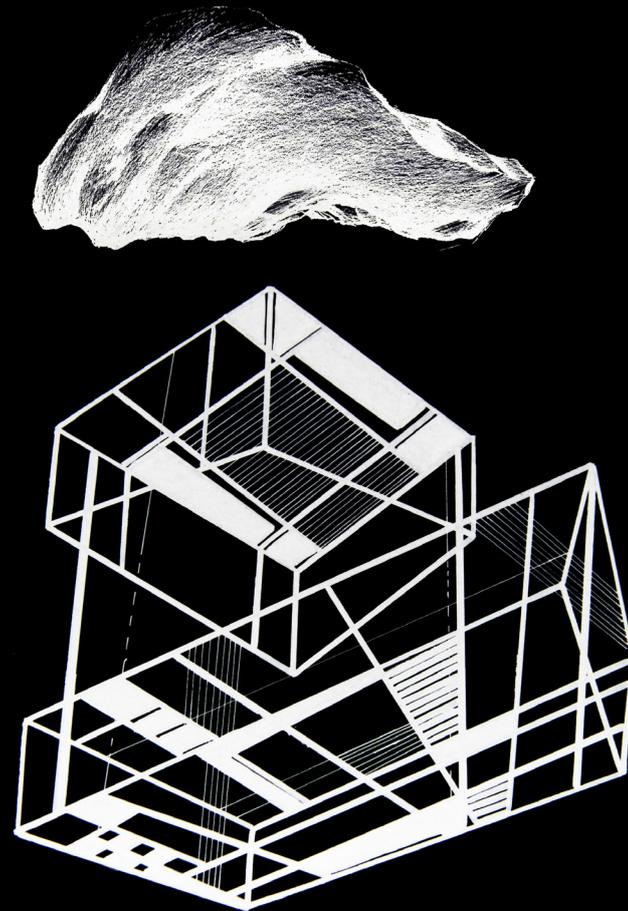


Dans l'Antiquité, les hommes lisaient l'avenir à partir de cire chaude jetée dans l'eau dont ils interprétaient la forme obtenue, y voyant des présages. L'artiste **Hicham Berrada** s'inspire de cette technique pour son oeuvre *Kéromancie*, et transforme la forme obtenue en une sculpture de bronze. Plongée dans un aquarium, la matière va vieillir en accéléré.

Aujourd'hui, nous ne croyons plus aux oracles, mais nous anticipons ce qui pourrait se passer grâce à des calculs informatiques. La morphogenèse est un calcul découvert par les scientifiques qui prédit la façon dont les formes évoluent dans la nature, et qui font qu'un arbre a toujours la forme d'un arbre, un nuage ressemble toujours à un nuage. Dans la vidéo *Augures Mathématiques*, l'algorithme génère des formes à partir de la formule de plusieurs végétaux. Elles naissent sous nos yeux, semblables à des architectures fantastiques. En contrôlant le logiciel, **Hicham Berrada** crée ainsi la vision d'une nature qui n'existe pas, mais pourrait exister un jour.



Tourne-toi désormais vers l'étonnant paysage face à toi. **Michael Najjar** est un artiste sans limites qui a déjà grimpé au sommet des plus hauts immeubles pour prendre des photographies des villes, et escaladé des montagnes. Mais ce n'est toujours pas assez haut. Il sera bientôt le premier artiste à voyager dans l'espace, et il s'entraîne actuellement avec des astronautes pour être prêt pour ce voyage. *Terraformation*, la vidéo présentée ici, mélange des images filmées sur Terre, plus précisément en Islande, des vues satellite et des paysages martiens filmés par un robot explorateur nommé Curiosity. Ce paysage inventé nous montre à quoi pourrait ressembler notre futur environnement si les humains portaient vivre sur Mars un jour.



L'artiste **SMITH** et les architectes du studio **Diplomates** regardent aussi vers le cosmos. Autrefois, les marins sur la mer se repéraient dans la nuit grâce à la position des étoiles (« sidus » en latin). Lors des nuits nuageuses, les étoiles étaient invisibles. Les marins étaient alors « désidérés », privés d'étoiles. Le mot « désidération » qui donne son titre à l'œuvre, pourrait alors décrire cet état dans lequel nous sommes quand nous sommes privés de notre relation aux étoiles.

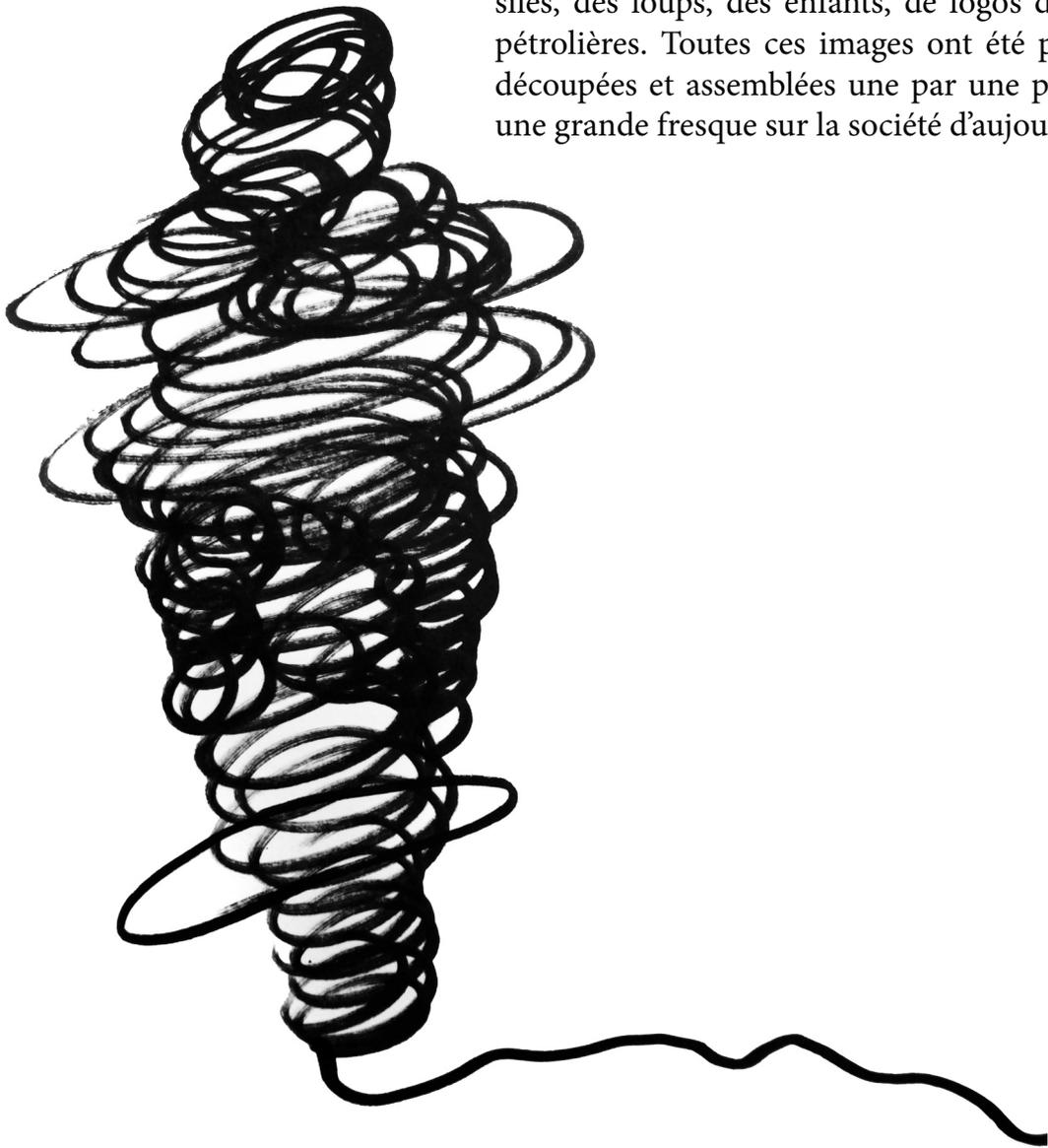
Notre vie, comme celle des plantes, est en effet liée aux astres. Les plantes se nourrissent de la lumière du soleil, leurs feuilles transforment la lumière en énergie. En mangeant les plantes, ou des animaux qui ont mangé des plantes, nous consommons aussi cette énergie, et l'air que les plantes produisent.

Pour devenir un être vivant mi-humain, mi-cosmique, **SMITH** s'est implanté un fragment de météorite dans le bras. A travers ce projet, les artistes nous invitent à fusionner avec le cosmos. Installe toi sur les *moonbeds*, ces lits lunaires, observe et écoute les différents éléments présentés ici, faits de sons, d'images et de poésie.

Sur les coursives, une grande sculpture réalisée par l'artiste **Antony Gormley** semble observer l'exposition. Composée d'un seul fil métallique enroulé sur lui-même, cette sculpture nommée *Feeling Material IV* représente un drôle de personnage. Un homme-réseau nébuleux, un corps-tourbillon.

S'agit-il de l'humain de demain, entouré de toutes les informations et les connexions qui le traversent, et autour duquel les données tournoient sans fin ?

A droite, la vidéo de **Cliff Evans**, *Citizen : The Wolf and Nanny*, commence avec une juxtaposition d'images étranges, qui n'ont d'apparence aucun lien entre elles. Ces images sont extraites d'Internet ; une femme faisant son jogging, une astronaute, des missiles, des loups, des enfants, de logos d'entreprises pétrolières. Toutes ces images ont été patiemment découpées et assemblées une par une pour former une grande fresque sur la société d'aujourd'hui.





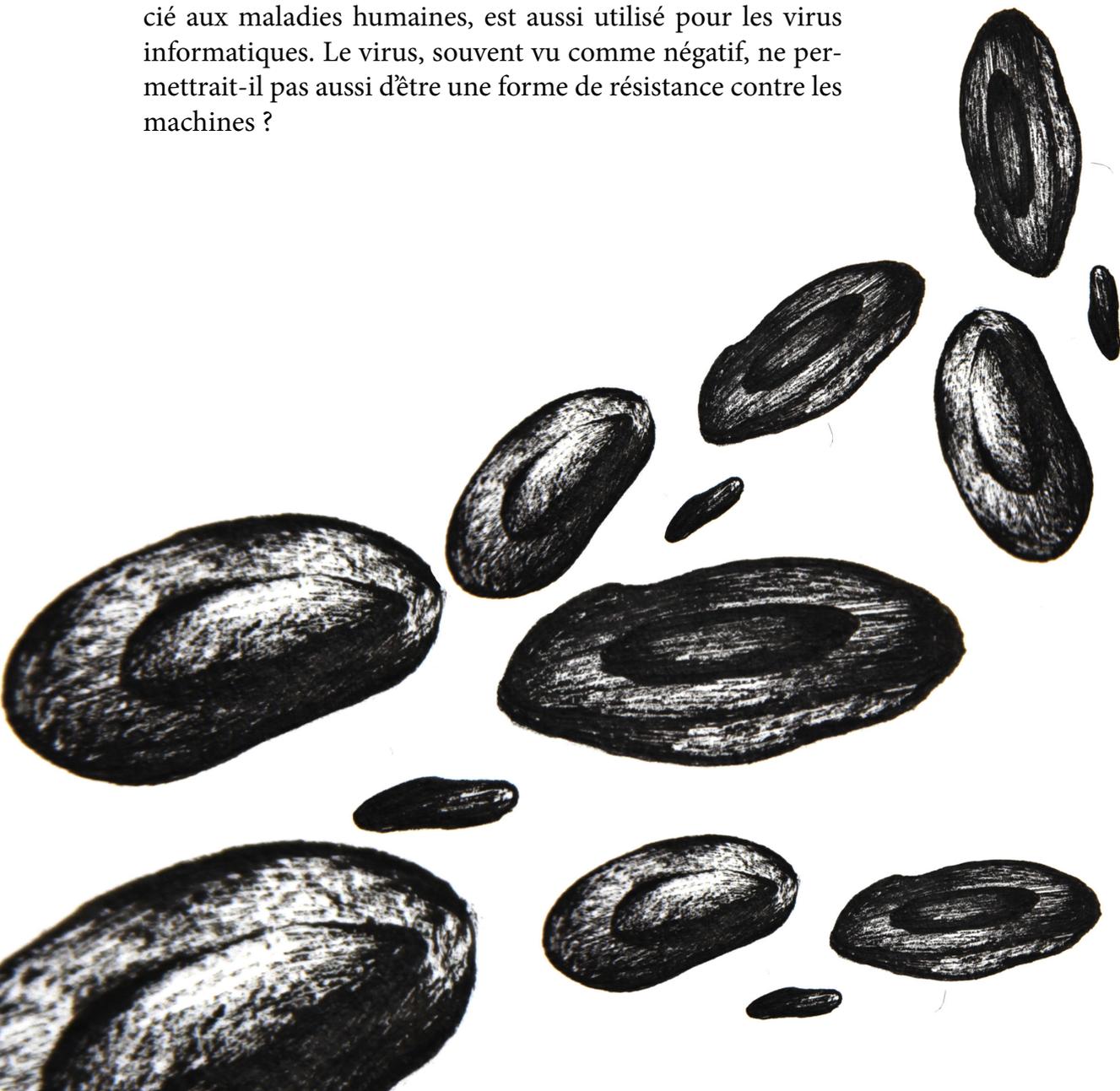
A gauche de la sculpture se trouve le film *Swatted* d'Ismaël Joffroy-Chandoutis. Pour ce projet, il voulait faire un film sans caméra et sans tournage. Un film dont l'action se passerait en ligne, dans l'espace de l'écran d'ordinateur.

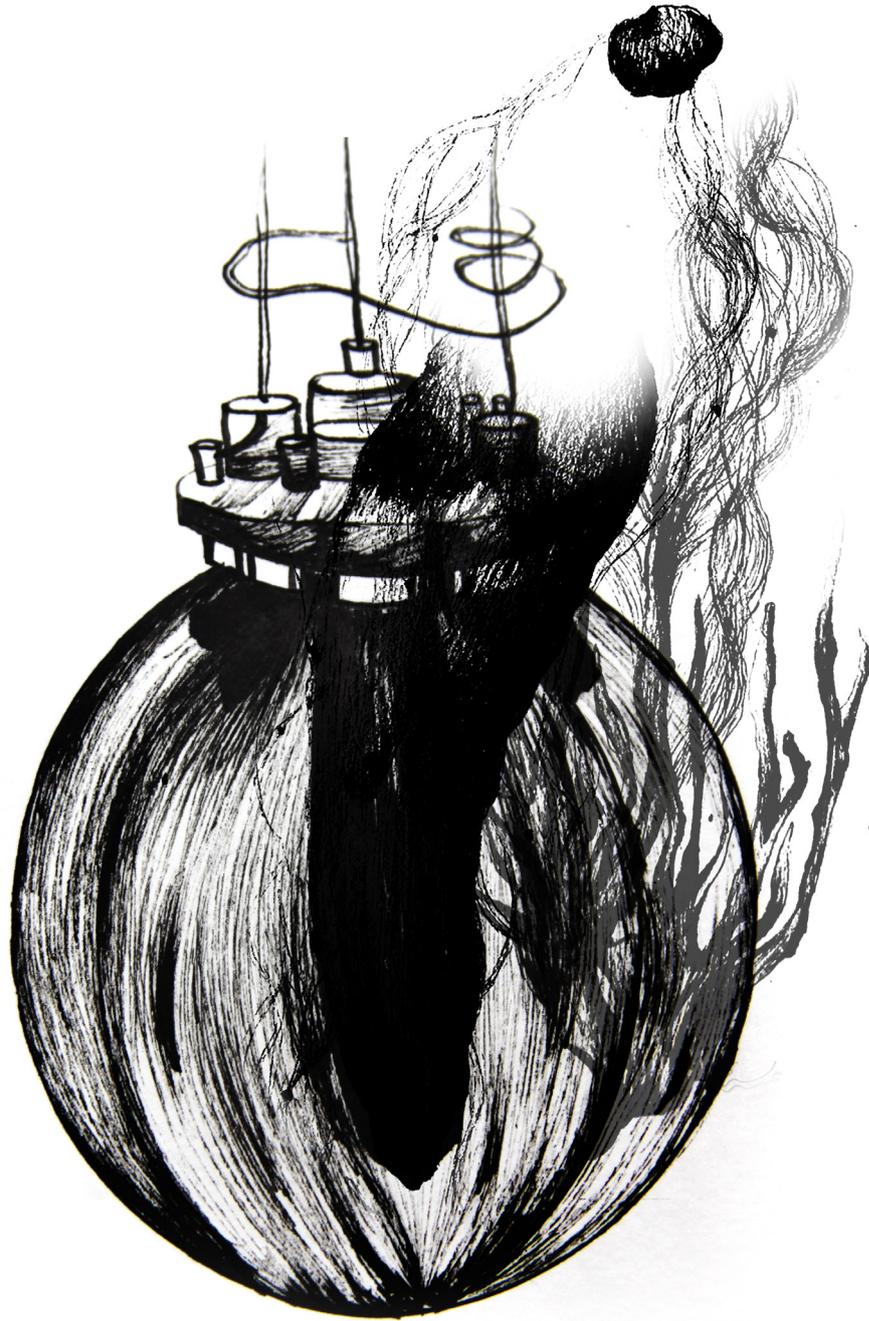
Beaucoup de joueurs filment et partagent leur partie en direct sur Internet. Mais toutes les personnes qui les observent ne sont pas bienveillantes. Les «swatters» ont mis en place un canular qui consiste à appeler la police en leur disant de venir chez un joueur en train de se filmer. Les personnes qui regardent la partie assistent alors à l'arrestation en direct. Dans ce film, de vrais témoignages de victimes de «swatting» sont mélangées avec des séquences tournées avec le moteur du jeu *Grand Theft Auto V*. Le film évoque la façon dont les actions des mondes virtuels (jeux en ligne, réseaux sociaux) peuvent avoir des conséquences bien réelles.

Les artistes **Lynn Hershman Leeson** et **Shu Lea Cheang** travaillent quant à elles sur l'identité, le rapport aux technologies, et la résistance à une société de surveillance.

Dans le film *Shadow Stalker*, l'esprit du *Deep Web* (le nom donné à une partie du réseau Internet cachée et non contrôlée), nous met en garde contre la diffusion de nos données et l'utilisation des algorithmes pour la surveillance. Ce film évoque un logiciel utilisé aux Etats-Unis nommé *Predpol*, qui permet de prédire l'endroit où un crime a de grandes chances d'avoir lieu. Il se base pour cela sur des informations recueillies sur les habitants. Cela te rappelle-t-il le scénario d'un film de science-fiction ?

Dans *UKI Virus Rising*, un personnage (humain ? Robot ? Avatar virtuel ?) déambule dans une décharge électronique. On observe ses différentes mutations. Le mot virus, associé aux maladies humaines, est aussi utilisé pour les virus informatiques. Le virus, souvent vu comme négatif, ne permettrait-il pas aussi d'être une forme de résistance contre les machines ?





Artistes, architectes et designers cherchent aussi de nouvelles façons d'habiter le monde. Avec son projet *Spark of Life*, l'artiste **Teresa Van Dongen** invente une lampe qui fonctionnerait sans électricité grâce à des bactéries bioluminescentes, enfermées dans un globe de verre. Une lampe vivante, qui nous permet d'imaginer une autre relation avec nos objets. Les bactéries doivent être nourries régulièrement, faisant naître une forme d'échange avec les objets du quotidien, nourriture contre lumière.

L'architecte **Philippe Rahm** propose quant à lui un projet pour le Parc Central de Taichung. Pour lui, tout bâtiment devrait prendre en compte la température, l'humidité et la lumière du lieu. Le projet pour le parc permet ainsi d'obtenir en temps réel des informations sur le climat.





Au fond à gauche de la nef, une porte s'ouvre sur un grand dessin accroché au mur. Représente-t-il des racines, un oiseau, un rocher, une fleur de pierre, ou tout cela à la fois ? La forme d'une oreille est-elle si différente de celle d'une feuille ? Un rocher d'une fleur ? L'artiste **Yosra Mojtahedi** vient d'Iran, et a grandi dans une culture où le corps est tabou et caché, surtout celui des femmes. Elle est fascinée par la représentation de la forme humaine, et par la frontière entre ce qui est vivant et non-vivant.

Après avoir fait beaucoup de dessins représentant ces formes hybrides, qui mélangent des fragments de corps humains, de plantes et de minéraux, Yosra a voulu leur donner vie.

Entends-tu une respiration ? Dans l'obscurité de la pièce d'à côté, une forme blanche.

Approche-toi. Tourne autour, observe-là s'animer, elle réagit à la présence d'autres êtres vivants à ses côtés. Avant de partir, tu peux effleurer cette sculpture vivante d'une caresse pour en sentir la vie sous tes doigts.





Non loin de là, sur les cursives, des objets sont présentés dans une petite vitrine comme des bijoux. L'artiste **Alfonso Borragán** fait revivre des rituels anciens durant lesquels les gens mangeaient des pierres. Notre alimentation et nos remèdes sont aujourd'hui principalement composés de plantes (ou d'animaux ayant mangé des plantes), mais de nombreuses civilisations attribuent des effets magiques et guérisseurs à des matières comme l'argent, les pierres précieuses ou l'argile. Les grains d'argent exposés ici ont traversé le corps de 8 personnes lors d'une cérémonie organisée par l'artiste. Les grains d'argent gardent ainsi la trace des corps qu'ils ont traversés, mais les personnes en gardent aussi la trace dans leur corps.

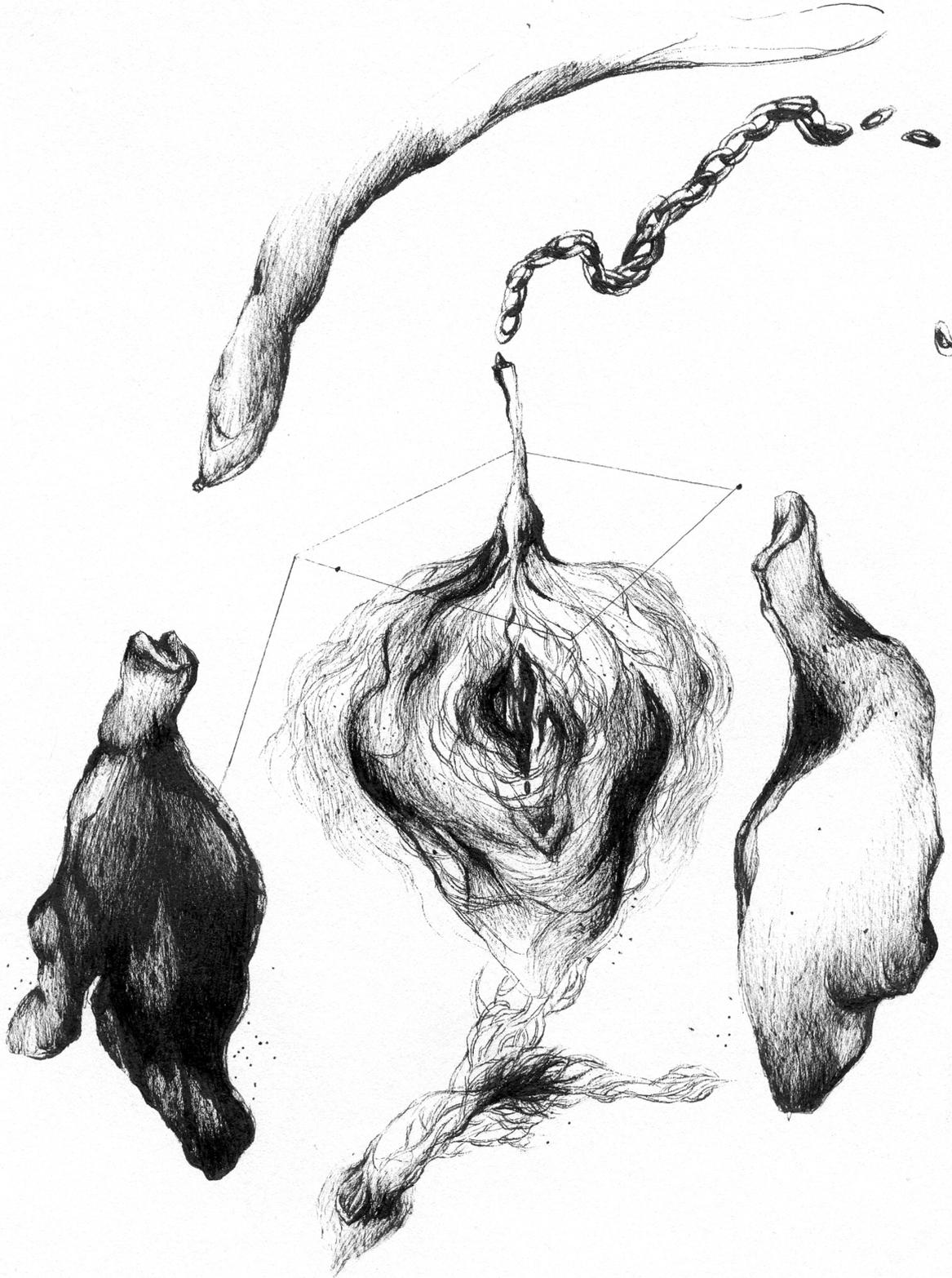


Que se diraient une machine et une plante si elles discutaient entre elles ? Le film *YWY, The Android* de **Pedro Neves Marques** propose une réponse à cette question. Dans un champ, un robot à l'apparence humaine discute avec un épi de maïs génétiquement modifié. Ces deux créatures semblent à première vue très différentes, mais ont toutes les deux été créées artificiellement par l'homme. Elles ont donc en réalité beaucoup de choses en commun, et parlent de contrôle, de reproduction et de domination.

Dans le film nommé *Uncanny Valley*, l'artiste **Karlos Gil** propose un face à face troublant entre une jeune humaine et son double robot. Pour cela, il a travaillé avec un des plus grands laboratoires de robotique au Japon, qui fabrique des androïdes extrêmement réalistes. Dans le film, l'actrice humaine prétend être un robot et le robot prétend être un humain. Comment les différencier ? Seuls de minuscules signes permettent de les distinguer, comme le clignement des yeux. L'humain de demain cohabitera-t-il avec des machines à son image ?



ET TOI, QUI SERAS-TU, DEMAIN ?



Fluidités : l'humain qui vient

Commissaires : Benjamin Weil, avec Pascale Pronnier

Dessins : Yosra Mojtahedi / **Texte :** Lucie Ménard