



*Le Fresnoy— Studio
national— Exposition*
**Fluidités:
l'humain
qui vient**
07.02.—29.04.2020
dossier de presse

CONTACTS PRESSE

LE FRESNOY- STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS

Michèle Vibert

+33 (0)3 20 28 38 05 / mvibert@lefresnoy.net

Camille Baudry

+33 (0)3 20 28 38 61 / cbaudry@lefresnoy.net

JIGSAW BUREAU

Suzanne Rameix

+33 (0)6 66 65 26 93 / suzanne@jigsaw.family

FLUIDITÉS :
L'HUMAIN
QUI VIENT

PRÉSENTATION

ARTISTES

HICHAM BERRADA
ALFONSO BORRAGÁN
SHU LEA CHEANG
CLIFF EVANS
JOAN FONTCUBERTA
KARLOS GIL
ANTONY GORMLEY
LYNN HERSHMAN LEESON
ISMAËL JOFFROY CHANDOUTIS
YOSRA MOJTAHEDI
MICHAEL NAJJAR
PEDRO NEVES MARQUES
PHILIPPE RAHM
SMITH x DIPLOMATES
DANIEL STEEGMANN MANGRANÉ
TERESA VAN DONGEN

COMMISSAIRE

BENJAMIN WEIL avec PASCALE PRONNIER

PRÉSENTATION par Benjamin WEIL

Préfigurer le futur et spéculer sur l'avenir de l'humanité est un exercice qui tient particulièrement à cœur aux humain-e-s depuis au moins un siècle. On pense bien sûr aux romans prescients de Jules Verne, dans lesquels les protagonistes explorent le monde grâce à de nouvelles technologies qui leur permettent de se déplacer rapidement d'un bout à l'autre du globe ou d'en explorer des parties jusqu'alors inaccessibles. Jusqu'à récemment, la plupart des technologies fonctionnaient comme des outils, mais au cours des dernières années on a noté une approche plus « transhumaniste ». L'objectif semble en effet d'élaborer des dispositifs électromécaniques parfaitement intégrés pour augmenter les capacités du cerveau et du corps humain. L'espèce humaine « bionique » qui en résulterait vivrait dans une éternité, ayant vaincu toutes les maladies ; son intelligence échangerait de manière fluide avec celle des ordinateurs, l'un-e-s apprenant de l'autre. C'est en tout état de cause un fantasme plus ou moins avoué. En outre, les frontières entre la technologie et la biologie deviennent de plus en plus poreuses, tant sur le plan matériel que conceptuel. L'humain-e qui vient sera-t-il.elle plutôt bionique ou plutôt cyborg ?

Il est indéniable que la technologie a profondément transformé les conditions de vie des êtres humains au cours des deux derniers siècles, et plus encore dernièrement. L'invention de moyens de transport et de communication de plus en plus sophistiqués et rapides a progressivement modifié notre perception de l'espace et du temps. Cela a généré ce que nous appelons souvent « la mondialisation », une condition dans laquelle notre perception de la vie quotidienne est affectée par celle des autres êtres humains vivant ailleurs. La réalité d'aujourd'hui mêle de manière fluide le « ici et maintenant » et le « là et maintenant », grâce à des dispositifs qui fournissent des flux d'informations multimédias transmis en temps réel depuis les endroits les plus reculés du globe. En conséquence, notre communauté ne se limite plus aux personnes qui vivent ou travaillent à côté, et l'on entretient désormais avec la même aisance des liens personnels et professionnels réguliers avec des personnes qui vivent à des centaines, voire des milliers de kilomètres. Notre perception du réel intègre au même titre des événements, qu'ils se produisent au bout de la rue ou au bout du monde.

Comprendre un monde au niveau global est un immense défi, alors que le flux d'informations et sa vitesse ne cessent d'augmenter. De plus, et peut-être en raison de la fusion de références culturelles, la conscience humaine a également évolué.

PRÉSENTATION

La notion d'autorité est devenue plus répandue, et chacun-e peut librement associer des références culturelles ou liées au genre pour façonner et refaçonner sa propre identité à l'envi. En outre, l'humanité est de plus en plus encline à explorer la communication entre les espèces, qui inclut toutes les formes de vie.

La notion de vie telle que nous la comprenons jusqu'à présent est également remise en question, si l'on considère la très lente évolution d'organismes perçus comme inertes. Pourrait-on alors parler d'une résurgence de l'animisme en tant que concept — et non comme système de croyance, comme moyen d'appréhender l'univers ?

Imaginer l'humain-e qui vient n'est pas envisageable uniquement à partir de spéculations purement scientifiques et factuelles : penser l'avenir dépend aussi des fantasmes et des rapports très ambivalents de l'humanité avec la technologie, sans oublier les effets des intérêts économiques ou politiques. En 1927, le *Metropolis* de Fritz Lang présentait un monde dans lequel les machines mises au point par des humain-e-s rationalisaient l'organisation de leur vie, mais étaient mises en échec dans cette tentative par la rébellion des femmes et des hommes refusant de se soumettre. Aujourd'hui, ce sont les citoyens de Hong Kong qui, dans la rue, défient le système complexe de reconnaissance faciale mis en place par le gouvernement chinois avec de simples pointeurs laser.

L'humanité a toujours été fascinée par ses propres réalisations et ses capacités à façonner le monde dans lequel elle vit. Au cours des trois dernières décennies, l'avènement d'une puissante micro-informatique en réseau a radicalement transformé la vie de la plupart des habitants de la planète. La technologie « intelligente » a maintenant pénétré la plupart des aspects de notre vie quotidienne, et l'on peut aisément imaginer qu'elle pourrait nous affecter plus encore à l'avenir. On serait capable de, par exemple, envisager une mise sous surveillance du corps humain et du cerveau grâce à des micro-instruments de mesure bioélectroniques qui garantiraient que nos organes fonctionnent toujours dans des conditions optimales, afin d'éviter tout type de stress ainsi que leur détérioration.

Après avoir modifié son environnement pour l'adapter à ses propres besoins, l'humanité s'emploie maintenant à façonner le corps pour l'adapter à l'environnement qu'elle a créé. On pourrait dire que plutôt que de créer des interfaces intuitives s'adaptant à l'intelligence humaine, l'avenir résiderait dans l'adaptation de l'homme à l'intelligence mécanique qu'il a façonnée ; ou peut-être dans la meilleure intégration des deux.

PRÉSENTATION

Le dilemme évoqué plus haut semble toujours d'actualité : tandis que l'humanité continue à rêver de domination, n'est-elle pas en train de produire dans le même temps les conditions de sa propre soumission aux machines ?

La spéculation sur l'avenir est toujours guidée par des perspectives à la fois utopiques et dystopiques. En observant la situation mondiale actuelle, on pourrait affirmer que nous avons besoin de paradigmes entièrement nouveaux pour envisager le futur de façon positive, tant il y a de crises importantes auxquelles l'humanité est confrontée. La démocratie et la *respublica* sont menacées dans de nombreux endroits ; il existe un sentiment de plus en plus critique au sein des peuples à l'égard de la mondialisation, et un rejet de l'autre ; la pollution et le dérèglement climatique qui s'ensuit prennent des proportions jamais atteintes, et l'on parle depuis quelque temps d'anthropocène ; ce que l'on appelait autrefois le « progrès » est souvent considéré aujourd'hui comme une menace.

En 2004, j'ai organisé une exposition intitulée *Zones de confluence*, dont le propos était de réfléchir à la manière dont les artistes intégraient les nouvelles technologies dans leur travail, non seulement en tant qu'outils, mais également en tant que sujets ; en d'autres termes comment ces technologies ont créé des changements cognitifs et perceptuels. Quinze ans plus tard, la technologie a affecté tous les aspects de notre vie : bien que les réfrigérateurs ne soient pas encore tout à fait en mesure de commander les denrées qui remplaceraient celles que nous avons déjà consommées, les imprimantes en réseau, elles, peuvent déjà passer commande pour remplacer le toner ou l'encre qui viennent à manquer, ou solliciter une intervention humaine pour une réparation.

Les algorithmes prétendent mieux connaître la musique que nous aimerions écouter, et sont aussi supposés être capables d'adapter l'ambiance d'éclairage de notre maison à celle de notre humeur. L'apprentissage automatique des machines (*machine learning*) accélère les capacités de l'informatique, ce que l'on se targue d'appeler « intelligence artificielle » Il y a peut-être ici un glissement sémantique révélateur.

Cette exposition 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 d'envisager l'avenir de l'humanité.

En dialogue avec l'exposition se tiendra le colloque *L'humain qui vient*, les 28 et 29 avril.

COLLOQUE

L'HUMAIN QUI VIENT

Mardi 28 et mercredi 29 avril 2020

Le groupe de recherche *L'humain qui vient*, fondé en novembre 2018 par Joseph Cohen (School of Philosophy, University College Dublin), Alain Fleischer (Le Fresnoy - Studio national) et Raphael Zagury-Orly (Sciences Po Paris et Collège International de Philosophie) et dont le comité scientifique est composé de nombreux universitaires internationaux, entend conduire des séminaires et des conférences, des ateliers et des rencontres académiques interdisciplinaires sur la question foncière de l'avenir de l'humain au regard des avancées technologiques et scientifiques contemporaines.

Qu'appelons nous aujourd'hui l'« humain » ? L'« humain » aura toujours été défini à partir de son évolution et de son devenir historique propre. Mais notre contemporanéité lui aura-t-elle infligé un bouleversement tel qu'il, l'« humain », débordé et dépasse son devenir historique lui-même ? Autrement dit, nous tenons-nous aujourd'hui devant une métamorphose, un « point tournant », où l'« humain » se voit radicalement transformé et porté vers un autre que lui-même — tout autre que la définition, la détermination, l'identité déployées dans et par son histoire propre ? Assistons-nous aujourd'hui à une transfiguration telle que la distinction traditionnelle entre l'être et le devenir de l'humanité se voit résolument surpassée ? La figure de « l'humain qui vient » excède-t-elle — et en quel sens ? — la détermination essentialiste et humaniste de l'humain ? Et plus en avant, comment se confronter aujourd'hui à cette figure inédite de « l'humain qui vient » ? D'ailleurs, n'aurons-nous pas affaire à une multiplicité de figures de l'humain qui viennent ?

C'est là une exigence à la fois politique et philosophique, certains y ajouteraient un devoir éthique : penser en direction de ces manifestations inédites de l'humain et ainsi des humanités. Depuis quel lieu et à partir de quelle loi pouvons-nous incarner cette exigence philosophique et politique ? Et comment cette profonde altération de l'humain modifiera-t-elle notre pensée et quelles seront les conséquences politiques de cette mutation dans l'histoire de l'humanité ? Ces questions philosophiques, politiques, éthiques sont également centrales aux travaux d'artistes, de cinéastes et d'architectes. Leurs approches différentes, leur façon singulière de penser en images, et notamment de réfléchir les lieux et les espaces de l'expérience, créeront un certain intervalle au cœur de notre recherche commune et ouvrira à un autre regard entre notre contemporanéité et les altérations qui s'y déploient.

Hicham Berrada

Né à Casablanca (Maroc), vit et travaille à Roubaix.
www.hichamberrada.com

Le travail d'Hicham Berrada associe intuition et connaissance, science et poésie, et se nourrit d'une double culture, artistique et scientifique. L'artiste met en scène les changements et les métamorphoses d'une "nature" activée chimiquement, qu'il manipule en direct pour donner forme à de véritables natures mortes. Du laboratoire à l'atelier, de l'expérience chimique à la performance, l'artiste explore dans ses œuvres des protocoles scientifiques qui imitent au plus près différents processus naturels et/ou conditions climatiques.

Son travail a été présenté dans le cadre de nombreuses expositions personnelles et collectives : Centre d'art de l'Onde, Vélizy-Villacoublay MAC-VAL, Vitry-sur-Seine ; Haward Gallery Londres ; Palais de Tokyo, Paris ; Le Fresnoy - Studio national, Tourcoing ; Fondation Pinault, Venise ; Martin-Gropius-Bau, Berlin ; PS1 MoMA, New York ; ICAS, Institute of Contemporary Art, Singapour, ainsi que lors de biennales : Biennale de Lyon, Biennale de l'Image en Mouvement, Genève et Biennale de Yinchuan, Chine. L'artiste a également réalisé plusieurs performances à la Villa Médicis et au Maxxi-Muséo nazionale delle arti del XXI secolo, Rome ; aux Abattoirs-Musée d'art contemporain, Toulouse ; au MAC-VAL, ainsi que lors des Nuits Blanches de Paris, Bruxelles et Melbourne.

Hicham Berrada est représenté par les galeries kamel mennour, Paris/Londres ; Wentrup, Berlin et Cultures Interface, Casablanca.

Augures mathématiques

Film, 3 min, 2020

Kéromancie

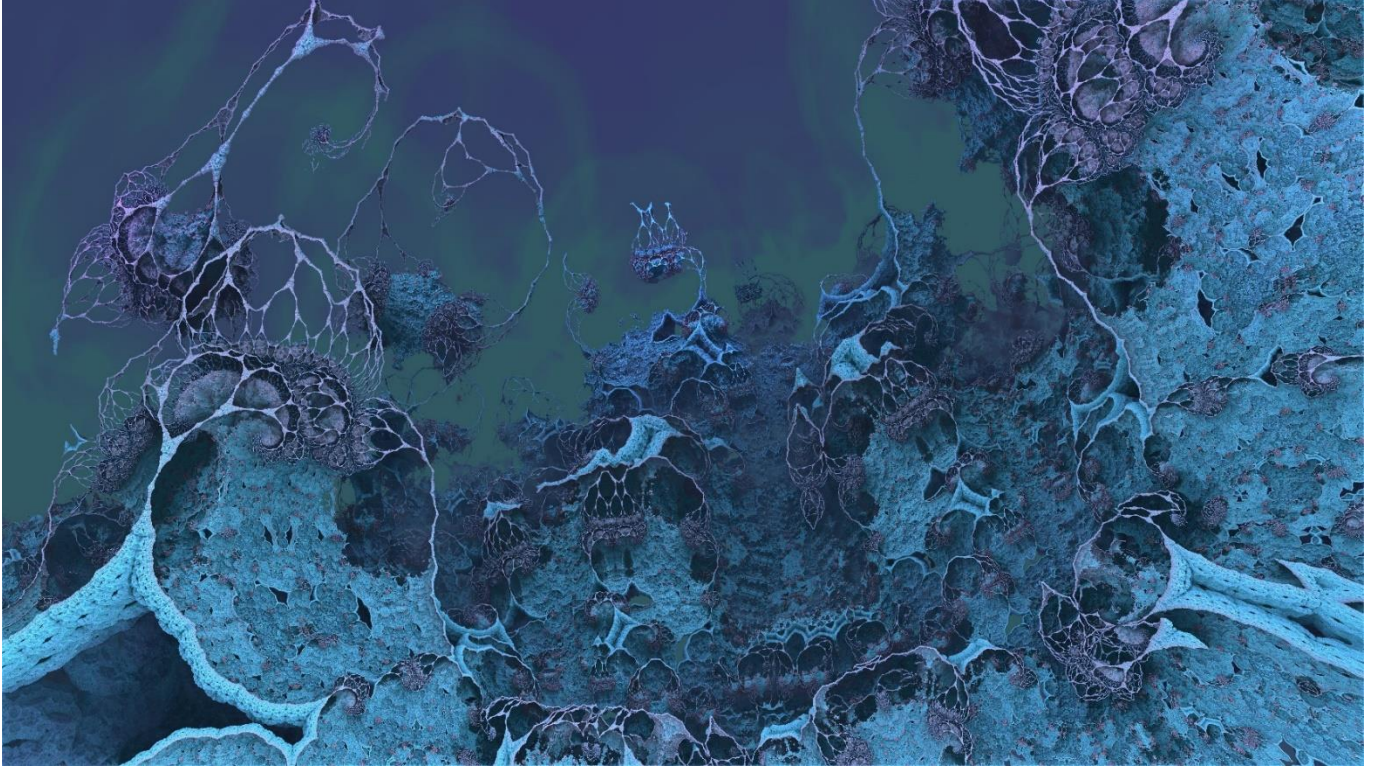
Objet, 2019

Courtesy galerie kamel mennour, Paris

Hicham Berrada cherche à insuffler de la poésie dans la matière en utilisant cette fois les algorithmes de morphogénèse. Définis par les scientifiques, ces algorithmes mettent en lumière des règles de calculs mathématiques qui régissent le monde vivant. Ils sont composés d'un ensemble infini de polygones et peuvent être traduits en un programme exécutable par ordinateur. Les impressions en 3D que constituent la nouvelle série des Augures mathématiques sont nées de la combinaison de différents algorithmes de morphogénèse, processus physique qui détermine la forme, le développement et la composition d'un organisme vivant dans la nature. Ces impressions générées informatiquement donnent naissance à des entités ayant pu exister, pouvant exister ou qui existeront peut-être, jusqu'influencées des matières issues de la nature. Caroline Turek

Le titre de la série Kéromancie vient du grec kêrós (« cire ») et manteia (« divination »). Il fait référence à un art divinatoire pratiqué depuis l'Antiquité et utilisant un procédé simple à base de cire fondue et d'eau. Cette technique ancestrale consiste à lire l'avenir, à trouver des réponses dans les formes créées par la cire chaude plongée dans un récipient rempli d'eau. Une fois la cire solidifiée et retirée de l'eau, la forme obtenue peut être interprétée en vue de répondre aux questions préalablement posées.

Hicham Berrada s'inspire librement de cette méthode de divination pour créer un univers poétique nourrissant l'imagination du spectateur. Mais contrairement à la méthode traditionnelle qui se veut libre d'interprétation, l'artiste, lui, contraint la matière selon un protocole strict pour aboutir à la création de formes hybrides rappelant par certains aspects le monde végétal. Le geste de l'artiste est alors là comme pour infléchir le destin en jouant sur la matière et les conditions de laboratoire mises en œuvre. Caroline Turek



Alfonso Borragán

Né à Barcelone (Espagne), vit et travaille à Londres.

Alfonso Borragán est un artiste multidisciplinaire, licencié de la faculté des Beaux-Arts de Barcelone et titulaire d'une maîtrise de la Slade School of Fine Arts de Londres.

Son travail peut être interprété comme le développement et le suivi d'une expérience unique. En tant qu'artiste, il convoque parfois des images qui n'existent pas. Il puise à la fois ses sources dans les croyances populaires et scientifiques.

Son travail tente de révéler une expérience. Il crée des situations et des dispositifs qui cherchent à modifier en quelque sorte la perception de la réalité, à l'élargir ou à créer les moyens de réinterpréter cette expérience. La plupart de ses dispositifs récents sont liés au corps humain. Ses œuvres sont une suite d'expérimentations qui s'enchaînent et qui annoncent l'œuvre à venir.

Il a réalisé ses projets en Espagne, au Portugal, en Allemagne, au Royaume-Uni, en Suisse, en Norvège, au Canada, aux États-Unis, en Colombie et en Inde.

En outre, il a enseigné et animé des ateliers et des conférences à la Slade School of Fine Arts, au Camberwell College of Arts, au London College of Communication, au Swansea Metropolitan, à l'Université de Plymouth, à La Colegiatura Colombiana, à l'Université de Cantabrie, à l'Université de Barcelone, à l'Institut d'architecture avancée de Catalogne (Iaac) et à l'Institut d'Études Photographiques de Catalogne.

Daguerrolito

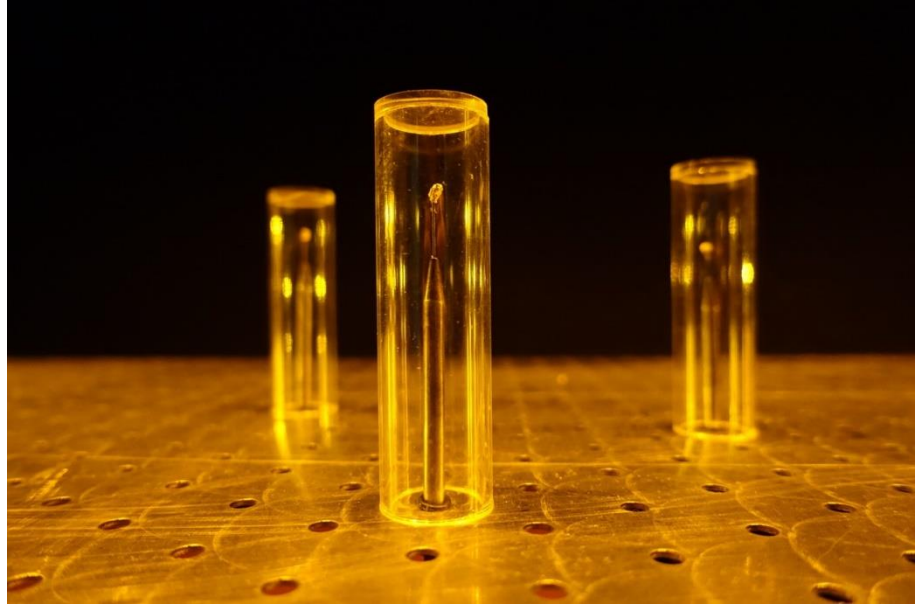
Installation, 2019

Courtesy Alfonso Borragán

Il est parfois difficile de séparer ce qui appartient à la pierre de ce qui appartient au corps.

Daguerrolito est une action collective qui s'est déroulée à Zagreb. Il s'agissait de la troisième action de la série d'œuvres intitulée *litofagos* [*lithophage*], basées sur l'absorption de pierres, dans laquelle un groupe de douze personnes ingéraient une collection de grains d'argent photosensibles. Durant la digestion, les grains d'argent étaient exposés à l'intérieur du corps des personnes les ayant ingérés, capturant l'image de leur trajet. Une fois expulsés, les grains étaient développés et fixés, devenant des miroirs d'argent contenant la mémoire du comportement d'un corps. Huit des douze grains d'argent revinrent marqués photographiquement, mutuellement dans les corps et les grains. Par l'exploration de ces grains d'argent, nous nous fîmes les lecteurs archéologiques d'une digestion profane.

Cette nouvelle installation est la trace de la performance. *Daguerrolito* est une installation d'objets sonores sur les 8 grains d'argent photosensibles issus de l'action collective *Daguerrolito*.



Shu Lea Cheang

Née à Taiwan, vit et travaille actuellement à Paris et à New York.

Son travail se développe autour de différents médiums, tels que des films, des vidéos, des sites Internet et des interfaces, qui explorent « les stéréotypes ethniques, la nature et l'extravagance des médias populaires, institutionnels - pouvoir, relations raciales, et politiques sexuelles. » (Shu Lea Cheang)

Il s'agit, pour l'artiste, de poser la question des rapports entre espace privé et espace public. À cet égard, le projet *Brandon* est particulièrement éclairant. Il s'agit d'un site web présentant une narration s'écoulant sur une année et qui explore les problèmes de fusion des genres et du corps cybernétique à la fois dans l'espace public et dans le cyberspace.

Shu Lea Cheang a également représenté le pavillon Taiwanais à la Biennale de Venise en 2019 avec son œuvre *3x3x6*.

D'autres travaux de l'artiste sont tout aussi manifestes d'un engouement pour les pratiques algorithmiques. Elle explique à propos de l'œuvre *Composting the Net* :

« En tant qu'artiste du réseau, je suis membre de plusieurs communautés de culture numérique en ligne et nous communiquons via des mailing lists modérées qui sont des plateformes ouvertes pour diffuser des informations, des discussions et débats. Voici quelques-unes de ces listes – *Nettime* lancée en 1995 est une liste pour la mise en réseau des cultures, politiques et tactiques ; *Spectre*, pour l'art multimédia et la culture en Europe ; *Empyre-soft_skinned_space* contribue à des perspectives critiques sur des thèmes définis à l'avance ; *AHA* est axé sur l'activisme et le hacktivisme artistique.

Ces listes contiennent des octets et pixels de connaissances, contributions des internautes. A la fois éphémères et substantielles, elles sont 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. *Composting the Net* propose une version optimiste de recyclage de notre propre champ de fouille numérique. Nous explorons les textes, parcourons les pages, confiant dans la pertinence de ces références sur notre existence numérique. Ce composte de données permettra aux jeunes pousses de germer avec plus de vigueur que jamais. »

Uki virus rising

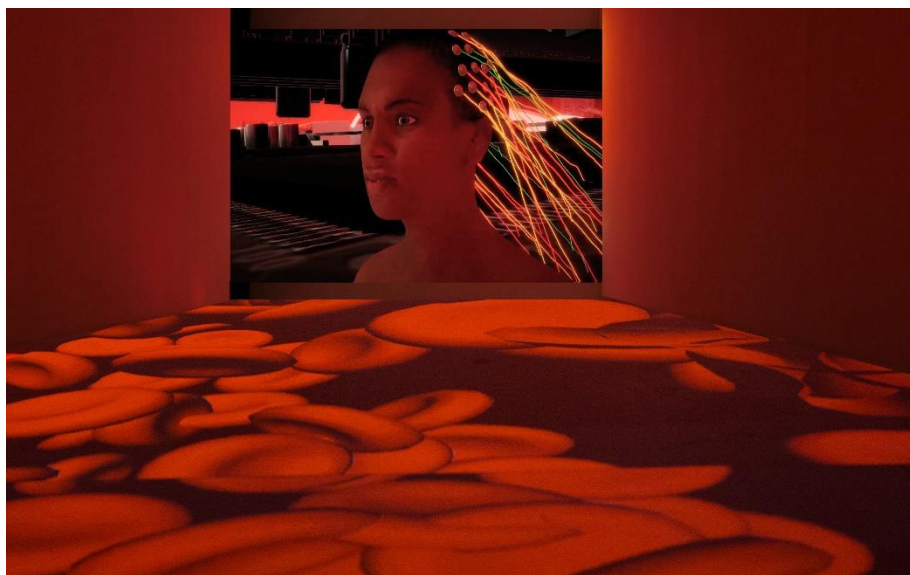
Film, 10 min, 2018

Courtesy Shu Lea Cheang

Production : Isabel Arvers/Kareron
Construction 3D *etrashville* : Mathieu Marguerin
Programmation 3D *bloodcell* : Etienne Landon
Son : Julien Ottavi

Uki est un film de (science) fiction qui prend en compte l'avancement actuel de la biotechnologie et la vie autour des appareils numériques mobiles. L'implantation de puces sous la peau pour la collecte de données biologiques a ouvert la voie à une autre vision de nos corps. Les circuits intégrés transmettent des informations biologiques personnelles aux Big Data auxquelles nous n'avons pas accès. Bienvenue dans l'ère BioNet, un schéma pensé pour posséder vos données, pour vous posséder. *Uki* se présente en format de projection vidéo sur trois grands écrans synchronisés.

L'artiste nous alerte sur la puissance cognitive des futures générations d'ordinateurs, et sur une possible dérive totalitaire de ces systèmes.



Cliff Evans

Américain d'origine australienne.

Cliff Evans a passé son enfance dans une petite commune isolée, avec un accès limité aux médias. Il raconte qu'il passait la majeure partie de son temps à errer dans les bois et que sa première connaissance du monde de l'art se faisait par le biais de films et de bandes dessinées. Il étudie ensuite le cinéma et la vidéo à l'école du Musée des Beaux-Arts de Boston, où il commence sa carrière artistique. Cette biographie unique a naturellement affecté la vision de la vie d'Evans, ainsi que son imagerie artistique, les contenus avec lesquels il s'engage et ses moyens d'expression. Les travaux d'Evans estompent les frontières entre un espace personnel, familial et un domaine public dont les frontières disparaissent progressivement.

L'artiste poursuit l'idée troublante selon laquelle nous sommes constamment surveillés, filmés et photographiés - dans la rue, dans les magasins, sur les terrains de stationnement et dans les espaces virtuels que nous parcourons. Les informations nous concernant sont constamment accumulées dans les bases de données d'autorités et de sociétés et utilisées pour diverses raisons militaires et commerciales, légitimes ou non, d'une manière que nous ne pouvons pas comprendre. Pourtant, nous choisissons constamment, de notre plein gré, de partager des moments privés de notre vie avec des foules immenses et anonymes au moyen de messages, de blogs ou de tweets.

Comme Evans le raconte, les environnements et les situations qui composent son œuvre *Citizen* sont « un pastiche d'informations et de bruits tirés de sources d'actualités 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 sont extraits de peintures religieuses et de bandes dessinées de la Renaissance. »

Exposé aux États-Unis et dans le monde entier, le travail d'Evans a été présenté dans des espaces tels que The New Museum, le Chelsea Art Museum et Location One à New York ; Le Musée des Beaux-Arts et le Musée Isabella Stewart Gardner à Boston ; Laboratorio Arte Alameda à Mexico, Mexique ; Fondation Beyeler à Bâle, en Suisse ; Le musée Artsonje à Séoul, en Corée ; et le musée Today, Beijing, Chine.

Citizen: The Wolf and Nanny

Film, 6,15 min, 2009

Courtesy Cliff Evans

Composé uniquement d'images et de vidéos trouvées sur Internet, *Citizen* présente une réinterprétation imagée du mythe fondateur de la cité.

Les limites entre les espaces intimes et les espaces urbains de la ville sont complexes et déformées tout au long de l'animation. En intégrant différents niveaux de frontières possibles, l'artiste approche les différents espaces en cherchant les transitions visuelles situées entre : la cité-état et la nature sauvage ; la maison, l'intimité, l'espace public et la surveillance ; et l'utopie et le dystopique.

Ces environnements et situations comprenant *Citizen* sont eux-mêmes un pastiche d'informations et de bruits tirés de sources d'information et de divertissement en ligne. Cette information est subjectivement fusionnée avec les obsessions de l'artiste, ses souvenirs, ses incompréhensions concernant la réalité sociale qui l'entoure. Et cette fusion se situe dans des paysages et des architectures impossibles, des lieux de nostalgie extraterrestres. L'animation finale est une réaction cinétique au montage d'images en mouvement et aux flux d'informations qui entourent l'artiste.



Joan Fontcuberta

Né et vit à Barcelone (Espagne).

Né en 1955 à Barcelone où il vit et travaille, Joan Fontcuberta développe une activité plurielle : enseignant, critique, historien, artiste, commissaire d'exposition, il est aussi une figure majeure de la photographie plasticienne contemporaine.

Après des études en sciences de l'information à l'Université autonome de Barcelone, il travaille dans le domaine de la publicité et du journalisme. Professeur à la Facultat de Bellas Artes (Barcelone) entre 1978 et 1986, Joan Fontcuberta continue depuis à enseigner comme professeur invité dans différents centres et universités en Europe et aux États-Unis.

Il collabore régulièrement à des publications consacrées à l'art et à l'image. En 1980, il cofonde la revue Photovision, dont il dirige la rédaction jusqu'en 2004.

Chercheur en histoire de la photographie espagnole du XX^e siècle, il collabore avec des institutions comme le Ministère de la Culture ou le Département de la Culture de la Généralité de Catalogne en tant que commissaire de nombreuses expositions. Il est conseiller pour la collection FotoGGrafia des éditions Gustavo Gili (Barcelone). Il a publié plusieurs ouvrages consacrés à l'histoire, l'esthétique et la pédagogie de la photographie.

Promoteur et fondateur de nombreuses manifestations photographiques, il organise en 1979 les *Jornadas Catalanas de Fotografia* et cofonde en 1982 la *Primavera Fotografica* de Barcelone. En 1996, il est nommé directeur artistique des Rencontres internationales de la photographie d'Arles. Enfin il est nommé commissaire invité pour le Mois de la Photographie de Montréal en 2015.

Orogenesis

Cézanne, Gainsborough,
Millet, Turner

Série photographique, 2004

Joan Fontcuberta Studio

C'est durant une résidence d'artiste au Banff Center, localisé dans les montagnes rocheuses canadiennes dont on sait la beauté brute, que Joan Fontcuberta a découvert le potentiel artistique d'applications logicielles dédiées à la génération de paysages artificiels. Mais ce sont les titres de ces points de vue sans histoire qui font œuvre. *Orogenèse Derain* (2004), par exemple, nous dit tout de la genèse de ces montagnes (*oros* signifiant montagne en Grec) puisque c'est un tableau du peintre français Derain qui en est l'origine. Joan Fontcuberta a en effet "converti" des peintures ou photographies d'artistes au lieu d'utiliser les représentations cartographiques de données géologiques comme c'est l'usage avec de telles applications. Des plans des œuvres ont ainsi émergé les reliefs des images.



Karlos Gil

Né à Tolède (Espagne), vit et travaille à Madrid (Espagne).
www.karlosgil.com

Artiste multidisciplinaire possédant plus de dix ans d'expérience dans la recherche, la production et la conception pour des institutions artistiques, y compris des musées internationaux, des fondations d'art, des galeries d'art et des universités.
Cette œuvre sera montrée pour la première fois en Europe.

Ses projets institutionnels récents ont été présentés à la II^e Biennale internationale de Moscou (Moscou) ; Galeria Luisa Strina (São Paulo) ; Centre George Pompidou (Paris) ; HDW (Berlin) ; Gasworks (Londres) ; Le19CRAC (Dijon) ; Idoru (Helsinki) ; LABoral (Gijón) ; Matadero (Madrid) et MARCO (Vigo).

Uncanny Valley

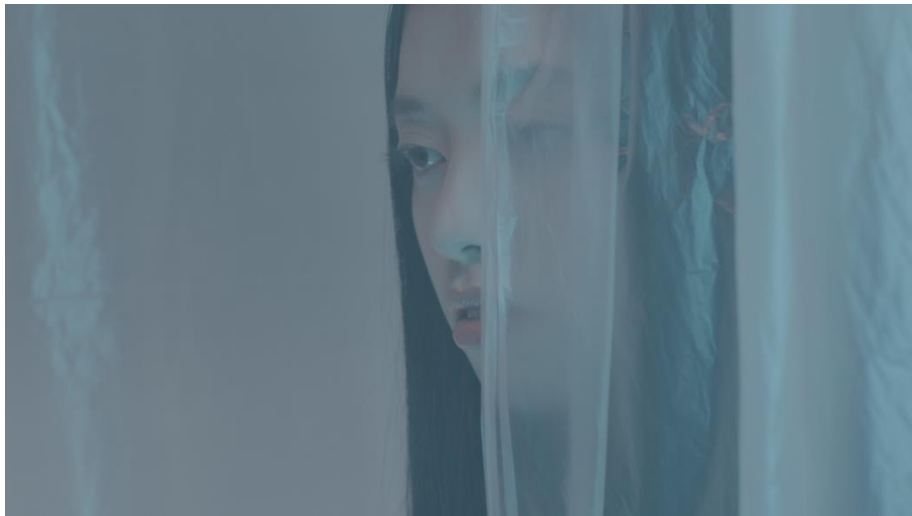
Installation, 8,09 min, 2020

Produite par Comunidad de Madrid, avec la collaboration de TAI (Transforming Arts Institute).
Remerciement spécial au Musée Miraikan Tokyo, Maholo Uchida, Hiroshi Ishiguro, and Belén Zahera.

La nouvelle installation de l'artiste espagnol Karlos Gil explorera les relations troublantes entre les humanoïdes et les êtres humains.

De cette façon, le projet de l'artiste consiste en une installation vidéo qui renforce les liens entre fiction et réalité à travers un film où les machines et les humains semblent vivre des deux côtés de la frontière entre l'imaginaire et le scientifique. À cette fin, l'apparence et le comportement des acteurs humains dans le film ressembleront à ceux des robots, ce qui contribuera à créer un effet d'étrangeté vis-à-vis de ce que nous reconnaissons en tant qu'être humain et machine.

Le laboratoire Ishiguro partenaire du projet, est aujourd'hui 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. Le professeur Hiroshi Ishiguro est directeur du *Intelligent Robotics Laboratory* (Laboratoire de Robotique Intelligente), l'Université d'Osaka, au Japon. Une réalisation remarquable de ce laboratoire est le « *astroïde (en)* », un humanoïde à l'apparence et aux comportements réalistes au point d'être programmé pour des visites guidées d'exposition en interaction avec les questions des visiteurs. Des programmes d'humanoïdes voient le jour actuellement pour aider les personnes âgées au Japon.



Antony Gormley

Né et vit à Londres.

Explorant l'image de l'homme dans ses installations, l'artiste est surtout exposé en Angleterre mais ses œuvres sont présentes dans l'espace public de nombreux pays. Son œuvre la plus célèbre, *Ange du Nord*, est installée à Gateshead, au nord-est de l'Angleterre.

Après avoir obtenu un diplôme en archéologie, anthropologie et histoire de l'art au Trinity College de Cambridge, Antony Gormley voyage en Inde, puis revient trois ans plus tard à Londres pour étudier à la Central School of Art, au Goldsmiths College et à la Slade School of Art.

Ces 25 dernières années, il réactive l'image de l'homme dans ses sculptures à travers une exploration en profondeur du corps en tant qu'espace de mémoire et de transformation, utilisant son propre corps comme sujet, outil et matériau. Depuis 1990, Antony Gormley développe son intérêt pour la condition humaine et explore le corps collectif et la relation entre soi et les autres dans des installations à grande échelle comme *Allotment*, *Critical Mass*, *Another Place*, *Domain Field* et *Inside Australia*. Son travail récent se lie de plus en plus aux systèmes d'énergie, champs et vecteurs, plutôt qu'aux masses et volumes définis, qui transparaissaient clairement dans des travaux tels que *Clearing*, *Blind Light*, *Firmament*, et *Another Singularity*.

Antony Gormley est considéré comme l'un des plus grands artistes de la scène artistique contemporaine actuelle et fait l'objet d'expositions dans les plus grands musées et galeries londoniens : la Whitechapel Gallery, la Tate Gallery, le British Museum, la galerie White Cube ou encore la Hayward Gallery qui lui offre une importante rétrospective en 2007. Il expose également partout dans le monde des États-Unis à l'Europe, sans oublier l'Asie et l'Amérique latine.

Antony Gormley reçoit le prestigieux Turner Prize en 1994 et le prix South Bank pour l'art visuel en 1999. Il devient membre de l'Ordre de l'Empire Britannique en 1997. En 2007, il obtient la récompense du Bernhard Heiliger Award pour la Sculpture. Il est un Membre Honorable de l'Institut Royal des Architectes Britanniques, du Trinity College de Cambridge et du Jesus College de Cambridge. Il est également membre de la Royal Academy depuis 2003. Il était anobli avec le titre de Knight Bachelor en 2014.

FEELING MATERIAL IV

Sculpture, 2003

Collection privée

Courtesy Galerie Thaddaeus Ropac, Paris

© the artist photograph by Stephen White, London

Composé de bobines de fil d'acier qui créent une silhouette centrale avant de s'enrouler comme un entonnoir tourbillonnant, *Feeling Material IV* est une œuvre dynamique et monumentale d'Antony Gormley. Comme beaucoup de sculptures de l'artiste, l'impulsion créatrice est le corps humain, Gormley utilisant la forme humaine comme point de départ pour explorer l'existence de l'homme et sa relation au monde.

L'artiste compare cette œuvre à un ressort déployé, le fil s'étendant de manière sinuose dans son espace environnant. Le regardeur est incité à se déplacer autour de la sculpture, afin d'obtenir de nouvelles perspectives sur une œuvre qui incarne le paradoxe, ressemblant à la fois à un dessin et à une sculpture, à la fois rigide et pourtant cinétique, avec le corps présenté « non pas comme un objet mais comme un champ d'énergie ».

De cette façon, les contours tourbillonnants de cette œuvre peuvent être interprétés comme des courants d'énergie gravitant autour du corps, les fils en rotation rappelant les dessins énigmatiques du déluge de Léonard de Vinci.

La science et la technologie représentent une source d'inspiration pour Gormley, comme en témoigne le don par l'artiste d'une œuvre ultérieure de la série *Feeling Material* à l'Organisation européenne pour la recherche nucléaire (CERN). Il y a une concentration d'énergie semblable à un trou noir où la gravité et la masse deviennent très denses au cœur 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 les 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. Ainsi, l'artiste veut nous dire que l'œuvre active l'espace autant qu'elle l'occupe.



Lynn Hershman Leeson

Née à Cleveland dans l'Ohio (États-Unis), et vit et travaille à San Francisco, Californie (États-Unis).

Cinéaste américaine, elle commence, en 1968, à publier des critiques sous le couvert de trois personnages inventés : Abandon de Gay, Herbert Goode et Prudence Juris. Chaque critique dispose de son propre style, variant les préférences esthétiques et de lieux pour brouiller les pistes. Ces écrits sont publiés aussi bien dans les hebdomadaires locaux de San Francisco que dans des revues d'art prestigieuses comme *Studio International*. En 1972, invitée à exposer au Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive, elle installe plusieurs de ses *Machines respiratoires*, des sculptures en cire de têtes féminines équipées d'enregistrements de la respiration de l'artiste et capables de s'exprimer en fonction du déclenchement des capteurs de mouvement. L'installation est complétée d'une série de dessins plus conventionnels. Lorsque l'artiste revient quelques jours plus tard, elle constate que les conservateurs du musée ont enlevé ses machines. En réponse, Lynn Hershman aménage une chambre du Dante Hotel de San Francisco alors à l'abandon pour y installer de nouveaux personnages de cire, notamment ceux d'un couple endormi. L'installation ouverte 24 heures par jour, permet aux visiteurs d'adopter le rôle de voyeurs dans une mise en scène étrange.

Son approche artistique allie l'art avec le commentaire social et en particulier la relation entre l'humain et les nouvelles technologies. Souvent qualifiée de « pionnière de l'art numérique », ses travaux sur la technologie axée sur les médias ont contribué à légitimer les formes d'arts numériques.

Lynn Hershman Leeson est reconnue internationalement pour son travail novateur sur des questions aujourd'hui reconnues comme essentielles au fonctionnement de la société telles la relation entre les humains et la technologie, l'identité, la surveillance et l'utilisation des médias comme outil d'habilitation contre la censure et la répression politique.

Elle est considérée comme l'une des artistes médiatiques les plus influentes et a réalisé des contributions novatrices dans les domaines de la photographie, de la vidéo, du cinéma, de la performance, de l'installation et de l'interactivité, ainsi que de l'art médiatique sur internet.

En 2009, Lynn Hershman Leeson est lauréate de la Bourse Guggenheim des arts créatifs pour les États-Unis et le Canada.

Shadow Stalker

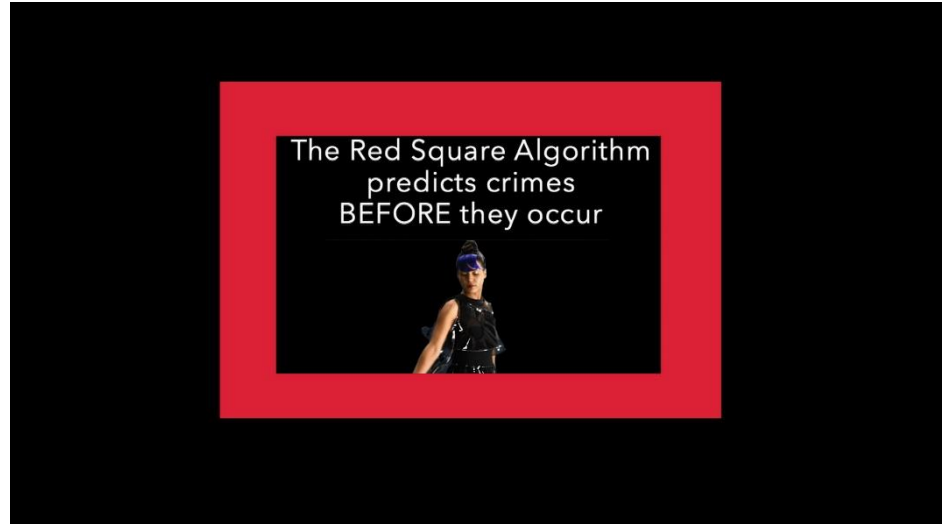
Film, 10 min, 2019

Courtesy Lynn Hershman Leeson et
Anglim Gilbert Gallery San Francisco

L'œuvre *Shadow stalker* est une mise en perspective des systèmes de surveillances d'Internet.

Lynn Hershman Leeson joue avec la juxtaposition d'algorithmes, de performances afin de dénoncer les dangers de l'exploitation de données. Le film est ponctué par des paroles de l'actrice et chanteuse Tessa Thompson. Le travail de l'artiste commence par des fonds noirs, sur lesquels viennent se positionner textes et extraits de vidéos. Pendant presque une dizaine de minutes, le film, à la frontière du documentaire, nous présente des images percutantes et révélatrices.

Ce film sera montré pour la première fois en Europe.



Ismaël Joffroy Chandoutis

Né en France, vit et travaille actuellement à Paris.

Diplômé de l'INSAS (Belgique) en montage, de l'école supérieure d'art Sint-Lukas (Belgique) en réalisation ainsi que du Fresnoy – Studio national des arts contemporains (France). Il explore un cinéma à la frontière des genres. Ses films questionnent la mémoire, le virtuel, la technologie et les espaces intermédiaires entre les mondes, entre les mots. Il se fait connaître en tant que réalisateur avec son film *Ondes noires* qui a été présenté dans de nombreux festivals internationaux, tels que l'IDFA, le Festival du court-métrage de Clermont-Ferrand, le Festival de Regensburg. En 2017, *Ondes noires*, qui évoque les troubles des personnes intolérantes aux radiations électromagnétiques, reçoit le prix Festivals Connexion Auvergne-Rhône-Alpes à Clermont-Ferrand, le Grand Prix et le Prix de la Jeunesse au Festival de Regensburg ainsi que le prix du meilleur documentaire au Festival de Chypre.

En 2018, il est récompensé par le Prix Révélation Art numérique, décerné par l'ADAGP, et le Prix StudioCollector. En 2019, son film *Swatted* reçoit le prix Scam Émergences, le prix spécial du jury Labo au Festival du court métrage de Clermont-Ferrand, le prix Artistik Rezo, le prix du meilleur documentaire à Indie Lisboa et le grand prix Vidéoformes.

Swatted

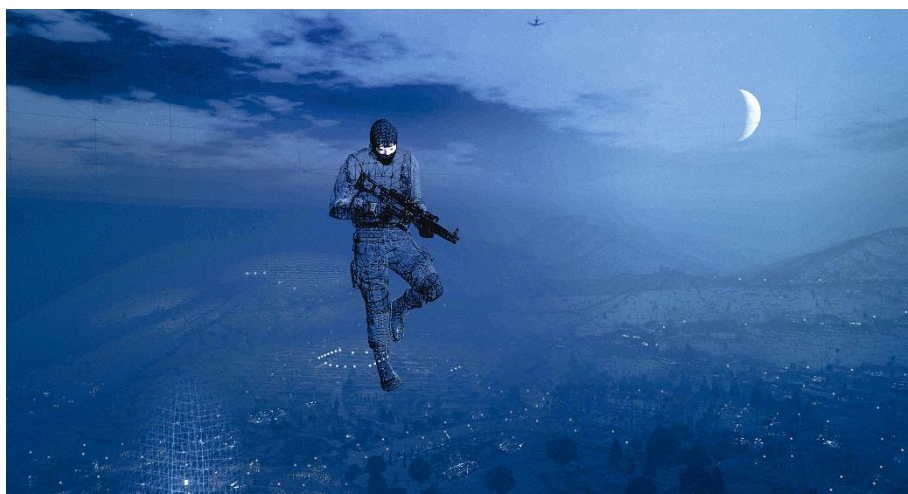
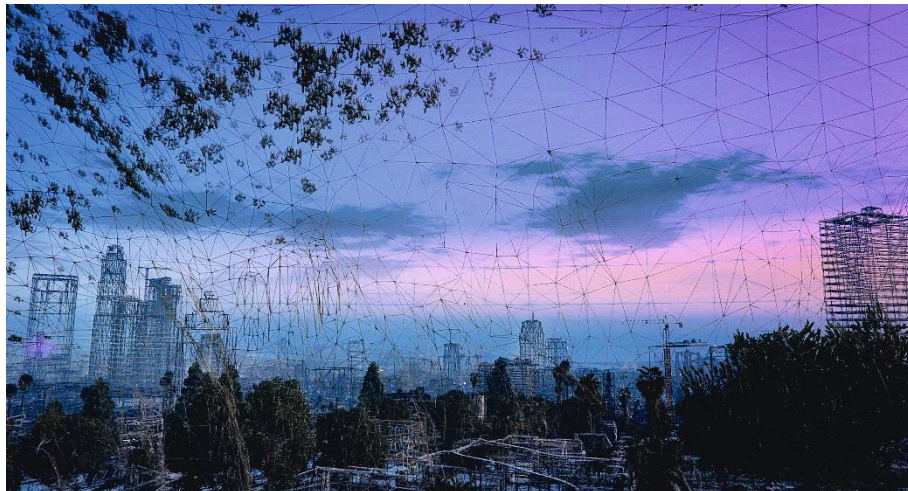
Film, 21 min, 2018

Production Le Fresnoy — Studio national
des arts contemporains

Dans ce film, des joueurs en ligne racontent leurs difficultés à échapper au "swatting", un phénomène de cyber-harcèlement qui menace leur vie à chaque partie. Les événements prennent forme à travers des vidéos YouTube et des images vectorielles issues d'un jeu vidéo.

« Faire un film où l'action prend forme dans le flux d'Internet, c'est s'ouvrir à tous les possibles de mise en scène ».

« C'est l'avantage de pouvoir créer sans caméra et sans tournage. Le récit s'est donc construit directement au montage, à partir d'interviews et de vidéos trouvées sur le web. J'ai également créé la structure d'un jeu vidéo pour générer un espace abstrait qui est à la fois un paysage mental et l'épicentre narratif du film. La partie animation a notamment été créée à partir d'un programme qui modifie l'affichage du jeu vidéo GTA V et que j'ai développé spécialement pour le film. »



Yosra Mojtahedi

Née à Téhéran, vit et travaille à Lille.

Née à Téhéran en 1986, Yosra Mojtahedi obtient un master en Art plastiques puis un diplôme de Beaux-Arts lorsqu'elle s'établit en France. Elle a participé à plus de trente expositions collectives et trois expositions personnelles en Iran, en France, en Turquie, à Dubaï, en Italie, etc. Dans ses œuvres baignent une atmosphère surréaliste, un espace affranchi des lieux et du temps, où les objets et les éléments y sont symboliques. Ses travaux parlent souvent de féminité et de nature : fleurs, pierres, cordons ombilicaux, organes sont tapis dans une pénombre crépusculaire, pour montrer la croissance ou la fin du monde, la destruction ou la naissance de l'espace et du corps humain. Réflexion sur l'existence, sur la mort et la naissance, sur la conscience et l'inconscience, sur le rêve et la réalité.

Vitamorphose

Installation sculpturale, 2019

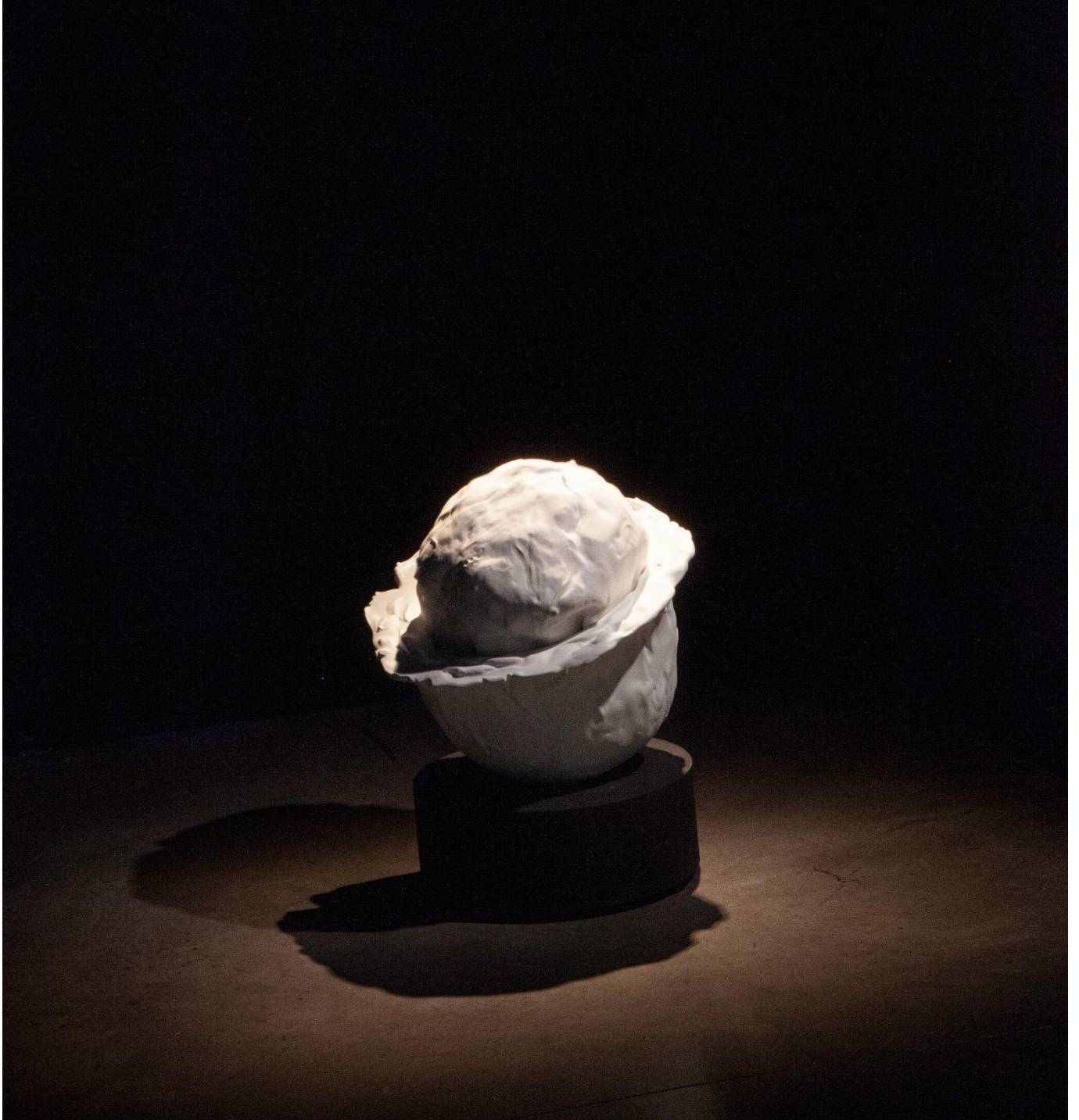
Production Le Fresnoy — Studio national des arts contemporains

Vitamorphose est une installation sculpturale et sonore qui instaure une relation corporelle avec le spectateur. Elle réunit des formes organiques et minérales, créant un objet à la fois vivant et inerte, abstraction de corps humains et d'animaux, dans un univers autant poétique qu'ironique.

Ses formes sont également une allusion à Vénus, la déesse de l'amour, de la séduction, de la beauté féminine et de la civilisation. Elle unit le feu mâle à l'eau femelle, pour donner la vie. *Vitamorphose* parle aussi de censure en montrant des pierres et des rochers détournés en organes sexuels féminins et masculins.

Vitamorphose est une sculpture robotisée, constituée de matières souples, qui réagit aux autres êtres vivants : leur simple présence va en modifier la structure. Ainsi cet objet qui semble immobile et éteint donnera parfois des « signes de vie ».

La vue de cette sculpture amènera à se questionner : est-elle vivante ? Mais qu'est-ce que la vie ? Jusqu'au XIX^e siècle on distinguait matière « vivante » et matière « inerte ». Où placer la frontière ? Mes ongles, l'émail de mes dents sont-ils vivants ? Aujourd'hui, à la lumière de nos connaissances scientifiques, on est tenté de redéfinir la vie comme cette tendance mystérieuse et universelle de la matière à associer, à s'organiser, à se complexifier. Les vies animales et végétales en sont, à notre connaissance, les phases les plus évoluées. Quelle est l'existence des objets qui nous entourent ? Sont-ils inertes et morts ou ont-ils une autre vie, différente de la nôtre ? « Objets inanimés, avez-vous donc une âme ? » écrivait Alphonse de Lamartine (*Harmonies poétiques et religieuses*, 1830).



Michael Najjar

Né à Landau (Allemagne), vit et travaille à Berlin.

Najjar a fréquenté l'Académie des Arts Bildo à Berlin de 1988 à 1993, où il a été formé aux pratiques artistiques conceptuelles et interdisciplinaires. Au cours de cette période, il est influencé par des philosophes des médias tels que Vitém Flusser, Paul Virilio et Jean Baudrillard. Michael Najjar travaille actuellement sur une nouvelle série intitulée « Espace extra-atmosphérique », dédiée aux derniers développements des technologies spatiales. Il est l'un des astronautes pionniers de *Virgin Galactic* et sera sûrement le premier artiste à aller dans l'espace. Michael Najjar porte un regard critique sur les forces technologiques qui façonnent le XXI^e siècle. Dans ses œuvres photographiques et vidéo, Najjar aborde l'art avec un esprit interdisciplinaire, transmutant les domaines de la science, de l'art et de la technologie en visions et utopies des futures structures sociales émergeant sous l'impact des technologies de pointe. Par une approche conceptuelle des moyens et des possibilités de la photographie, Michael Najjar magnifie et réexamine le potentiel de l'image photographique par une reconstruction constante du temps et de l'espace en utilisant un large éventail de techniques dans ses séries thématiques. Son langage pictural de forme et de contenu guide la vue dans une construction complexe de la réalité simulée. Parallèlement, l'aspect performatif de sa pratique artistique s'est davantage focalisé depuis qu'il a décidé de devenir astronaute et de voler dans l'espace à bord d'un futur vaisseau spatial. Il utilise maintenant son propre corps pour des actions performatives, se plaçant dans des environnements techniques extrêmement complexes.

La série de travaux *Netropolis* de Michael Najjar (2003-2006) est une exploration de la façon dont les villes mondialisées se développeront à l'avenir. Najjar a fait le tour du monde et a escaladé - souvent en contournant les agents de sécurité - les plus hautes tours de douze mégapoles. Sa vue panoramique transforme la réalité de la structure spatiale urbaine en paysage. Le travail montre l'océan sans fin de l'information, un réseau omniprésent. Une compression de l'espace et du temps évoquant une interconnectivité mondiale intense et en croissance constante.

Terraforming

Film, 10 min, 2017

Courtesy Galerie Benrubi, NYC

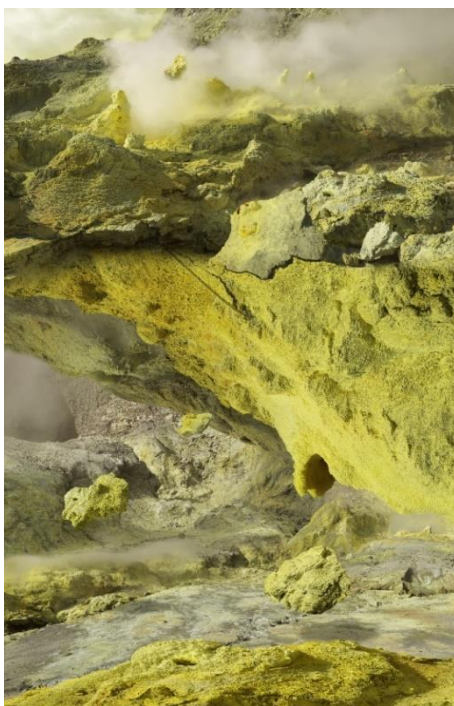
En collaboration avec Dieter Jaufmann.

Depuis 2017, Najjar travaille sur de nouvelles œuvres photographiques et films sur le thème de la terraformation. Ses nouvelles œuvres combinent des images prises au cours d'une randonnée de trois semaines à travers l'Islande avec des paysages martiens filmés par le robot Curiosity Mars de la NASA et par le satellite HiRES.

Les glaciers, les grottes de glace brillantes et les cascades puissantes établissent un dialogue visuel avec les vastes paysages désertiques de Mars. Le dialogue visuel révèle le paradoxe selon lequel l'humanité pourrait avoir besoin de transformer Mars en un environnement habitable, précisément parce que nous transformons notre planète d'origine en une planète inhabitable.

Ce travail est en relation avec le cinéaste allemand Alfred Ehrhardt qui, en 1938, entreprit une expédition photo et film de deux mois à travers l'Islande.

Ce voyage aventureux le conduisit dans un paysage intact, formé de glaciers et de volcans, où il espérait avoir un aperçu des origines de la Terre. Son travail s'inspire d'une approche typologique du paysage utilisant un vocabulaire visuel abstrait en référence avec les avants gardes artistiques du début du XX^e siècle. Accompagné de Dieter Jaufmann, Michael Najjar a refilmé les mêmes lieux qu'Alfred Ehrhardt avait visités il y a près d'un siècle. L'objectif d'Ehrhardt de découvrir les origines de la Terre s'allie à la question la plus existentielle de Michael Najjar : sauver l'avenir de la Terre au XXI^e siècle.



Pedro Neves Marques

Né à Lisbonne (Portugal), vit et travaille à New York (États-Unis).

Artiste visuel, réalisateur de films et écrivain.

Souvent située au Brésil, son œuvre 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 influencées par la cosmopolitique et les historiennes féministes de 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.

YWY, the Android

Film, 7,40 min, 2017

Courtesy Pedro Neves Marques
et Galerie Umberto di Maria

YWY, un androïde indigène, rentre en dialogue avec un épi de maïs génétiquement modifié situé dans le centre du Brésil. Dans ce moment d'intimité dans le champ, ils parlent ensemble de disposer de leur corps, d'infertilité, de travail et de monoculture. En tant qu'être humain, le regardeur est incapable d'entendre la voix du maïs, percevant le dialogue comme un monologue étrange. Le scénario du film est inspiré de l'écriture de l'auteur brésilien João Guimarães Rosa, dans laquelle les dialogues sont souvent exprimés à travers la voix d'une seule personne.

Écrit et réalisé par Pedro Neves Marques. Distribution: Zahy Guajajara. Édité par : Pedro Neves Marques, Mariana Silva. Cinématographie : Carolina Marsiaj Costa. Son : Nuno da Luz. Producteur de terrain : Catarina de Sousa. Directeurs adjoints : Catarina de Sousa, Mariana Silva. Assistant producteur : Nathalia Guinet. Produit par Pedro Neves Marques et Capivara Filmes (Brésil). Avec le soutien de la Fundación Botín (Espagne), du Museu Coleção Berardo (Portugal) et du Musée Oregard (Danemark).



Philippe Rahm architectes avec Mosbach paysagistes, Ricky Liu & Associates

Né à Pully (Suisse).

Architecte suisse, dont l'agence est située à Paris. Philippe Rahm étudie l'architecture en Suisse de 1987 à 1993 à l'ETH de Zurich et à l'EPF de Lausanne dont il est diplômé en 1993. De 1995 à 2004, Philippe Rahm ouvre une agence avec Jean-Gilles Décosterd « Décosterd & Rahm, associés » à Lausanne, Suisse, qui représentera la Suisse à la Biennale d'Architecture de Venise en 2002. Depuis 2005, il dirige « Philippe Rahm architectes » à Paris où il travaille actuellement. En 2011, il a remporté, avec Catherine Mosbach et Ricky Liu & Associates, le concours international pour le Parc Central de Taichung, un parc urbain de 70 hectares à Taiwan qui a ouvert à l'automne 2018. En 2019, il remporte avec le bureau néerlandais OMA le concours pour le plan d'urbanisme des quartiers Farini et San Cristoforo. À l'échelle architecturale et urbaine, il porte une attention particulière au climat, à l'atmosphère et à la santé dans le cadre du développement durable. En 2017, il remporte avec Nicolas Dorval-Bory le concours pour l'Agora de la Maison de la Radio à Paris. D'autre part, Philippe Rahm est Maître de Conférence à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles et a été professeur invité à la Graduate School of Design de l'Université Harvard aux États-Unis, à Princeton et à l'Université Columbia à New York ou encore à la Cornell University. Philippe Rahm a été résident à la Villa Médicis à Rome en 2000. Son travail a été exposé au Guggenheim de New-York, au Centre Pompidou à Paris, et au Centre canadien d'Architecture.

Central Park, Taichung, Taiwan 2011-2020

Vidéo, 10 min, 2019

Courtesy Philippe Rahm architectes

Intelligent Park est un projet qui donne en temps réel une cartographie très fine du climat d'un parc de 70 hectares. C'est un nouveau mode d'orientation et de décision des choix spatiaux lié au confort et à la pollution.

162 sondes contenant des capteurs climatiques sont placées tous les 50 m dans le parc (représentées par un carré vert sur la carte). 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 O3, NO2, PM10, PM2.5, 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 des applications tierces. Les mesures de la température de l'air, du rayonnement solaire, de la vitesse du vent sont croisées pour former l'indice de température perçue (en°C). Les mesures des polluants O3, NO2, PM10, PM2.5 et du niveau sonore sont croisées pour former l'indice de pollution du Jade Eco Park.

Les données climatiques seront envoyées en temps réel à une application Smartphone et pourront être consultées par les utilisateurs.

En collaboration avec Philippe Rahm architectes,
Mosbach paysagistes, Ricky Liu & Associates



SMITH x Diplomates

Né, vit à Paris et travaille à Montreuil.

Photographe, cinéaste et artiste.

En 2007, SMITH obtient un master de philosophie à l'Université Paris-Sorbonne.

En 2011, il intègre le Fresnoy - Studio national et la Galerie Les Filles du Calvaire à Paris. Son travail fait l'objet d'expositions personnelles (Rencontres d'Arles, Musée finlandais de la photographie, Le Château d'eau), collectives (Palais de Tokyo, Casino Luxembourg), et de projections monographiques. L'artiste explore la possibilité d'identités « autres », transgenres, proposant de dépasser les apories liées aux catégories de genre, qu'il soit identitaire, artistique ou théorique. En 2012, avec son projet *Cellulairement*, l'implant d'une puce sous-cutanée RFID dans le bras permet à l'artiste de ressentir, grâce à une caméra thermique infrarouge, les ondes de chaleur de traces de corps absents : SMITH appelle ces images spectrales des « thermogrammes ».

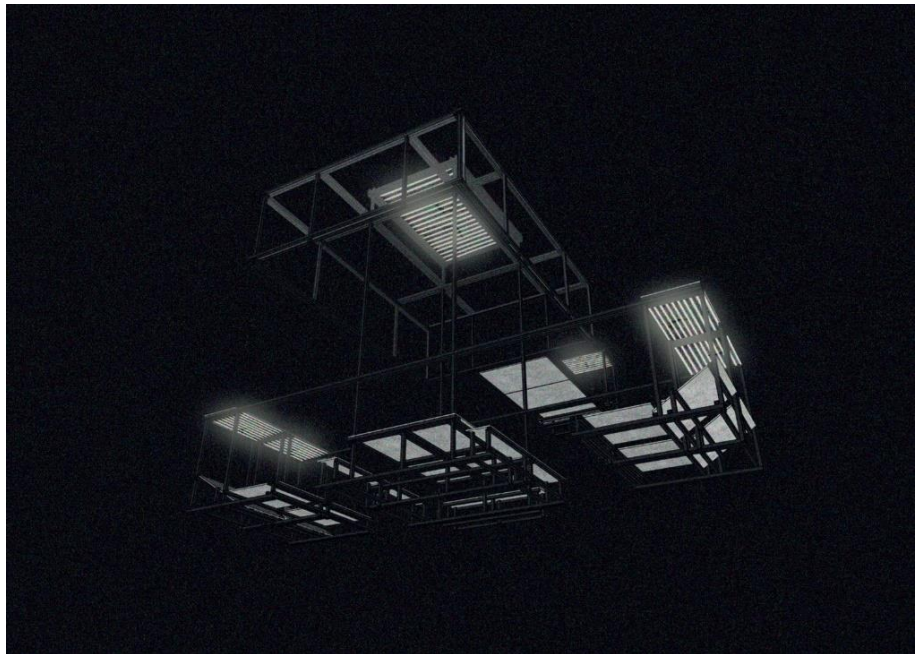
En 2015, il engage l'écriture d'une thèse de doctorat en Études des Arts à l'Université du Québec à Montréal et au Fresnoy — Studio national. Leur première conférence sur ce sujet a lieu au Collège de France et leur première publication dans *Palais*, la revue du Palais de Tokyo. Avec l'écrivain Lucien Raphmaj, ils fondent la Cellule Cosmiel en 2019, afin d'explorer les diverses facettes de la désidération et présentent leurs premières performances-conférences au Banquet du Livre à Lagrasse et au MacVal dans le cadre de l'exposition collective « Lignes de vies - une exposition de légendes » (30 mars - 25 août 2019). En 2018, SMITH est « marrain » de la Queer Week à Paris aux côtés du danseur et chorégraphe François Chaignaud, sur le thème « Déviations/Utopies ». En 2019, il est nommé à la cérémonie des "Out d'Or" qui célèbre la visibilité des personnes LGBTQI+, dans la catégorie « Coup d'éclat artistique ». La question de la transition constitue un élément central de sa pratique artistique, déployé dans ses dimensions multiples (formelles, identitaires, politiques mais aussi scientifiques et philosophiques). Son travail décrit des existences d'un nouveau type, à la lisière du réel et de la science-fiction, en équilibre entre le vivant et l'informe, entre information objective et dérive rêveuse. En explorant les combinaisons des approches scientifique et artistique ouvertes sur les potentiels de la fiction, il recherche des formes inédites pour rendre visible la présence irradiante des êtres de toute nature qui obsèdent son imaginaire. Son œuvre transdisciplinaire se décline sous la forme de photographies, installations, vidéos, sculptures, courts-métrages, performances, spectacles chorégraphiques et conférences.

Désidération

Installation, 2019

SMITH x Diplomates x Cellule Cosmiel
(installation, photographies, performances, textes,
vidéos, 8h) avec Akira Rabelais, Nikolaos Sampaziotis,
Nadège Piton en partenariat avec la Galerie Les Filles
du Calvaire

Son projet *Désidération* conçu avec
l'astrophysicien Jean-Philippe Uzan, propose
l'inoculation de météorites pour absorber
l'infini, donnant à l'organisme humain une
dimension cosmique. Ils conçoivent une
histoire tangente de l'humanité en quête d'un
lien organique avec les étoiles, se connectant
physiquement au cosmos et s'ouvrant ainsi à
une altérité extraterrestre. Mi-fictionnel mi-
manifeste, cet univers questionne les notions
d'altérité, de désidentification, de solitude
cosmique. Le projet se décline sous diverses
formes (conférences, performances, photos,
films, textes). Le Fresnoy – Studio national
accueillera dans l'exposition une étape
nouvelle de *Désidération*.



Daniel Steegmann Mangrané

Né à Barcelone (Espagne), vit et travaille à Rio de Janeiro.

Passionné par la biologie, l'entomologie ou encore la botanique. En 2004, cette fascination pour les sciences naturelles motive de vivre à proximité de la forêt tropicale, à Rio de Janeiro. Dans les années 1990, le jeune artiste avait découvert à la Fundació Antoni Tàpies, à Barcelone, l'œuvre d'Hélio Oiticica et de Lygia Clark. Pour Daniel Steegmann Mangrané « s'il n'y a plus de sujets ni d'objets, il n'y a plus de spectateurs ni d'œuvres d'art, mais des processus de relations de transformations mutuelles. Des combinaisons d'agents qui s'influencent mutuellement ». Inspiré par la théorie du perspectivisme amérindien de l'anthropologue Eduardo Viveiros de Castro la rencontre inopinée avec un insecte-brindille, en 2008, est décisive. Étirée comme un bâtonnet, immobile comme une plante, l'espèce mimétique se confond avec son environnement au point de disparaître. Ce roi du camouflage, aussi appelé phasme (du grec « fantôme ») hante plusieurs œuvres de Steegmann Mangrané, filmé dans des décors végétaux ou lâché dans de grands vivariums vitrés. Paradoxe vivant, il incarne des oppositions que l'artiste veut désamorcer : l'animé et l'inanimé, le non humain et l'humain, l'organique et le géométrique, le chaos et l'ordre.

Phantom

Installation 3D réalité virtuelle

Collection Sammlung Philara, Düsseldorf

Galerie Esther Shipper, Berlin

On comprend combien la perception est pour l'artiste un sujet fondamental. L'environnement, mot souvent utilisé pour qualifier notre fragile destinée commune, réclame avant tout d'exercer sur tout ce qui nous environne une conscience qui nous engage physiquement dans une projection, un déplacement, une aliénation salutaire.

Lorsque notre tour vient, on pose l'oculus sur la tête, et s'ouvre alors à nous un paysage dentelé de forêt vierge, sans limite, incommensurable. Chaque brindille, chaque feuille, chaque arbuste est rendu en pointillés stéréoscopiques blancs sur noir, une cartographie spatialisée de l'infinie diversité d'un univers où la nature seule dicte ses lois et a installé des équilibres séculaires. Le dispositif technique suit nos pas et lorsqu'on lève les yeux vers le haut, on est au cœur d'un arbre dont on perçoit de l'intérieur toutes les ramifications. Notre corps de regardeur traverse les lieux et s'efface, comme un pur esprit, une conscience à la fois capable de tout percevoir des structures magnifiquement complexes de l'écosystème sans pour autant nous accorder le pouvoir de le modifier. L'artiste brésilien d'origine catalane Daniel Steegman Mangrané a effectué un scan 3D de haute précision sur près de 1000m² au cœur de la forêt vierge du sud ouest du Brésil, le Mata Atlântica. Son installation *Phantom* 2015, est, pour qui se laisse prendre au vertige de la contemplation, avant tout l'expérience d'une conscience de « soi », un royaume en effet où se confondrait tout le vivant environnant, comme un gigantesque réseau d'énergies invisibles.



Teresa van Dongen

Née à Amsterdam où elle vit et travaille.

Après des études de biologie, Teresa van Dongen entre à la Design Academy d'Eindhoven pour entamer une carrière de designer. Entrecroisant science et design, elle travaille à l'élaboration d'objets de design touchant à des problématiques scientifiques. 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. Ces lampes ne nécessitent ainsi aucune électricité : *Spark of life* (2016) est conçue à partir de bactéries électrochimiquement actives, tandis qu'*Ambio* (2014) produit de la lumière grâce à des bactéries bioluminescentes (*photobactérium*), présentes dans les océans.

Spark of Life Installation, 2016

En collaboration avec the Center for Microbial Ecology and Technology (CMET) à l'Université de Gand.
Réalisation possible grâce à Creative Industries Fund.

Teresa Van Dongen a exploré des bactéries spécifiques comme moyen de produire de l'électricité pour un usage domestique. Ces bactéries électrochimiques actives peuvent émettre de petits courants électriques dans leur métabolisme. La recherche l'a amenée à développer *Spark of Life*, une lampe qui émet de la lumière sans avoir besoin d'une bougie. Cette "lampe vivante" n'a besoin que d'une cuillère à café d'acétate toutes les deux semaines et d'un peu d'eau fraîche tous les mois. Un peu de nourriture en échange d'énergie et de lumière. Projet gagnant de la bourse Keep an Eye, un prix qui stimule les diplômés récents de la Design Academy Eindhoven.





INFORMATIONS PRATIQUES

ALAIN FLEISCHER, Directeur

EXPOSITIONS

PASCALE PRONNIER, Responsable de la programmation artistique

COMMUNICATION

MICHÈLE VIBERT, Directrice de la communication

+33 (0)3 20 28 38 05 / mvibert@lefresnoy.net

CAMILLE BAUDRY, Assistante communication

+33 (0)3 20 28 38 61 / cbaudry@lefresnoy.net

LE FRESNOY - STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS

22 rue du Fresnoy - B.P. 80179

59202 Tourcoing Cedex

+33 (0)3 20 28 38 00 / communication@lefresnoy.net

lefresnoy.net

Rejoignez-nous sur les réseaux sociaux :



HORAIRE EXPOSITION

Mercredi → Dimanche

14h00 – 19h00

Fermeture le lundi et le mardi

TARIFS EXPOSITION

Plein tarif > 4 € / Tarif réduit > 3€

Gratuit pour les moins de 18 ans

Tous les dimanches, exposition en accès libre et visite guidée gratuite à 16h00

LIBRAIRIE

La librairie est accessible aux horaires d'ouverture de l'accueil.

LE GRAND ESCALIER, RESTAURANT DU FRESNOY

Le Grand Escalier est ouvert le midi du lundi au vendredi, et les vendredis soirs.

+ 33 (0)3 20 28 39 75 / 06 65 63 54 52

legrandescalier@hotmail.com

PARTENAIRES

Le Fresnoy - Studio national est financé par le Ministère de la Culture et de la Communication, la Région Hauts-de-France avec la participation de la Ville de Tourcoing. Les équipements techniques ont été cofinancés par le FEDER (Fonds Européen de Développement Régional).



Tourcoing





LEFRESNOY
STUDIO DES ARTS Tourcoing
NATIONAL CONTEMPORAINS