

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

RÉSEAUX SOCIAUX ET IDENTITÉ NUMÉRIQUE

EXPOSITION **UNLIKE**, DU 2 AU 26 FÉVRIER, POITIERS

Espace Mendès France, centre de culture scientifique, technique et industrielle en Poitou-Charentes

Tél. 05 49 50 33 08 • courriel : contact@emf.fr • <http://emf.fr> • <http://unlike.io>

César Escudero Andaluz
Erica Lapadat-Janzen
Anthony Antonellis
Grégory Chatonsky
Raphaël Isdant
Felipe Rivas San Martín
Carrie Gates
Benjamin Grosser
Antonin Laval
Kaja Cxy Andersen
Clift N. Anthony aka Bored Lord
Milo Reinhardt & Conan Lai
Jonas Lund
Thomas Cheneseau

2 > 26 / 02 / 16

Chapelle des Augustins
Poitiers

unlike®



DANS LE CADRE DE
**RÉSEAUX_SOCIAUX
ET_IDENTITÉ_NUMÉRIQUE**

**UNLIKE EXPOSITION, CONFÉRENCES,
ATELIERS & ANIMATIONS**

POITIERS . 05 49 50 33 08
Programme détaillé sur emf.fr



LE CONTEXTE DE L'ART POST-MÉDIA

Pour **Felix Guattari** (*philosophe et psychanalyste*) l'ère post-média consiste « en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture ».

<http://1libertaire.free.fr/PostMediaFGuattari.html>

Ce courant s'inscrit lui-même dans un contexte historique (*histoire de l'art*) et en particulier l'art des nouveaux médias qui correspond à un ensemble de pratiques artistiques reposant sur les médias technologiques - technologies de la communication, technologies électroniques, numériques et scientifiques - inventés depuis la fin du XIX^e siècle et principalement au XX^e siècle.

Dans « *New Media from Borges to HTML* », **Lev Manovich** définit l'art des nouveaux médias comme des « activités artistiques reposant sur l'ordinateur » et comme « l'esthétique qui accompagne les débuts de tout média moderne et de la technologie de la communication ». Difficile de s'arrêter sur une définition précise, mais on peut sentir l'évolution à travers le temps par une approche par le médium où se déroule une longue liste de moyens, de supports, de matériaux et de techniques utilisés dans la création artistique. La cybernétique, l'informatique, le numérique (*digital, en anglais*) et dans notre cas les médias.

Dans les années 1950-1960, apparaît art cybernétique. Il a le mérite de ne pas définir l'art à partir de la technique ou du média utilisé(e) mais de qualifier une démarche.

Dans les années 1970-début 1980, on parle d'art informatique (*computer art*), d'art à l'ordinateur, d'infographie (*computer graphics*).

Les années 80 voient l'apparition d'art électronique, art technologique, art numérique (*digital art*) qui se veulent des termes plus généraux, englobant diverses pratiques au sein d'un champ commun.

Les années 90 lancent le multimédia, le cyber art, le net art et l'art des nouveaux médias.

MÉDIA ET POST-MÉDIAS

Un média est un moyen de diffusion, de transmission et de communication de l'information. Information est ici entendue au sens de la théorie de l'information (*un ensemble de « données », quelles que soient leur « matière » et leur « mise en forme », leur organisation et indépendamment de leur sens, de leur signification*) et non au sens journalistique du terme. Il s'agit aussi de questionner la manière dont le numérique, le Web et Internet entraînent une profonde remise en cause des anciens équilibres entre savoir académique et production industrielle. Dans nos sociétés « de la connaissance », le processus d'innovation mêle de plus en plus des compétences internes et externes aux laboratoires de recherche et développement, où l'innovation devient le fruit d'interactions entre des acteurs nombreux et variés. Et comme l'avait pressenti **Felix Guattary**, implique un jeu de réappropriation avec le public, les acteurs et les utilisateurs.

EXPOSITION *UNLIKE*

Le titre de l'exposition *Unlike* est une invitation « à ne pas ressembler à », « à être différent » dans le contexte des réseaux sociaux et donc à la construction de notre identité numérique. Le mot « unlike » dans sa traduction littérale signifie : différent, à la différence de, ne pas ressembler à...

Il se distingue du mot « dislike » qui lui signifie ne pas aimer.

Le succès du bouton « j'aime » (ou « like ») a contribué à la popularité de Facebook. Son opposé n'existe pas. La politique du site est de mettre toujours la positivité et l'interaction en avant.

Les « likes » de Facebook peuvent cependant en dire beaucoup sur vous.

Des études (*Université de Cambridge / The Psychometrics Centre / 2013*) montrent le degré avec lequel des informations basiques et de simples « likes » peuvent être utilisés automatiquement et avec une incroyable pertinence pour deviner des caractéristiques que les utilisateurs imaginent être privées. Pour y parvenir, les chercheurs ont créé un algorithme, et le moins qu'on puisse dire, c'est que ça a plutôt bien fonctionné.

<http://applymagicsauce.com/test.html>

L'outil peut donc en apprendre plus sur votre :

- . ouverture
- . manière d'envisager les choses (*de manière spontanée, de manière réfléchie*)
- . capacité à être extraverti
- . capacité à être agréable
- . intelligence
- . satisfaction par rapport à votre vie
- . préférence sexuelle
- . orientation politique
- . orientation religieuse
- . etc.



MANIFESTE DE L'EXPOSITION *UNLIKE*

PAR JEAN JACQUES GAY

Ce manifeste nous ouvre quelques pistes essentielles comme :

- . l'identité numérique
- . la mutation post-internet
- . les treize artistes de l'exposition

MANIFESTE *UNLIKE*.

Bashing sur Facebook. Il est temps de montrer du doigt celui qui a imposé le « like »¹ comme seule posture enthousiaste de notre société. Applaudissement virtuel obligé, le pouce en l'air nous confisque le pouvoir de dire NON. Et, lorsqu'un artiste comme Thomas Cheneseau, qui scrute et sculpte les réseaux sociaux, imagine un dispositif d'exposition pour conjuguer le médium Facebook : JE like, TU likes ... UNLIKE ! Cheneseau convoque sa génération pour disserter sur l'identité numérique, autour d'une exposition manifeste.

Nouveau médium

Dans notre monde expressiviste², réticulé à l'extrême qui se globalise à coup de libéralisation digitale, il est grand temps de proposer un nouveau protocole numérique pour refondre le web comme objet social mondialisé. Au centre de cette mutation post internet, *Facebook* n'est plus dorénavant qu'une image de la nature web. Et les artistes que réunit UNLIKE sont les voix (*voies*) à suivre pour affronter la disruption technologique³ contemporaine. À Poitiers, ils sont 14 à imaginer 13 façons de se forger une identité numérique à part en détournant, déroutant, jouant, phagocytant, banalisant, manipulant le réseau social. Résultat, ils en font un médium de plus, adoptant la posture du sculpteur face à une nouvelle matière à modeler, un land art post digital.

¹ Sur **Facebook**, on ne peut « unliker » seulement lorsque l'on a « liké ». Notre Like s'efface alors, mais sans démontrer notre changement d'avis. Pire, on ne peut jamais « unliker » et afficher directement son désaccord sur un propos, une image, la position sociale d'un de nos « amis » des réseaux.

² Selon Dominique Cardon ce monde contemporain où nous publions toutes nos données et le partage de celle-cie est devenu pour tous ses habitants un **monde expressiviste**.

³ **Disruption**, bouleversement annoncé par Clayton Christensen dans sa théorie de l'innovation et de la disruption technologique.

Expérience

Trente ans après *Les Immatériaux*⁴ et ses expériences (*télématiques, scénographiques, médiatrices, interactives, immersives, philosophiques...*) de méta exposition, *UNLIKE* montre l'immatérielle matière du réseau à l'œuvre à travers une vraie proposition plastique et artistique. Chacun des artistes internationaux d'*UNLIKE* démontre qu'aujourd'hui l'enjeu n'est plus d'exposer sur internet mais exposer le réseau. Et Thomas Cheneseau signe ce manifeste d'exposition 3.0 en rassemblant ici ces flux mondialisés dans une chapelle du 12^e siècle : lieu à vivre, à flâner, à voir, à écouter, à communiquer et à méditer ; il crée une réponse à la dystopie d'une vie algorithmique où le code serait œuvre.

Il pose l'équation entre création (*artistique, esthétique*) et pouvoir (*médiatique, pédagogique*). Une critique magnifiée par une monstration au sein même d'un dispositif rétionnel⁵ ancestral (*une chapelle*), architecture d'un pouvoir religieux (*même désacralisé*) qui a jadis servi, comme *Facebook* aujourd'hui, à contrôler les traces sociales, physiques et spirituelles. Cheneseau et ses amis réalisent ainsi une œuvre-réseau, une œuvre ouverte qui nous offre une nouvelle expérience à la fois esthétique et humaine. Une exposition où l'on peut à nouveau s'investir avec foi dans l'Œuvre.

Seconde nature

L'habitude est une seconde nature ! écrivait Saint Augustin⁶. En accueillant *UNLIKE*, sur les traces de son saint patron, *la chapelle des Augustins* de Poitiers nous enseigne une nouvelle attention à tenir face notre usage « par habitude » des réseaux sociaux. Et si *UNLIKE*, rêvée comme expérience spatio temporelle noétique⁷, se vit comme une promenade réflexive entre nos deux écosystèmes (*le réel et le digital*), cette exposition propose à chaque artiste associé de revendiquer le droit « d'Unliker » et surtout à chaque œuvre d'*UNLIKE* de se revendiquer comme une part de la nouvelle identité du réseau : celle d'Objet Sacré d'Art Contemporain, à conjuguer au quotidien.

Jean Jacques Gay⁸ 2016

⁴ Exposition manifeste imaginée par le philosophe français Jean François Lyotard (1924/1998) en 1985 au Centre George Pompidou, **Les Immatériaux**, exposition ni technicise ni technophobe, mettait en scène une nouvelle situation dressant un défi pour la pensée (JL Déotte).

⁵ Le **Dispositif rétionnel**, contrôle les traces, les engendre, les suscite, les sélectionne, les diffuse ou les rend inaccessibles, les refoule, les censure éventuellement... C'est un dispositif de pouvoir (politique, militaire, judiciaire, économique, culturel, religieux ou médiatique).

⁶ Penseur, homme clé de l'émergence du MOI en Occident, **Saint Augustin d'Hippone** (354/430), est l'un des quatre Pères de l'Église occidentale.

⁷ **Noétique**, du grec *noesis*, se rapporte en philosophie à la noèse, l'acte par lequel la pensée vise son objet.

⁸ Président de la commission de Écritures et formes émergentes de la SCAM, **Jean Jacques Gay** est actuellement chercheur au CITU (Laboratoire Paragraphe Université de Paris 8), critique d'art (membre de l'AICA), et auteur-réalisateur de films, d'expositions et de créations multimédias pour les télévisions, les musées et le web. Aux origines de *synesthesie.com*, et de séries jeunesse comme « *Une Minute au Musée* » (France 3) ou « *Mémo* » (France 5), Jean Jacques Gay assure le commissariat d'expositions originales d'acteurs contemporains de nouveaux médias, travaille sur des expériences pionnières transmédias, web TV, curations virtuelles, gamedoc... (« *5 Semaines* » Louvre/Arte, *spamm.arte.tv* Arte Creative, « *Theatromania* » Labex universitaires/BnF) et poursuit des collaborations régulières avec les médias français et internationaux.

L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

Avant de tenter de définir l'identité numérique, il faut partir de la source : qu'est-ce que l'identité ? « Qui je suis, ce qui me rend unique » (*nom, prénom, empreintes, mensurations, connaissances, histoire...*)

Notre identité se nourrit de nos expériences, de notre vécu et nous sommes donc un peu différents qu'hier et pas tout à fait les mêmes que demain. Notion évolutive mais aussi multiple, notre identité n'étant pas tout à fait la même pour nous et pour les autres. Loin de se contredire, ce double point de vue, le nôtre sur nous-mêmes et celui des autres sur nous, se complète et permet de cerner toutes les dimensions de notre identité.

- . **L'identité personnelle** renvoie l'individu à son individualité, aux caractéristiques qui le rendent unique. D'un point de vue juridique, l'identité d'une personne est inscrite dans l'état civil et est garantie par l'État. Il s'agit de l'ensemble des éléments de fait et de droits relatifs à un individu (*date et lieu de naissance, nom, prénom, filiation, etc.*) légalement reconnu ou constaté, qui permet de l'individualiser de manière unique.

- . **L'identité sociale**, elle, se réfère aux statuts que l'individu partage avec les autres membres de ses groupes d'appartenance (*sexe, âge, métier...*).

- . **L'identité culturelle**, très (*trop*) souvent confondue avec l'identité sociale, est l'adhésion plus ou moins complète d'un individu aux normes et aux valeurs d'une culture.

Et l'identité numérique ? L'identité numérique ne se limite pas au code d'authentification délivré par un système informatique. Elle se compose de l'ensemble des facettes de l'identité « traditionnelle » qu'elle complexifie et démultiplie.

L'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux implique que nous laissons des traces par le jeu de nos adresses IP et par les cookies qui s'installent dans la mémoire de notre ordinateur. L'ensemble de ces petits programmes permet de définir notre profil grâce à la vision des sites que nous aurons visités. Ils déterminent nos goûts, nos envies du moment ou celles plus pérennes.

L'ensemble des traces que nous laissons sur Internet contribue à la constitution de notre identité numérique. Ces traces peuvent être volontaires, comme quand nous remplissons un formulaire, que nous écrivons un commentaire ou postons une photo sur un réseau social, ou bien involontaires, quand celles-ci sont utilisées à des fins commerciales ou d'analyse de notre personnalité par le biais d'algorithmes de trappings. Ceux-ci permettent de nous traquer et sont devenus les piliers d'une industrie qui génère des milliards avec ce qu'elle sait et apprend de nous à chaque instant.

En terme d'identité, le sociologue **Dominique Cardon** affirme que l'internaute peut avoir 4 identités distinctes sur le net. La première identité est civile, c'est-à-dire que le monde entier peut avoir accès à qui vous êtes dans le réel. La seconde identité concerne ce que vous faites réellement de votre vie, c'est une identité dite agissante. La troisième identité est narrative, elle décrit ce que vous projetez de vous. La quatrième et dernière identité est virtuelle, c'est la représentation de ce que vous voulez être. Pour synthétiser, il y a deux façons d'apparaître sur l'internet, soit par l'extériorisation de soi, soit par la simulation de soi.

MUTATION POST-INTERNET

Internet est le réseau informatique mondial accessible au public.

C'est un réseau de réseaux, sans centre névralgique, composé de millions de réseaux aussi bien publics que privés, universitaires, commerciaux et gouvernementaux.

Le web est plus récent, à partir de 1993 il marque la naissance de l'aspect le plus connu d'Internet aujourd'hui ; un ensemble de pages en HTML mélangeant du texte, des liens, des images, adressables via une URL et accessibles via le protocole HTTP. Ces standards, développés au CERN par **Tim Berners-Lee** et **Robert Cailliau** devinrent rapidement populaires grâce au développement du premier navigateur multimédia Mosaic.

Actuellement le web est dominé par les GAFAs (*Google, Amazon, Facebook et Apple*).

Le Web a évolué depuis sa création en 1993.

Le Web 1.0 est le Web constitué de pages web liées entre elles par des hyperliens qui a été créé au début des années 1990.

Le Web 2.0 est le Web social, qui s'est généralisé avec le phénomène des blogs, des forums de discussion agrégeant des communautés autour de sites internet et enfin avec les réseaux sociaux.

Le Web 3.0, lui, n'est pas vraiment défini. En fait, l'expression est employée par tous les spécialistes pour expliquer ce que sera selon eux la prochaine étape de développement du Web. Les deux thèses dominantes sont de considérer le Web 3.0 comme l'Internet des objets, qui émerge depuis 2008, l'autre thèse dominante est d'en faire le web sémantique. Ce web sémantique peut être défini synthétiquement comme « un web de données qui peuvent être traitées directement et indirectement par des machines pour aider leurs utilisateurs à créer de nouvelles connaissances ».

Ses évolutions impliquent des changements dans nos usages, nos pratiques, que ce soit dans le domaine du numérique ou dans nos comportements dans une société de plus en plus numérisée et de plus en plus interconnectée.

13 ŒUVRES ET 14 ARTISTES POUR L'EXPOSITION UNLIKE

. César Escudero Andaluz (Linz): **Tapebook**

César Escudero Andaluz a étudié à l'École des Beaux Arts et d'Architecture de l'université de Salamanque, et le Multimédia à l'université Polytechnique de Valence. Depuis 2011, il est chercheur à l'Interface Culture Programme de l'Kunstuniversität de Linz. Ses recherches s'inscrivent dans le domaine d'étude entre les utilisateurs et les interfaces. Son travail a été exposé dans de nombreux événements d'Art Numérique, des Musées, des Galeries et lors de conférences.

Sélection : Ars Electronica (at) / ISMAR2015 (jp) / WRO2015 (pl) / Transnumériques (be) / ESPACIO ENTER (es) / HANGAR (es) Centre de recherche et de production en Art / MON3Y.US, Exposition Net.Art en ligne / The Wrong, La nouvelle Biennale d'Art Numérique sur Internet.

Tapebook est un exercice sur l'archéologie des médias. L'œuvre implique la conversion des données qui sont extraites du réseau social Facebook dans des documents audio. Ils sont enregistrés sur des cassettes. **Tapebook** prend les informations directement à partir de l'interface graphique, modifie la rhizomatique (*root-likes*), structure de l'hypertexte et le convertit en séquence linéaire de sons. L'utilisateur est libre de sélectionner et d'écouter des enregistrements produits à partir du texte de philosophes, artistes et écrivains qui parlent de l'art des médias dans leur profil Facebook.

. Milo Reinhardt & Conan Lai (Montréal) : **MASS.RIP**

Milo Reinhardt, est un artiste basé à Montréal, étudiant actuellement les technologies numériques et la pratique de l'art à l'université Concordia. Sa pratique explore les effets de la médiation numérique sur la perception et l'expérience de la mort culturelle, tout en fortifiant les connexions entre la construction de l'identité et de la mémoire numérique. Il a exposé son travail et effectué des performances à Perte de Signal, Galerie FOFA, Galerie Ephémère, Société des Arts Technologiques (SAT) et au Musée d'art contemporain de Montréal.

Conan Lai, né à Toronto, vit et travaille à Montréal. Il a toujours été concentré sur un travail photographique, bien qu'il élargisse sa pratique artistique avec tous médias numériques. Il a étudié la programmation informatique à l'université et s'est très vite orienté vers la programmation de ses propres applications. Aujourd'hui ses intérêts de recherche portent sur Internet et la topographie du réseau, les théories et les questions entourant l'anonymat et l'identité en ligne.

MASS.RIP explore l'espace négligé de la mort et le souvenir par la représentation physique d'identités en ligne décédées. Tandis que nous avons des rituels séculaires et des traditions pour perpétuer les morts, des communautés en ligne s'habituent toujours au processus de deuil dans des espaces virtuels. Le monument présente une liste continuellement croissante d'utilisateurs Facebook décédés sur une pierre tombale, en déplaçant l'idée du deuil sur des plateformes numériques vers le monde matériel. **MASS.RIP** rend sensible la dichotomie entre les processus physiques et numériques du deuil.

. Erica Lapadat-Janzen (Vancouver) : #Screenshots

Erica Lapadat-Janzen est une artiste / curatrice interdisciplinaire originaire de Vancouver, en Colombie-Britannique. Elle a obtenu un baccalauréat en arts visuels de l'université Emily Carr. Erica organise des événements artistiques qui jouent sur le risque pour les artistes émergents, et contribuent activement à la scène de l'art émergent de Vancouver. Elle est une créative derrière le New Flesh, Selfie et Camera / Whore et participe activement aux expositions individuelles et collectives sur et hors ligne et des captures d'écran. Le travail et les milieux que fréquentent Erica sont dans un état constant de flux, même si elle se concentre plus particulièrement sur le net art, le collage numérique, et le travail vidéo. Elle se concentre sur des sujets allant des médias sociaux à des performances interrogeant la sexualité dans les communautés en ligne. Une grande partie de son travail pourrait être considéré comme titillant le sens d'humour, bien que si vous lui posez la question, elle va vous répondre « Je ne suis pas drôle. »

#Screenshots est un groupe sur Facebook dans lequel de nombreux artistes sont connectés et partagent des captures d'écrans prises à la volée sur Internet.

#Screenshots est plus exactement un groupe public, accessible à tous et un groupe secret, invisible pour la plupart des internautes.

. Anthony Antonellis (New York) : Bliss

Anthony Antonellis est un artiste visuel qui ne vit pas à New York. Il n'est pas un diplômé du MIT Media Lab, n'a pas été résident à Eyebeam ni un compagnon de Fulbright, jamais cité dans le New York Times, Huffington Post, ni gagné des prix majeurs. Il n'a pas exposé dans des lieux tels que le MoMA, la Biennale du Whitney, le New Museum ou ARCO Madrid. Ses œuvres ne sont pas collectionnées par des grandes Institutions ou citées dans des publications telles que Art Forum. Il est ni administrateur, ni professeur d'arts médiatiques dans plusieurs universités. Antonellis n'a jamais fait d'enseignement sur l'art numérique, conduisant un symposium sur les cultures de l'Internet et il n'est pas actuellement engagé dans une recherche doctorale sur les nouvelles formes de pratique artistique dans une université au Royaume-Uni. Ses derniers projets ne sont pas financés par un Council for the arts.

Bliss est un site internet. **Bliss** est pour certains utilisateurs de médias sociaux un lieu magique où l'internaute est libre de s'auto-administrer des notifications Facebook. Dans la société d'aujourd'hui la popularité est très importante, surtout en ligne. Suis-je remarqué ? Suis-je intéressant pour les autres ? Antonellis joue avec cette notion et met en lumière notre obsession de la visibilité en ligne.

. Raphaël Isdant (Paris) : HEKKAH

Raphaël Isdant est artiste et enseignant sur les nouvelles pratiques liées aux médias actuels. Il aime faire dialoguer les territoires numériques sensibles révélant la fragilité de notre époque. Il a notamment réalisé un appareil à photographier les fantômes d'animaux éteints à cause de l'homme, un avatar à la recherche d'une identité sur facebook, une plateforme virtuelle créative connectant les enfants bulles des hôpitaux, un duel de batterie réunissant gamer et musicien sur scène, ou encore un cœur numérique palpitant au rythme de l'activité sismique de la terre. Raphaël intervient dans un cours sur la scénarisation et l'écriture de l'interactivité au Pôle Numérique des Beaux Arts de Paris depuis 2009. Il dispense régulièrement des enseignements et des workshop à l'Université en France et à l'étranger.

Hekkah (*Je publie donc je suis*) est un projet artistique de Raphaël Isdant et Thomas Cheneseau. **Hekkah** est une entité numérique omnisciente et curieuse qui habite le réseau social Facebook dans le but de se nourrir de nos vies quotidiennes. Issus des flux qu'elle incarne, les contours de sa forme ne sont visibles qu'à travers l'activité et les publications de ses contacts. Son réseau est sa sève, il lui permet ainsi d'exister et de persister dans nos mémoires. **Hekkah** est constituée d'un profil Facebook et d'une application, prolongés par une installation interactive. Ces deux espaces sont connectés et dynamiques et dialoguent dans un processus rétroactif. En devenant ami d'Hekkah sur Facebook, le public accepte d'alimenter un projet artistique visible dans un espace d'exposition. En tant que sculpture informationnelle, le projet invite à la construction d'une identité sociale collective, reflet de nos communautés de partage.

. Grégory Chatonsky (Montréal / Paris) : CAPTURE

Après des études d'arts visuels et de philosophie à Paris I, Grégory Chatonsky effectue un mastère aux Beaux-Arts de Paris en 1999. En 1990, il commence à expérimenter avec un Amiga, le slitscan. Il fonde Incident.net en 1994, un collectif d'artistes qui se réunit autour des notions d'accident, de bug, d'imprévisible. C'est à cette date qu'il réalise ses premiers travaux sur Internet avec la revue *Traverses* du Centre Pompidou. En 1994, le site Internet d'Incident est exposé à la biennale Artifices 3. Entre 1995 et 1998, il conçoit le CD-Rom « Mémoires de la déportation » qui reçoit le Prix Möbius des multimédias. En 1997 il réalise les sites de la Villa Médicis et en 1999 du Centre Pompidou. En 2005, il conçoit l'identité visuelle et le site du Musée d'art contemporain du Val-de-Marne (*MacVal*).

Il est artiste en résidence au Centre International de Création Vidéo (1998-2001), au C³ de Budapest (2001), à L'Abbaye de Fontevraud (2002), à la Villa Médicis hors les murs (2002) ainsi qu'au Fresnoy (2004-05) où il enseigne la même année tout comme à l'UQAM (Montréal) où il est professeur-invité, Xiyitang à Shanghai (2012), au 3331 Arts Chiyoda à Tokyo (2012), au Musée d'art contemporain de Taipei (2013), au Centre des arts d'Enghein-les-Bains (2014), à la Villa Kujoyama (2014), à la Chambre Blanche (2015) et à l'IMAL (2015). Il est nommé à une chaire internationale de recherche au Labex H2H (2015).

Représenté par XPO Gallery

17 Rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris

Capture est une solution ironique à la crise des industries culturelles. Depuis des années, l'industrie de la musique ne cesse de mettre en scène sa disparition, parce que les internautes téléchargent de façon illícite des fichiers mp3 et les partagent sur les réseaux sociaux comme Facebook. **Capture** est un groupe de rock fictif, si productif que personne ne peut tout consommer. Il produit chaque heure de nouvelles musiques, paroles, images, vidéos et produits dérivés. Chaque nouveau fichier est traduit automatiquement dans d'autres formes. Si un fichier mp3 est téléchargé une fois, il est effacé du serveur et ainsi c'est le « consommateur » qui devient le seul diffuseur possible. En submergeant la consommation par des technologies génératives, **Capture** renverse l'idéologie consumériste et la relation entre le désir et les objets. En étant très productif, **Capture** excède la possibilité même d'être écouté.

. Felipe Rivas San Martín (Santiago) : El retrato de Intimidación (A Portrait of Intimacy)

Felipe Rivas San Martín (*Valdivia, Chili, 1982*). Artiste visuel, écrivain et militant de la dissidence sexuelle. Baccalauréat en arts visuels de l'université du Chili. Actuellement inscrits dans le programme de master en arts visuels à la même université, en tant que bénéficiaire d'une bourse de la Commission nationale pour la recherche scientifique et technologique (*CONICYT*). Il développe une production artistique en peinture, dessin, performance et vidéo, par l'intermédiaire d'une image technologique comme médiation (*interfaces virtuelles, codes QR, etc.*). Ses centres de travail sur le transfert et le déplacement de formats, la production de subjectivités contemporaines et la relation entre le corps, l'image virtuelle, et de nouveaux modes et moyens de communication. Il a participé à des expositions d'art au Chili, Argentine, Espagne, Allemagne, États-Unis, Pérou, Colombie, Mexique, Suisse et France. Il était l'un des quatre artistes chiliens sélectionnés pour participer à ARCOmadrid 2015, où il a monté une exposition solo.

El retrato de Intimidación (A Portrait of Intimacy) est une peinture de Felipe Rivas San Martín. La relation entre l'artiste (*Santiago du Chili*) et Intimidación Romero (*Barcelone, Espagne*), a commencé en 2012 et a continué à travers l'échange de messages privés sur Facebook, c'est ce lien qui a inspiré la création de cette toile.

« Le processus créatif d'Intimidación Romero consiste à modifier numériquement les photographies de sa vie quotidienne et intime, par pixellisation d'une zone spécifique de l'image qui peut être susceptible de révéler sa véritable identité. Ce geste de marquage des photos ordinaires avec les signes de la censure et la distance, alors même qu'ils conservent ceux de l'intimité et la familiarité, fusionne l'espace public et le privé en un seul signifiant. » (*Tecnogger.co*)

Sans avoir la certitude absolue de l'identité d'Intimidación Romero, qui elle est (*ou sont*), et sans avoir vu son (*ou leur*) visage(s), Rivas a décidé de produire ce « portrait », transfert vers la peinture d'une capture d'écran de la page Facebook de Intimidación Romero.

. **Carrie Gates (Vancouver) : Pizzabook**

Carrie Gates, est VJ (*live video mixing artist*), artiste media numérique et designeuse.

Elle habite à Saskatoon, a un diplôme en histoire de l'art de l'université de Saskatchewan.

Pizzabook est un projet d'art qui transforme votre interface Facebook en une expérience de pizza animée excentrique. **Pizzabook** utilise la version la plus récente du navigateur Chrome et le plug-in de navigateur Stylish. Le thème **Pizzabook** est installé et mis à jour avec ce plug-in. Interfaces numériques supportent la plupart des actes quotidiens de base et représentent une grande partie du contenu de notre champ de vision dans la vie contemporaine.

Cependant, il est facile de négliger l'effet qu'ils ont sur notre psychologie, car il semble que nous ayons aucun contrôle sur la forme et la fonction de ces outils précieux.

Installation

1. Installez Stylish pour Chrome
2. Installez Pizzabook partir du site Stylish
3. Dégustez des pizzas Facebook !!!

. **Benjamin Grosser (Chicago) : FACEBOOK DEMETRICATOR**

Benjamin Grosser a exposé ses oeuvres lors de grands rendez-vous internationaux, des expositions et des festivals, y compris Eyebeam à New York, le bâtiment blanc à Londres, Future Centre de Telecom Italia à Venise (*Italie*), FILE à São Paulo (*Brésil*), Media Art Festival Futures Murcia (*Espagne*), Athènes numérique Festival des Arts (*Grèce*), Píksel à Bergen (*Norvège*), Biennale WRO Média Art à Wroclaw (*Pologne*), Le Public Privé à la New School à New York, Science Gallery à Dublin (*Irlande*), Centre d'art contemporain à Riga (*Lettonie*) et le Musée Ludwig de Cologne (*Allemagne*).

Il est professeur adjoint à l'École d'art et de design de l'université de l'Illinois à Urbana-Champaign (*UIUC*), et est affilié à la Faculté National Center for Supercomputing Applications (*NCSA*) à la base d'une initiative dans des études technologiques critiques. Il a obtenu une maîtrise en nouveaux médias et une maîtrise en composition musicale, et a été le directeur du Groupe de la technologie d'imagerie à l'Institut Beckman for Advanced Science et de la Technologie.

DEMETRICATOR Vous êtes dépendant au « +1 » et à la politique du chiffre qui gouverne maintenant notre quotidien ! Ben Grosser a créé un plug-in qui supprime ces chiffres de Facebook et résume vos interactions juste à ce qu'elle sont, sans faire de calculs d'épiciers : des gens ont vu votre statut, d'autres l'ont partagé, vous avez des amis : avec **Demetricator**, le plug-in qui dé-chiffre Facebook. « Comme utilisateur régulier de Facebook je me trouve continuellement séduit par sa proposition infinie de nombres. Combien de « like » de mes photos sont arrivés aujourd'hui ? Quel est mon nombre d'ami ? Combien ont apprécié mon dernier statut ? Je me concentre sur ces quantifications, surveillant les comptes de réponses plutôt que les réponses elles-mêmes, ou attendant les nombres de requêtes d'amis pour apparaître plutôt que chercher des connexions significatives. Autrement dit, ces nombres me poussent à évaluer ma participation dans le système d'un point de vue converti au système métrique. » Ces quantifications de connexion sociales jouent directement dans notre désir inné du « toujours plus ». Combien d'argent ai-je gagné ? Combien de choix ai-je ? Peut-être l'exemple le plus destructif de ceci est la crise financière des dernières années, quand un constant désir de ce « toujours plus » mène l'économie globale vers la ruine financière.

. Antonin Laval (Paris): #####

Antonin Laval (**A.k.a Vash-yeah**) est un artiste né en 1986, en France, à Sarlat. Actuellement étudiant en licence 3 arts plastiques à l'université Paris 8. Son entrée dans le monde de l'art numérique est en grande partie due à l'exiguïté des logements universitaires.

Il récupère :

des déchets,

des images,

des codes

...

les transforme,

les déforme,

les détoure,

les détourne

est une composition de très grand format regroupant les captures d'écrans de l'artiste utilisant l'interface Facebook, qu'il partage sur le réseau social. « J'ai tout d'abord tenté de retrouver le maximum de mes travaux, puis j'ai assemblé les quelques centaines d'images récoltées en une composition harmonieuse et tentaculaire, sorte d'archivage organisé selon sa plastique dans laquelle le regard peut se perdre à loisir. ».

. Kaja Cxzy Andersen (Brooklyn) : *Becoming the Galápagos*

Kaja Cxzy Andersen est née 1985 in Stavanger, Norway. Elle est diplômée avec un BA d'art contemporain de l'Academie d'art de Tromsø en 2011. Elle a obtenu son diplôme à la School of Visual Art in New York.

Becoming The Galápagos

no man is an island

every ship is a 'She'

I like your climate

and your wildlife

and your clientele

I saw your scenic sites

last night

by street view

on google maps

I'm just a weirdo with a heart

even in this global village

nights sure gets cold

sometimes.

. Jonas Lund (Amsterdam) : 1,164,041 Or How I Failed In Getting The Guinness World Book Of Record Of Most Comments On A Facebook Post

Jonas Lund, né en Suède, poursuit des études supérieures aux Pays-Bas et finit par s'installer à Amsterdam. Partie prenante de la surprenante exposition *Offlineart* à la Galerie XPO à Paris début 2013, Jonas Lund est connu pour avoir cloné son navigateur afin que tout à chacun puisse le regarder surfer. Ce qui motive l'art de Jonas Lund, c'est de créer un système, d'y engager tous les acteurs, puis le laisser suivre son processus, pour voir ce qui se passe...

1,164,041 Or How I Failed In Getting The Guinness World Book Of Record Of Most Comments On A Facebook Post « Le 24 février 2012 j'ai commencé un Javascript simple pour automatiquement ajouter un commentaire chaque seconde à un post Facebook. L'idée était de laisser le scénario s'exécuter jusqu'à ce qu'il ait atteint un assez grand nombre de commentaires pour devenir le post Facebook le plus commenté dans le monde. Le record précédent était 1.001.552 commentaires et a été obtenu par un groupe de femmes du sud des Etats-Unis. Le 8 juin j'avais atteint un nombre suffisant, 1.164.041 commentaires, donc j'ai présenté ma demande au Guinness World Book of records, attachant une collection de copies d'écran et le compte témoin pour vérifier l'authenticité de mes accomplissements. Huit semaines plus tard le Guinness World Book of records, a répondu : « l'utilisation de scénarios automatisés ou des robots n'est pas dans l'esprit de l'accomplissement de Guinness » et par conséquent, ils ont refusé ma demande.

. Clift N. Anthony aka Bored Lord (Chicago) : Trans Parent Gifts

Clifton Anthony aka Bored Lord est un producteur de musique électronique, artiste visuel numérique et d'animation. Ses paysages sonores traversent des patchworks d'échantillons et de synthèse, qui vont de juke ou la jungle polyrythmique uptempo flips à faible clé lo-fi synthé chargé efforts de R & B plus lent. Son art visuel prend forme à la fois avec des images fixes et des images en mouvement. Il travaille dans les domaines 3D d'objets modifiés qui restent statiques ou se transforment par le mouvement. Sa sortie visuelle met en valeur la forme humaine dans une réalité numérique, dans des environnements qui sont simultanément accueillant ou aliénant.

Trans Parents Gifts est une animation 3D musicale signée Bored Lord pour le net label RARE utilisant des éléments esthétiques de Wikipédia, Facebook, Twitter, Google et autres réseaux sociaux populaires.

Commissariat d'exposition : Thomas Cheneseau

Thomas Cheneseau poursuit un travail de partage à travers les communautés artistiques 2.0. C'est avec ses détournements du réseau social Facebook, via son profil personnel, qu'il commence son œuvre en produisant des séries de screenshots (*images et vidéos*) et des activités performatives en ligne. En 2011 pendant le *Festival Futur en Seine* de Paris, Thomas Cheneseau se fait remarquer en créant et commercialisant le profil Facebook de Marcel Duchamp. Les recherches de ce jeune artiste débutées en École d'art, poursuivies avec des enseignants chercheurs comme Jean-Louis Boissier en post-diplôme à l'ENSAD, puis Maurice Benayoun avec le projet IN/OUT du laboratoire CITU, se concrétisent par des projets ambitieux. Il assure le premier commissariat et le lancement du projet *Spamm* ainsi que le commissariat des *Transnumériques* à Bruxelles en 2012. Il a notamment présenté son travail lors de conférences à la Virginia Commonwealth University (US), à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris (FR), à l'Institute of Network Cultures d'Amsterdam (NL), à La Fabrique de Théâtre en Province de Hainaut (BE), à la Gaité Lyrique Paris (FR), et participé à de nombreuses expositions comme : *Images Révélées* au Musée Sainte Croix de Poitiers (FR), *Pavillon Internet* de la Biennale de Venise (IT), *DVD Dead Drop* au Museum of Moving Image de New York (US), *Regards d'artistes sur les médias sociaux* à Cap Sciences Bordeaux (FR), *Digital Texture* à la Nomade Gallery de Hangzhou (CH), *Newpressionism* à l'Institut Suisse de Milan (IT), *Webplayers* au PODFEST festival de Rio de Janeiro (BR), *Festival GLI.TC/H* de Chicago (US).

Unlike est une exposition imaginée par Thomas Cheneseau, artiste et enseignant en art des médias, qui permet de présenter la question des réseaux sociaux sous l'angle du détournement artistique.

L'accrochage réunit pour la première fois des oeuvres d'artistes internationaux qui s'approprient le réseau social Facebook dans leur travail.