

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 Cxzy Andersen
#Clift N. Anthony aka Bored Lord
#Milo Reinhart & Conan Lai
#Jonas Lund
#Thomas Cheneseau

2>26/02/16

Chapelle des Augustins
Poitiers

unlike[®]



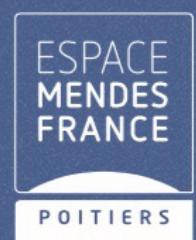
DANS LE CADRE DE

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 a 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 vous :

- . 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 GAY¹

Ce manifeste nous ouvre quelques pistes essentielles comme :

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

MANIFESTE *UNLIKE*.

Bashing sur Facebook. Il est temps de montrer du doigt celui qui a imposé le « like »² 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 disséquer sur l'identité numérique, autour d'une exposition manifeste.

Nouveau médium

Dans notre monde expressiviste³, 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 technologique⁴ 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 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 synesthesia.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.

² 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.

³ 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**.

⁴ **Disruption**, bouleversement annoncé par Clayton Christensen dans sa théorie de l'innovation et de la disruption technologique.

Expérience

Trente ans après *Les Immatériaux*⁵ et ses expériences (*télématiques, scénographiques, médiatrices, interactives, immersives, philosophiques...*) de métexpo, *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 rétentionnel⁶ 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 Augustin⁷. 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 noétique⁸, 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 Gay 2016

⁵ 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 défit pour la pensée (JL Déotte).

⁶ Le **Dispositif rétentionnel**, 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).

⁷ 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.

⁸ **Noétique**, du grec *noesis*, se rapporte en philosophie à la noëse, l'acte par lequel la pensée vise son objet.

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 visité. Ils déterminent nos goûts, nos envies du moment ou celles plus pérennes.

L'ensemble des traces que nous laissons sur Internet contribuent 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 trakings. 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 GAFA (*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'Ecole 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 évènements 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'oeuvre 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 écouter des enregistrements produits à partir du texte de philosophes, artistes et écrivains qui parlent de l'art des médias dans leurs profils Facebook.

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

Milo Reinhardt est un artiste basé à Montréal et étudie 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 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 et s'est très vite orienté vers la réalisation 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 est une installation qui explore l'espace de la mort et du souvenir par la représentation physique d'identités en ligne décédées. Tandis que nous avons des rituels séculaires et des traditions pour perpétuer les morts, les communautés en ligne s'habituent depuis peu de temps au processus de deuil dans leurs espaces virtuels. L'œuvre présente sur une pierre tombale une liste croissante d'utilisateurs Facebook décédés, déplaçant l'idée du deuil en ligne vers le monde matériel. **MASS.RIP** rend 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 est diplômée en arts visuels à l'université Emily Carr. Elle organise des événements pour mettre en avant les artistes émergents qui contribuent à la nouvelle scène de l'art numérique en Amérique du nord. Erica Lapadat-Janzen participe activement comme artiste à des expositions individuelles et collectives dans des galeries et sur Internet. Elle est à l'initiative des projets *New Flesh* pour The Wrong (*Biennale de net.art sur Internet*), *Selfie* une exposition de photographies réalisées avec l'artiste Organ Armani, et *Camera / Whore* à la galerie On Main. Son travail se concentre sur la réalisation d'œuvres en ligne, des collages, des vidéos, des captures d'écrans, et teste les limites de la censure sur les médias sociaux. Elle s'amuse du genderfuck, réalise des glitches d'hypersexualité et propose une réflexion sur la représentation du corps de la femme aujourd'hui.

#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. Erica Lapadat-Janzen a édité en 2012 un livre expérimental en 10 exemplaires avec des images extraites de cette communauté. L'intention de l'artiste est de dématérialiser le groupe Facebook en objet artistique pour illustrer la pratique presque photographique de la capture d'écran. On y retrouve l'esthétique low-def (*basse définition*) et pixelisée qui caractérise ces images.

. 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 workshops 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 illicite 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 étant très productif, Capture excède la possibilité même d'être écouté. Pour l'exposition *Unlike*, l'artiste présente cette oeuvre sous la forme d'une installation qui diffuse en continu sa production sonore dans l'espace d'exposition.

. Felipe Rivas San Martín (Santiago) : *El retrato de Intimidad (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 réalisé une exposition solo.

El retrato de Intimidad (A Portrait of Intimacy) est une peinture de Felipe Rivas San Martín. La relation entre l'artiste (*Santiago du Chili*) et Intimidad 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'Intimidad 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 de 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. Sans avoir la certitude absolue de l'identité d'Intimidad 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 Intimidad Romero.

. Carrie Gates (Vancouver) : Pizzabook

Carrie gates réalise des œuvres vidéos et des performances Vj qui utilisent le traitement de la 3D et du glitch avec des juxtapositions rythmiques inhabituels pour créer des compositions psychédéliques sensibles. Son imagerie numérique est mélangée en direct, pour créer une réalité hypnotisante. Elle a joué un rôle actif dans les communautés de musique électronique expérimentale et des organisations d'artistes autogérés depuis le milieu des années 1990.

Sélection des performances et expositions : Ways of Something (projet international de projections vidéos 2015-16), The Wrong - New Digital Art Biennale - The Others pavillion (International, 2015-16), Young Internet Based Artists pavilion (International, 2013-14), RENDER Vancouver International Music Festival (2015), GIFs to Have Sex By (TRANSFER, New York, 2015), X+1 (MAC Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal, 2015), DTV 2015 Winter/Spring Season (The Drake Hotel, Toronto, 2015), REFRACTION (TRANSFER, New York, 2014), 28 SECONDES (GALLERY T, Lyon, 2014), Unbecoming Glitch (Vidéographe, Montréal, 2014), ZERØ One (POWERPLNT, New York, 2014), BYOB Prague (Signal Festival, Prague, 2014), MEME Festival (Winnipeg, 2013, 2015), Hacktist (Nomade Art Space, Hangzhou, 2013), Saskatoon Fashion and Design Week Runway Show (2013-2015), SPAMM / CUPCAKE net art exhibition (SPAMM 2013), Glitch Symposium avec Jon Cates (Neutral Ground, Regina, 2013), Blue Balls Festival (Lucerne, 2012), Sight & Sound Festival (Eastern Bloc, Montréal, 2012), Montréal Fetish Weekend (2012), INDEX Festival (New York, 2011), Vancouver New Music Festival (2011), RE:FLUX Festival (Moncton, Canada 2011), Kassel Dokfest (2010), Mapping Festival (Le Zoo, Geneve, 2010), Queer City Cinema (Regina, 2010), Club LUX (Berlin, 2010), et send + receive (Video Pool, Winnipeg, 2006, 2007). Elle a etait résidente au Motion Notion Festival (Golden, Canada, 2005-2011, 2013-2015).

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.

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 œuvres lors de grands rendez-vous internationaux, des expositions et des festivals, y compris Eyebeam à New York, The White Building à Londres (Gb), Telecom Italia Future Centre à Venise (It), FILE à São Paulo (Brésil), Media Art Futures Festival à Murcia (Es), Athens Digital Arts Festival (Grèce), Piksel à Bergen (Norvège), WRO Media Art Biennale à Wroclaw (Pologne), The Public Private à la New School de New York, Science Gallery à Dublin (Ir), and Museum Ludwig à Cologne (Al). Son travail a aussi été vu à The Wrong - New Digital Art Biennale et il a eu une exposition personnelle Systems Under Liberty à la Galerie Charlot Paris. Benjamin Grosser est professeur à la School of Art and Design de l'Université d'Illinois à Urbana-Champaign (UIUC), et à la Faculté National Center for Supercomputing Applications (NCSA)

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'elles 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 connexions 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.

Il récupère :

des déchets,

des images,

des codes

...

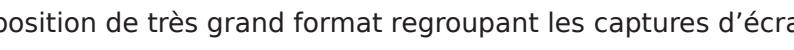
.

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 à Stavanger en Norvège. Elle est diplômée d'un BA d'Art contemporain de l'Académie de Tromsø en 2011. Elle s'est ensuite installée à New York, où elle prépare son diplôme MFA Fine Arts à la School of Visual Art.

Becoming The Galápagos est une installation réalisée en 2013, s'inscrivant dans la mouvance post-Internet. L'œuvre a été exposée pour la première fois à la Galerie NEBBELUX à Fredrikstad en Norvège (du 26 octobre au 3 novembre 2013). Elle se compose de plusieurs éléments de literies disposés au sol, représentant des îles (les îles Galápagos), et d'objets hétéroclites comme des paquets de chips éventrés, des néons bleus, des plantes vertes, des cannettes de Red bull vides... Plusieurs ordinateurs et tablettes sont présents, connectés au Tumblr de l'artiste et diffusent la vidéo d'une photo de profil Facebook qui brûle. Sur un des murs de l'espace d'exposition est projeté un .gif animé représentant l'icône des notifications Facebook. Kaja 'Cxzy' Andersen a également imprimé la page d'accueil de son profil Facebook sur une couette de lit. Cet objet original fait partie de l'installation. L'œuvre est accompagnée de ce texte :

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. À l'affiche 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 un chacun puisse le regarder surfer.

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 Guiness 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 Guiness World Book of records, a répondu : « l'utilisation de scénarios automatisés ou des robots n'est pas dans l'esprit de l'accaccomplissement 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 producteur de musique électronique et artiste numérique. Ses paysages sonores traversent des patchworks de sample et de synthé qui vont de l'uptempo polyrhythmic ou de la jungle, à une ambiance lo-fi chargée de R&B plus lent. Son art visuel prend forme à la fois avec des images fixes et des images en mouvement. Il réalise des clips vidéos en 3D d'objets modifiés qui se transforment par déplacements subjectifs de la caméra. Son esthétique visuelle met en valeur la forme humaine dans une réalité augmentée d'environnements 2.0 qui sont simultanément accueillants ou aliénants.

BORED LORD fait partie du net label ΥΛΡΞ ΠΠΟΩΞΞ, un collectif digital d'artistes qui inclut BastienGOAT, minivan_markus, et plaintext. Leur Bampcamp compile de multiples collaborations artistiques avec des musiciens connectés et des réalisations de tendance vaporwave ou seapunk. Le collectif a deux slogans : « birthed from the Internet's mainframe » (*donner naissance à partir du centre d'Internet*) et « transcendent digital shamanism ». Pour l'exposition *Unlike Bored Lord* expose quatre animations 3D musicales signées pour le net label ΥΛΡΞ 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'Ecole 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), Ñewpressionism 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 œuvres d'artistes internationaux qui s'approprient le réseau social Facebook dans leur travail.