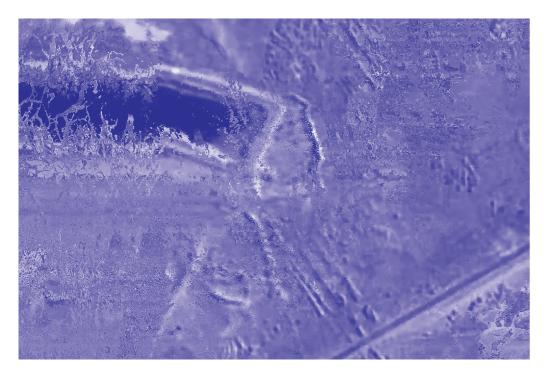
Terre / Mer / Signal

				• • •
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	 			• • • •
	• • • • • • • • • • • •			
	 • • • • • • • • • • •			
				• • • •
			• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
) • • • • • • • • • • •		
				∞
				X O X O X O
				XXX
	∞			

Espace Multimédia Gantner

Alan Butler Gregory Chatonsky John Gerrard Nicolas Sassoon Santa France





Dans l'époque de flux ininterrompu qui est la nôtre, les interactions auxquelles nous prenons part en ligne participent de fluctuations économiques et politiques, opérant dans des lieux numériques, concourant à une accélération du temps, à une immédiateté de la communication. Omniprésent dans la conjoncture actuelle qui détermine notre routine quotidienne, Internet façonne en grande partie la manière dont nous vivons nos relations avec autrui, conditionnant notre expérience et nos perceptions. Il forme un espace gouverné par des algorithmes et des protocoles, et il requiert notre participation, notre attention et notre coopération. Au-delà de cette participation, l'information qui y circule repose sur des supports physiques – bases de données, salles serveurs, disques durs et autres infrastructures matérielles. Au sein de ces espaces, nos rapports humains, qu'ils soient logistiques ou affectifs, sont conservés, constamment renouvelés et réorganisés. C'est là que, continuellement, nous devenons nous-mêmes, jouons notre rôle, affirmons nos identités, en les reconfigurant à travers la technologie, techniquement et socialement.

Mais comment délivrer aujourd'hui une image d'Internet ? Faut-il se pencher sur les machines et les langages de programmation, faut-il évoguer l'impact des rapports de pouvoir et des enjeux économiques qui régulent les flux d'information à travers des protocoles algorithmiques? Des satellites en orbite au-dessus de nos têtes aux câbles sous-marins au fond des océans. les infrastructures réseau et les algorithmes informatiques sont aussi omniprésents qu'ils sont invisibles. Des centres de données aux protocoles logiciels, des mines de coltan aux chaînes de montage, l'infrastructure qui forme Internet aujourd'hui se compose de systèmes adaptatifs complexes, et c'est grâce à eux que les flux d'information rayonnant des satellites transitent jusqu'aux smartphones que nous tenons dans les mains.

Nos vies sont étroitement liées à ces structures, à ces flux et à ces transformations permanentes, dues aux mises à jour matérielles et logicielles et aux algorithmes qui analysent les données et prennent des décisions – eux qui ont le pouvoir tant d'affecter notre profil sur un site de rencontres que d'effectuer des transactions sur les marchés financiers, de décider si nous sommes éligible à contracter un prêt ou d'optimiser nos villes. Leur rôle dans les structures de pouvoir et d'influence sur la société s'impose de plus en plus.

>

Terre / Mer / Signal réunit des artistes dont les pratiques livrent une réflexion sur la matérialité de l'infrastructure qui compose Internet, et sur les conséquences socio-politiques complexes qu'elle ne manque pas d'entraîner. Ils nous offrent des perspectives pour démêler et repenser la complexité de l'influence de la technologie sur nos modes de vies et sur nos représentations de nous-mêmes. Ils nous donnent à voir ce point où se recoupent les plans de l'humain, de la technologie et de l'environnement, à travers des pratiques qui convoquent expériences humaines et interconnexions technologiques.

Avec RGB Landscape, Sassoon nous invite à une réflexion sur sa perception du paysage du littoral de la Colombie-Britannique, à travers des motifs animés numériquement, qui produisent un environnement immersif explorant et imitant les formes et les dimensions de la nature. Ces motifs en mouvement viennent recréer et articuler le monde naturel, attirant l'attention sur l'expérience que l'on peut faire de la nature dans un environnement artificiel.

>

Gerrard livre à notre regard une portion du Danube, grâce à une simulation informatique où les éléments urbains et naturels présents sur les berges se reflètent dans l'eau. Au centre de la scène, une flaque d'essence fait miroiter la lumière, créant une zone irisée étincelante, qui se déforme en permanence. Les ondoiements de la rivière la font flotter comme un drapeau, où l'artiste voit très clairement le symbole politique du monde dans lequel nous vivons aujourd'hui. Comme souvent chez Gerrard, et particulièrement dans cette série, il n'y a pas de composition temporelle ; le rendu en temps réel s'écoule sur une année solaire, le « drapeau » changeant selon l'heure locale du lieu simulé, ici à Vienne (Autriche).

>

Chatonsky s'intéresse à Urs Hölzle, viceprésident de l'infrastructure Google, et qui fut par ailleurs l'un des dix premiers employés du groupe. De ses recherches ethnographiques sur Internet, il a dégagé des données liées à Hölzle, qui viennent structurer un récit autour de l'informaticien de Google, dans une installation sculpturale qui interroge la construction de nos identités en ligne.

La technologie a pris une place prépondérante dans nos vies humaines, et France en révèle les subtilités. Son travail met en évidence les règles et les structures où transparaissent nos besoins et nos désirs, et induit une réflexion sur notre perception des systèmes qui constituent Internet, ces systèmes qui pourraient être repensés pour nous aider à comprendre ce qui se joue dans nos affects.

>

Butler intervient au sein de la ville fictive de Los Santos, dans le jeu vidéo Grand Theft Auto 5. Son projet consiste en une documentation critique, par des clichés pris sur le vif, de la vie et des épreuves que traversent les sans-domicile-fixe de la ville. À travers ces allusions photographiques, il tente d'éveiller l'empathie et l'humanité chez le spectateur, en le confrontant aux troublantes simulations des personnes les plus vulnérables de la société. Durant cette dernière année, il a capturé des milliers d'images de ces personnes sans-abri, de leur environnement et de l'infrastructure où elles évoluent, évoquant les causes et les symptômes de leur situation. Ces images quasi-photographiques explorent la complexité des situations socio-économiques qui se manifestent dans les espaces numériques.



Ces artistes explorent notre perception et notre compréhension de ces territoires, de l'image qu'ils nous renvoient et qui se construit à partir des tensions entre humains, machines, interfaces, données et infrastructure. L'exposition propose de repenser cette infrastructure et sa réalité physique, en prenant en considération le réseau complexe de circonstances environnementales et socio-politiques qui en configure les espaces. Convoquant des géographies, des protocoles, des marchés économiques et des réseaux de communication, les artistes exposés construisent un espace de pratique, un espace discursif qui veut, au-delà des questions critiques que soulèvent ces problématiques, susciter une réflexion créative sur ce que nous pourrions faire de l'infrastructure.

Nora O Murchú Commissaire de l'exposition

		· · · · · · · · · · · · ·
		. .



Alan Butler

You Can Look and Understand it, Without Knowing What It Actually Is (2017)

Le travail d'Alan Butler examine les rouages et subtilités de fonctionnement d'Internet. les multiples implications des technologies numériques et la politique de l'appropriation. Il a reçu son Masters en Art Visuels du Collège LaSalle des Arts à Singapour (2009). et son Bachelors en Arts Visuels au Collège National d'Art et de Design à Dublin (2004). Son actualité récente inclut les expositions personnelles Down and Out à Los Santos, Malmö Fotobiennal, Suède (2017); HELIOSYNTH, Green on Red Gallery, Dublin (2017); Nous avons été promis à l'anarchie, mais ce que nous avons obtenu était le chaos, Solstice Art Center, Irlande (2015); Sensibilisation des jeunes en Corée du Nord, supermarché, Stockholm, Suède (2015); The Parallax View, Ormston House, Limerick, Irlande (2014); et des expositions de groupe As Above, So Below, Musée irlandais d'art moderne, Dublin (2017); Les Rencontres d'Arles, France (2017); Scissors Cuts Papier Wraps Stone, CCA Derry / Londonderry (2016); FUTURES: Anthology 2, Académie Royale Hibernian, Dublin, Irlande (2015); Raconter des mensonges, Rua Red, Dublin, Irlande (2015); Veuillez retourner, Embassy Gallery, Edinburgh, Scotland (2015), entre autres. Alan Butler enseigne les Arts Plastiques au National College of Art and Design. Il est représenté par Green On Red Gallery, Irlande.

Gregory Chatonsky

Neural Network Landscape (2016) Extinct (2015) Ossuaires (2018) Né en 1971 à Paris, France. Vit et travaille à Paris et Montréal. Les technologies, et en particulier Internet, constituent pour Grégory Chatonsky une source importante de réflexion. Mettre en forme les paradoxes du réseau et les décalages entre ses dimensions technologiques et existentielles pourrait résumer une recherche qui se déploie sur plusieurs médiums : installation, vidéo, photographie, écriture, dessin et sculpture.

Ses œuvres pourraient évoquer des espaces infinis dans lesquels règne la fragmentation de l'attention. Le réseau devient un monde à part entière où les frontières entre la technique et l'être humain deviennent floues. Sa pratique tente de dessiner les contours d'un nouvel imaginaire dont l'invention serait technique.

Grégory Chatonsky a participé à de nombreuses expositions personnelles et collectives en France, au Canada et à l'étranger dont Imprimer le monde en 2017, au Centre Pompidou, Capture : Submersion en 2016, à Arts Santa Mònica Barcelone, Walkers: hollywood afterlives in art en 2015, Museum of the Moving Image de New York, Telofossils en 2013, au Musée d'art contemporain de Taipei, Erreur d'impression en 2012, au Jeu de Paume. Il a fondé en 1994 Incident.net, I'un des premiers collectifs de netart. Il a été enseignant au Fresnoy (2004-2005), à l'UQAM (2007-2014) et est artiste-chercheur à l'École Normale Supérieure de Paris.





Santa France — A Matter of Respiration

Santa FranceA Matter of Respiration

Santa France est une artiste lettone née en 1993. Elle est diplômée de l'Université de Liepaja avec un baccalauréat en arts médiatiques, et sa pratique examine le potentiel des logiciels 3D pour créer des collages Web, des vidéos, des images animées .GIF et des illustrations numériques. Son travail est influencé par la culture de l'Internet - l'introspection, la nostalgie et la solitude associées à l'apprentissage, à la création et au travail sur Internet.

John Gerrard Flag (Danube)

Le travail de John Gerrard étudie les possibilités émotionnelles des technologies numériques, produisant des oeuvres interrogeant nos identités physiques et psychologiques, nos relations interpersonnelles et envers l'environnement. Travaillant dans le domaine des nouvelles technologies, Gerrard explore le fossé entre le réel et le virtuel en reprogrammant l'espace / temps réel selon le comportement du virtuel. Ses sculptures et ses images s'articulent autour des potentialités temporelles et expérientielles issues la 3D en temps réel.





Nicolas Sassoon RGB Landscape

Nicolas Sassoon emploie des techniques d'animations issues des débuts du graphisme informatique pour manifester un éventail de formes et de figures - encodées visuellement par des motifs pixélisés et des palettes de couleurs limitées. L'artiste utilise cette imagerie pour ses propriétés optiques et picturales, ainsi que pour ses qualités poétiques et ses limites en termes de représentation. Le travail de Nicolas Sassoon explore souvent les dimensions contemplatives, fantastiques et projectives de l'espace de nos écrans, et comment l'image numérique peut exprimer des qualités optiques, architecturales et sculpturales en relation avec l'espace physique. Sa recherche dans le domaine des arts visuels l'amène régulièrement à collaborer sur des projets interdisciplinaires dans les domaines de l'architecture, de la musique électronique, de l'industrie textile et de l'art contemporain. Nicolas Sassoon vit et travaille actuellement à Vancouver BC au Canada, il est l'un des fondateurs des projets collaboratifs SIGNALS et WALLPAPERS. Son travail a été exposé au Whitney Museum of American Art (US) Eyebeam (US), Current Museum (US), Hammer Museum (US), Vancouver Art Gallery (CA), Plugin ICA (CA), Contemporary Art Gallery (CA), Charles H.Scott Gallery (CA), Western Front (CA), PRETEEN Gallery (MX), Victoria & Albert Museum (UK), the Centre d'Art Bastille (FR), House of Electronic Art Basel (SW), Arti et Amicitiae (NL), MU Eindhoven (NL), Today Art Museum (CN), la Berlin Fashion Week (DE)) et la New-York Fashion Week (US).

Remerciements

Merci à Nora O Murchú; curateur en résidence 2017 à EUCIDA; aux artistes de EUCIDA Alan Butler, Gregory Chatonsky, John Gerrard, Nicolas Sassoon et Santa France. EUCIDA est rendu possible grâce au support de South Dublin County Council, The Irish Arts Council et Culture Ireland. EUCIDA est cofondé parle Programme Créative Europe de l'Union Européenne.

L'équipe d'EUCIDA: Anita Griffin, EUCIDA
Project Manager; Maolíosa Boyle Directeur,
Rua Red; Valérie Perrin, Directrice
de l'Espace multimédia Gantner, Inta
Rimšāne, Project Manager, Rēzeknes
novada pašvaldība; Joyce Dunne, EUCIDA
Communications Manager; Isobel Rigby,
Project LEAR et Finance Manager; Hugh
McCarthy, Technical Manager; Orla
McGovern, Project Coordinateur; Lorna
Kavanagh, Project Activity Officer, Jordan
Williams, Senior Administrateur ainsi que le
Conseil d'Administration et le personnelde
Rua Red. Nous aimerions aussi remercier

Equipe de Rēzeknes novada pašvaldība: Anna Rancāne, Communication Manager, Iveta Balčūne, Manager, Luznava Manor; Inga Drele, Project manager, Luznava manoir, Eduards Medvedevs, Technicien, Rēzeknes novada pašvaldība.

L'équipe de l'Espace multimédia gantner: Marie-Pierre Henon, Assistant-Directeur; Vincent Marguet, Responsable Technique, Sophie Monesi, Mediation Manager; Joel MBajoumbe, Communication Manager; Boris Berthel, Département du territoirede Belfort, Communication Manager; Fabien Velasquez; Slobodan Maksimovic, Technicien. L'Espace multimédia gantner est soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication, la DRAC, les Autorités Régionales de Franche-Comté et la Municipalité de Bourogne.



