

[C.A.F.E] : Communication Access For Everyone

[C.A.F.E.] est une exposition en ligne visible depuis n'importe quel ordinateur connecté à Internet, qui met en relation des formes et des réflexions d'artistes s'emparant des notions de flux, d'échange et de réseau comme source ou matière de création.

En réunissant des œuvres hétérogènes, des années quatre-vingts à nos jours, cette exposition vise à sensibiliser le public aux questions esthétiques soulevées par le développement des techniques de télécommunication. Son titre [C.A.F.E.] – Communication Access For Everyone – renvoie ainsi au premier Café Électronique, inventé par les artistes Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz en 1984^[1].

Sa forme se décline à l'occasion du Mirage Festival, en Speed Show^[2] — un dispositif éphémère, créé par l'artiste conceptuel allemand Aram Bartholl ayant pour principe de louer tous les postes informatiques d'un cybercafé — afin d'inviter le public à se réunir et discuter des œuvres.

Production : Le collectif ipx-lab.com et Frédéric Niederberger.

Partenaires : Festival Mirage, Mairie du 7ème arr. Lyon

[1] Café Électronique – ecafe.com

[2] Speedshow – speedshow.net

Table des matières

<i>Notre message • contexte de l'exposition</i>	<i>p.04</i>
<i>Statement et enjeux</i>	<i>p.07</i>
<i>Plan de salle et liste des œuvres</i>	<i>p.08</i>
<i>[PC 01] • Corpus de documents</i>	<i>p.10</i>
<i>[PC 02] • Hearsay</i>	<i>p.11</i>
<i>[PC 03] • DIALECTOR 6</i>	<i>p.12</i>
<i>[PC 04] • Grammatron</i>	<i>p.13</i>
<i>[PC 05] • ASCII Shell Forkbomb</i>	<i>p.14</i>
<i>[PC 06] • Aleph Relatif</i>	<i>p.15</i>
<i>[PC 07] • I'm still alive</i>	<i>p.16</i>
<i>[PC 08] • Pointer pointer</i>	<i>p.17</i>
<i>[PC 09] • Pirate Cinema</i>	<i>p.18</i>
<i>[PC 10] • New URL Girl</i>	<i>p.19</i>
<i>[PC 11] • OVNI</i>	<i>p.20</i>
<i>[PC 12] • Cri d'ailleurs</i>	<i>p.21</i>
<i>Présentation de l'équipe</i>	<i>p.22</i>
<i>Partenaires</i>	<i>p.24</i>

Cette édition est une version optimisée pour l'écran.
Cliquer sur les liens et remonter directement à la table des matières grâce aux hachures sur les côtés.
Cliquer sur les flèches pour suivre le chemin de fer.

Vous avez un nouveau message

Bonjour à tous,

Nous vous invitons à nous rejoindre le 5 mars 2016 entre 15H et 21H, au cybercafé Reihane dans le quartier de la Guillotière, Lyon (7ème). Nous souhaitons partager avec vous un moment convivial de discussion notamment autour des relations qu'entretient l'Art avec internet. Réunis autour d'une boisson chaude, ce sera également l'occasion d'échanger autour des œuvres et des réflexions d'artistes qui ont accepté de participer à l'exposition [C.A.F.E].

Qu'est-ce que [C.A.F.E]?

Il s'agit d'une exposition qui s'inscrit intentionnellement dans la lignée du travail de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, couple d'artistes qui a commencé à travailler en duo, dès le milieu des années 70, autour des questions esthétiques soulevées par les moyens de télécommunication.

Pour l'anecdote, après quelques échanges de mail avec Kit Galloway, nous lui avons demandé d'emprunter leur titre : [C.A.F.E] acronyme pour Communication Access For Everyone. Cela nous a permis de faire référence à un événement majeur de l'histoire de l'art qu'ils ont organisés pour l'Olympic Arts Festival de Los Angeles en 1984. Saviez-vous qu'à cette occasion ils furent les premiers à inventer et mettre en place un cybercafé ? À la base, ils imaginaient un dispositif favorisant le partage et l'interaction entre les individus grâce aux outils de communication de l'époque : ordinateur, téléphone, fax, etc. Ils souhaitaient faciliter l'émergence de conversations entre des personnes issues de milieux différents - même si celles-ci ne parlaient pas la même langue - en mettant à leur disposition divers modes d'expression : dessin, photo, vidéo, texte, son...

Tout en s'emparant des technologies de façon créative, Kit et Sherrie ont mis en place les bases du modèle reproductible qu'est devenu le cybercafé.

Accès - Infos pratiques

[C.A.F.E] est une exposition en ligne accessible à tous, sans ticket ou droit d'entrée, sur une durée indéterminée et depuis n'importe quel ordinateur connecté à internet.

Vous pouvez dès à présent retrouver les propositions de Mark Amerika, Delphine Auby, Carlin Brown, Valentin Godard, Nicolas Maigret, Chris Marker, Studio Moniker, Jaromil Rojo, Pall Thayer, Norman T. White et Fabien Zocco, sur la plateforme web dédiée à notre exposition : <http://communication-access-for-everyone.org>

L'ensemble des œuvres (toutes accessibles depuis une URL) sera également visible sur chacun des PC mis à disposition par le cybercafé le jour de l'événement. Le dispositif que nous mettrons en place ce jour-là est simple. Nous l'avons élaboré à partir du concept de Speedshow proposé par Aram Bartholl.

Le format d'exposition Speed Show, manifeste rédigé par Aram Bartholl, 2010

Réquisitionner un cybercafé, louer tous leurs ordinateurs et dérouler l'événement le temps d'une journée ou d'une soirée. Toutes les œuvres des artistes doivent être en ligne (pas nécessairement publiques) et doivent être montrées par le biais d'un navigateur web avec des plugins standards. Les performances et œuvres en direct peuvent aussi utiliser des outils de communication classiques (messagerie instantanée, VOIP, chat vidéo etc.). Les logiciels spécifiques (à l'exception des add ons des navigateurs) et les fichiers « hors ligne » ne sont pas admis. Toute modification physique de l'internet café pour des raisons créatives n'est pas admise. L'exposition est publique et se déroule sur les horaires normaux d'ouverture de l'internet café. Tous les visiteurs sont les bienvenus à rejoindre l'exposition. Appréciez les œuvres.

Traduit de l'anglais par F. Niederberger.

Depuis combien de temps n'avez-vous pas franchi la porte d'un cybercafé?

On sait que ce type de lieu a connu son âge d'or dans les années 1990, mais qu'en est-il aujourd'hui où nous avons presque tous en notre possession un moyen d'accès individuel à Internet ? À l'heure où nous avons presque tous un smartphone, une tablette ou un ordinateur ; où nous restons en lien 24H/24, où nous nous envoyons des textos, où nous partageons ce que l'on aime instantanément d'un bout à l'autre de la terre ? Si aujourd'hui les machines sont partout - invisibles et quasiment incorporées - il y a peu de lieux pour « vivre ensemble » le numérique.

En Europe, de plus en plus de cybercafés ferment leurs portes ou survivent ces dernières années grâce à la vente de marchandise ou de prestations informatiques. Organiser un événement dans ce type de lieu, prend donc dans un sens, une tournure d'anticipation archéologique.



Bienvenue chez Reihane!

L'exposition [C.A.F.E] c'est donc aussi l'occasion de venir goûter aux charmes de ces années révolues. De l'extérieur vous repérerez le lieu grâce à son enseigne lumineuse. En entrant vous découvrirez un espace avec des tables hautes pour discuter debout, tout en buvant votre café. Les murs sont tapissés de trucs électroniques à vendre ou de friandises à grignoter. Il y a quelques cabines téléphoniques, un petit espace pour scanner et imprimer des documents et un comptoir derrière lequel se tient le patron qui joue sur son smartphone. Au fond il y a les postes informatiques, 14 PC au total. Ils sont à peine séparés par des cloisons opaques. On s'installe face à l'écran, sans perdre de temps, sur des chaises à roulettes, pas toujours confortables. Souvent, encore deux habitués jouent à Call of Duty car le cyber est relié au réseau grâce à la fibre. Peut être aurez-vous la possibilité d'échanger avec eux lors de l'exposition... Alors, peut être auront-ils envie à leur tour de découvrir l'événement qui a fait réunir ce public autour d'œuvres d'art ?

Le rendez-vous à ne pas manquer!

L'artiste Delphine Aubry sera présente toute l'après midi du samedi 5 mars de 15h à 21h au cybercafé Reihane. Elle sera là, mais à distance, connectée à Lyon depuis « la Vitrine », un espace d'art indépendant du quartier des Marolles à Bruxelles. Les visiteurs lyonnais pourront la rencontrer et lui remettre des messages via Skype pour une performance inédite intitulée Cri d'ailleurs qui aura lieu à partir de 20h00 le même jour.

Venez nombreux!

*Mathilde, Delphine & Florent pour l'équipe d'ipx-lab.com
et Frédéric Niederberger*

Statement et les enjeux de l'exposition

Depuis les années 1980, l'art et ses relations à internet ouvrent de nouvelles perspectives, points de vue et débats. Bien que les institutions artistiques traditionnelles relaient encore avec timidité les enjeux soulevés par l'arrivée du numérique, l'évolution des techniques de télécommunication n'a pas empêché de nombreux artistes à renouveler leur répertoire de formes, élargissant ainsi le champ du savoir et des pratiques sociales, économiques et politiques. Nous le savons, internet est un espace d'échange d'idées qui génère de l'intelligence collective et participative. C'est un lieu de création unique qui casse les frontières géographiques, mais aussi celles entre amateurs et spécialistes, entre citoyens et décideurs. C'est un générateur de créativité, de débats, de produits mainstream, de contre-culture et il est important de veiller à ce que chacun puisse continuer de s'approprier cet espace pour s'exprimer librement.

Ces dernières années, les médiums de communication web se sont multipliés en même temps que leur nombre d'utilisateurs : courrier électronique, blog, chat, sites de rencontre, réseaux sociaux, outils de téléconférence, peer-to-peer, etc. La quantité des données qui circulent sur le réseau continue de devenir toujours plus importante. Les surfaces sont saturées d'images et d'informations, des murs de nos villes jusqu'aux pages du web. Leur masse est devenue incommensurable, dépassant très largement la capacité de saisie d'informations propre à l'humain. L'attention a tendance à s'éparpiller.

C'est dans ce contexte que s'inscrit l'exposition [C.A.F.E] - Communication Acces For Everyone qui réunit des formes et des réflexions d'artistes s'emparant des flux de l'internet comme source ou matière de création. Sa ligne éditoriale est basée sur la large question que suggère son acronyme. Car aujourd'hui le doute s'installe : le corpus d'œuvres laisse entendre des discours plus ou moins lointains, plus ou moins virtuels... Il donne la parole à des interlocuteurs de natures différentes : programmes de synthèse vocal, humains, avatars, machines, fantômes. L'ensemble des artistes invités détournent ou rejouent divers moyens de communication, afin de raconter des histoires, transmettre des messages ou tisser des relations entre des individus.

Le choix des œuvres a été déterminé par la volonté de rendre compte de la diversité des processus d'écriture, des jeux de structuration du langage permis par les nouveaux médias : voix, texte, image, code informatique, donnée cryptée, etc.

En réunissant des œuvres réalisées ces trente dernières années, l'exposition esquisse une continuité historique entre des artistes reconnus et en devenir. Elle crée des liens entre des artistes soucieux de présenter le web comme un espace culturel libre, ouvert, gratuit et accessible à tous.

Plan de salle et liste des œuvres



[PC 01]

Corpus de documents autour de l'œuvre de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, 1984 à aujourd'hui. (Etats Unis)



[PC 02]

Hearsay, compilation de textes générés par Norman T. White, 1985. (Canada)



[PC 03]

DIALECTOR 6, programme IA écrit par Chris Marker en Basic Apple Soft, 1988. (France)



[PC 04]

Grammatron, site web de Mark Amerika, 1997. (Etats-Unis)



[PC 05]

ASCII Shell Forkbomb, virus poétique par Denis Rojo aka Jaromil, 2001. (Italie)



[PC 06]

Aleph Relatif, programme en réseau conçu par Fabien Zocco, 2002. (France)



[PC 07]

I am still alive, flux Twitter On Kawara alimenté par Pa1l Thayer depuis 2009. (Islande)



[PC 08]

Pointer pointer, site web réalisé par Studio Moniker, 2012. (Pays Bas)



[PC 09]

Pirate Cinema, collage cinématique de Nicolas Maigret, 2013. (France)



[PC 10]

New URL Girl, livre électronique de Carlin Brown, 2015. (Canada)



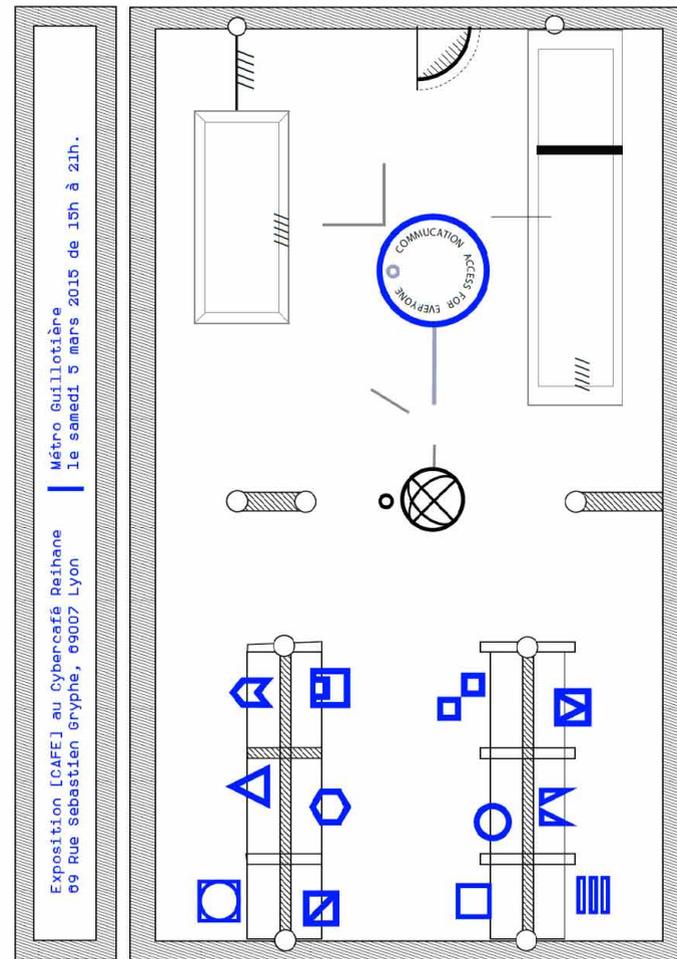
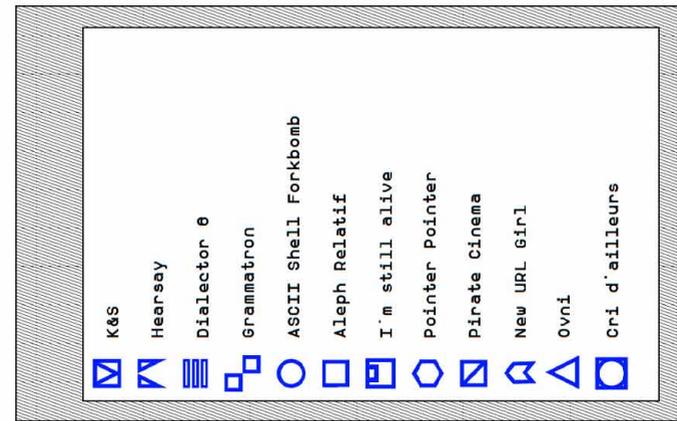
[PC 11]

OVNI, programme IA réalisé par Valentin Godard avec Construct 2, 2015. (France)



[PC 12]

Cri d'ailleurs, performance de Delphine Auby entre Lyon et Bruxelles, de 15h à 21h, 1e 5 mars 2016. (Belgique) 2013. (France)



Corpus de Documents, Autour de l'œuvre de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, de 1984 à aujourd'hui.

☑ [PC 01]

Le travail de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz a débuté dès le milieu des années 1970, avec des recherches sur l'esthétique dans la télécommunication. Avant leur rencontre, Sherrie s'intéressait à l'influence de l'espace sur les relations humaines, tandis que Kit réalisait des expériences multimédias avec le groupe Videoheads.

Considérés comme des pionniers dans le champ de l'art télématique, ils développent une pensée engagée socialement et politiquement qu'ils partagent notamment à travers leur manifeste : «The challenge : We must create as the same scale than we can destroy». Leur œuvre est traversée par une volonté, celle d'expérimenter les outils technologiques de leur époque, afin de parvenir à réunir des individus dans un même espace. Ils développent à ce propos le concept de «Image as Place».



Photo : Harry Drinkwater de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz. (DR)

Nous l'avons dit, le travail de Kit et Sherrie se lie étroitement au développement des techniques de télécommunication. Ce qui est frappant, c'est qu'en travaillant en collaboration avec des ingénieurs, leur production artistique a influencé à son tour, l'évolution des pratiques sociales permises par les technologies. En effet, en concevant des œuvres majeures de l'art contemporain, telle que Hole In Space, en 1980 ils mettent en place un dispositif considéré être à l'origine de tous nos outils de vidéoconférence. C'est eux, qui inventent également en 1984, le concept de cybercafé que nous connaissons aujourd'hui.

Suite à nos échanges de courriers électroniques avec Kit Galloway, nous avons réuni un corpus de documents - théoriques et historiques autour de leur œuvre, et donc de leur vie - que nous avons choisi de montrer sur le premier poste informatique de l'exposition. Il nous a paru important de partager ces documents pour participer à la pérennisation de leur démarche, mais aussi pour la faire connaître au plus grand nombre.

Hearsay, Compilation de textes générée par Norman T. White, 1985.

Texte original rédigé par Robert Zends et extrait de son recueil From Zero to One, publié en 1973.

Norman White est un artiste américain installé au Canada et considéré comme un pionnier pour son usage des technologies électroniques et de la robotique. Membre du programme ARTEX (Artist's Electronic Exchange Program) dès 1982, il est l'un des premiers artistes à pouvoir expérimenter les terminaux de communication mis à disposition par I.P.Sharp Associates Network dans dix-neuf pays du monde. Cela lui donne la possibilité technique de monter des projets artistiques en réseau, d'expérimenter l'envoi de courriers électroniques, bien avant l'arrivée du WEB de Tim Berners Lee.

Hearsay est un événement organisé par l'artiste en 1985. Cette œuvre a le même principe que celui du téléphone arabe : un jeu d'enfant qui consiste à faire circuler un message secret d'une oreille à l'autre en chuchotant, jusqu'à ce que celui-ci retourne à son auteur. Pour Hearsay, l'œuvre fait circuler un message adressé à Marshall McLuhan. Ce texte a été envoyé dans le monde pendant 24 heures, suivant le parcours du soleil, via un réseau informatique mondial (IP Sharp Associates). Ce message a fait étape au sein de huit centres de réception qui ont chacun été chargés de le traduire dans une autre langue avant de le renvoyer. Le processus de transmission du message a fait subir à celui-ci des variations.

[PC 02] ▽ ▽

Capture d'écran de l'œuvre Hearsay. (DR)



DIALECTOR 6,
Programme IA écrit par Chris Marker
en Basic Apple Soft,
1988.

☰
[PC 03]

Réactivation 2014-2015 par : Agnès de Cayeux, André Lozano (Loz), Annick Rivoire. Avec la complicité de : Paul Lafonta, Laurence Braunberger, Etienne Sandrin, Nicolas Zinovieff. Et aussi : Damien Bourniquel, Joël Daire, Chérisse Fong, Carlton Gibson, Laurence Ketterer, Matthieu Recarte, Estelle Senay.



Capture d'écran de l'œuvre *Dialector*. (DR)

Artiste français emblématique de notre époque, Chris Marker est devenu célèbre pour la réalisation de film tels que *La Jetée* ou *Sans soleil*. Considéré comme l'un des premiers artistes codeurs, Chris Marker a tout au long de sa carrière témoigné une curiosité pour les nouvelles formes artistiques. Il explore notamment les possibilités narratives d'univers virtuels tel que dans *Second Life*. Sur cette plateforme en réseau, il crée l'Ouvroir et invite les gens du monde entier à le rejoindre sur «son île» pour discuter avec Guillaume, l'un de ces avatar. Disparu en 2012, l'artiste laisse derrière lui une œuvre protéiforme et magistrale qui interroge entre autre, la réalité du temps et des distances perçues à travers les outils de télécommunication de notre siècle.

Être ou ne pas être, là, ensemble, dans le même moment ? Telle est une question que soulève *Dialector*, son programme d'intelligence artificielle réalisé en 1988. Réactivée récemment par Annick Rivoire, Agnès de Cayeux et André Lozano, cette œuvre entre en interaction avec le public par écrit, sous la forme d'une discussion instantanée. Les réponses vivantes et poétiques de l'agent conversationnel communiquent de telle façon qu'un doute s'installe quant à la nature de l'interlocuteur : est-ce un humain, un chat, une machine ou le fantôme de Chris Marker lui-même ? Place à la vérité magique du dialogue !

Grammatron,
Site web de Mark Amerika,
1997.

☐☐
[PC 04]

Mark Amerika est un artiste né en 1960 et dont le travail a été exposé internationalement. Théoricien, romancier, professeur d'art à l'Université du Colorado, il est également l'éditeur d'Alt-X, le réseau d'art, de littérature et de théorie sur les nouveaux médias. Il publie son dernier ouvrage, intitulé *Locus Sonus*, chez Counterpath Press en 2014.

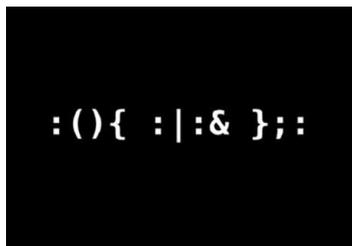
Sélectionnée en l'an 2000 pour la Whitney Biennial of American Art, *Grammatron* est une création interactive conçue par, pour et avec le réseau Internet, elle est en cela représentative du Net art des années 1990. Avec cette œuvre, Mark Amerika poursuit son travail autour de la littérature électronique et introduit pour la première fois dans son récit, déjà non-linéaire, des éléments sonores et visuels. L'artiste hybride l'histoire du mythe juif de Golem - un être artificiel en argile conçu pour servir son maître - avec celle d'un autre personnage fictif nommé Abe Golam, un « chaman de l'information » ayant pour serviteur *Grammatron*, un être robotique et asexué. Proche des travaux cyberpunk et du groupe Art+ Language, l'artiste déploie avec cette véritable machine d'écriture, un récit hypertexte à travers des milliers de fragments textuels.



Capture d'écran de l'œuvre *Grammatron*. (DR)

ASCII Shell Forkbomb, Virus poétique par Denis Rojo aka Jaromil, 2001.

Jaromil est chercheur en philosophie des technologies, artiste et programmeur. Ces recherches tentent de surmonter les restrictions et les frontières existantes, qu'elles soient économiques, sociales ou scientifiques. Il est fortement engagé dans l'autonomisation, la mise en réseau et le partage des connaissances. Il propose des alternatives aux postures de pouvoir et de profit. En 2000, Jaromil lance dyne.org, un projet pour la liberté de création, mené entre les domaines de la politique, de l'art, de la linguistique et de la technologie. Une communauté rassemblée autour de la fabrication de logiciels libres émerge et facilite depuis les artistes, les créateurs et les citoyens engagés dans l'ère du numérique.



Capture d'écran de l'œuvre ASCII Shell Forkbomb. (DR)

Jaromil est le créateur du code forkbomb :(){ :|:& };; , créé en tant qu'œuvre d'art. «Cette forkbomb est une sorte de virus poétique. Si son code de 13 caractères, minimal et esthétique, est entré dans la ligne de commande d'un système Unix, une réaction en chaîne se déclenche en quelques secondes et épuise rapidement les ressources du système, et bloque l'ordinateur. Les Forkbombs ont été populaires parmi les pirates informatiques depuis le milieu des années 1990. Jaromil parvient à le condenser en une syntaxe plus concise et poétique : c'est sans doute le forkbomb le plus élégant jamais écrit. [...] Il est devenu comme un code secret, reconnu parmi les initiés» - Florian Cramer

Jaromil : «Je considère le code comme de la littérature, je présente les virus informatiques comme des poèmes maudits, contre ceux qui vendent internet comme un espace sécurisé pour une société bourgeoise. Les relations, les forces et les lois régissant le numérique différent de celles de la nature . L'espace numérique produit une forme de chaos - parfois inconfortable parce que inhabituel, mais aussi fertile - sur lequel nous surfons; dans ce chaos, les virus sont des compositions spontanées et lyriques, créant des imperfections dans les machines, servant et représentant ainsi la rébellion des serfs du numérique.»

[PC 05]



Aleph Relatif, Programme en réseau conçu par Fabien Zocco, 2002.

Fabien Zocco explore le potentiel plastique de la dématérialisation informatique, des applications et autres logiciels. Jouant des infinies possibilités offertes par le réseau digital, il reprend les icônes de la culture populaire numérique et l'esthétique virtuelle, pour créer des architectures, des formes ou des récits futuristes. Avec une certaine dérision, il interroge notre rapport aux nouvelles technologies qui ont envahi notre quotidien et sonde notre rapport au virtuel.

L'aleph relatif est une œuvre qui fait référence à la nouvelle du même nom écrite par JL Borges. Dans celle-ci, l'auteur décrit un point d'où l'on peut observer «en temps réel» l'ensemble de l'activité humaine sur l'ensemble du globe. De la même façon, Fabien Zocco propose au spectateur de suivre le chemin d'une URL depuis laquelle il donne à voir toutes sortes de messages (mails, requêtes google...) capté par un programme branché sur le réseau. Ces messages sont affichés sous leur forme encodée. Il n'en reste qu'une suite de symboles typographiques devenus indéchiffrables, affichés en continu et récités dans le même temps par un synthétiseur vocal. L'activité impalpable du réseau est ici rendue perceptible. Elle transparait sous la forme d'un flux obsédant de communications sibyllines circulant entre des espaces anonymes, dispersés sur toute la surface du monde.



Capture d'écran de l'œuvre Aleph Relatif. (DR)

[PC 06]



I am still alive, Flux Twitter On Kawara alimenté par Pall Thayer, depuis 2009.

Pall Thayer est artiste, enseignant et programmeur. Il a notamment créé d'obscures interfaces permettant aux utilisateurs de produire des formes visuelles abstraites, dont on ne sait pas qui de l'utilisateur ou de la machine contrôle le plus le résultat ; une façon d'en augmenter l'abstraction. Ces dernières années il invente Microcodes, des programmes informatiques courts, qui font œuvre à la fois par leurs titres, leurs formes textuelles et leurs exécutions.



Capture d'écran de l'œuvre
I am Still Alive. (DR)

Dans son œuvre *I am still alive*, Pall Thayer fait référence à l'artiste japonais On Kawara décédé en 2014. Célèbre pour ses séries de dates peintes jour après jour depuis la fin des années 1960, l'artiste menait également un projet qui consistait à envoyer des télégrammes portant cette mention «I am still alive» ou bien, dans la même veine, des cartes postales avec «I got up at», suivi d'un tampon indiquant l'heure de son lever.

En 2009, Pall Thayer décide de prolonger le rituel d'On Kawara en créant un compte Twitter et en automatisant une fois par jour l'envoi du message «I am Still Alive». Encore aujourd'hui après la mort de On Kawara, le twitter bot continue d'émettre ce message en son nom. Une œuvre conceptuelle troublante, qui nous parle d'individualité, de physicalité et d'identité.

 [PC 07]

Pointer Pointer, Site web réalisé par Studio Moniker, 2012.

Fondé en 2012 par Luna Maurer, Jonathan Puckey et Roel Wouters, Moniker est un studio de design interactif basé à Amsterdam. Explorant l'impact social des technologies - comment nous les utilisons et comment elles influencent notre quotidien - le public est central dans leur approche et est régulièrement invité à prendre part au développement de leurs projets.

La création *Pointer Pointer* est une expérience d'interaction, une célébration du pointeur de souris, et une réflexion sur les milliards de photos déposées sur le web. Elle fait porter notre attention sur l'imagerie populaire contemporaine, dans la veine des innombrables portraits et selfis diffusés sur les réseaux sociaux souvent en mauvaise définition. Cette création interroge : les clics de l'utilisateur sont-ils fondateurs d'une expérience d'interaction ? La réponse et les clés de compréhension de l'œuvre se cachent dans le code source de la page web ;-)

Capture d'écran de l'œuvre
Pointer pointer. (DR)



Pirate Cinema, Collage cinématique de Nicolas Maigret, 2013.

☒ [PC 09]



Photographi de l'Installation Pirate Cinema de Nicolas Maigret. (DR)

Nicolas Maigret rend perceptible les caractéristiques internes des technologies à travers une exploration de leurs dysfonctionnements, états limites ou seuils de rupture. Il développe des expériences audiovisuelles à la fois sensorielles et immersives. En tant que curateur, il a initié la recherche disnovation. net, une critique de la propagande de l'innovation. Au sein du laboratoire LocusSonus, il a engagé une recherche sur la physicalité du réseau informatique mondial. Il enseigne à présent à Parsons Paris et a cofondé le collectif Art of Failure en 2006.

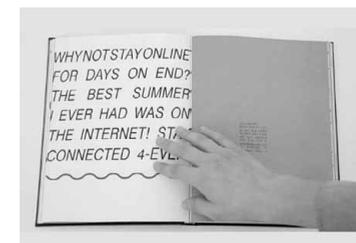
Pirate Cinema est un collage cinématique en temps réel. L'œuvre fait défiler des flux d'images, parfois en haute définition, parfois très dégradées. Générée par l'activité d'un réseau peer to peer (communauté de partage d'information, protocole BitTorrent), le montage des images s'appuie sur un système automatisé qui télécharge continuellement le top 100 de The Pirate Bay. L'oeuvre révèle alors l'activité invisible du partage de fichiers en temps réel par des individus situés à des points géographiques distants.

New URL Girl Livre électronique de Carlin Brown, 2015.

[PC 10] ↗

Carlin Brown est une artiste diplômée du Collège d'Art et de Design de l'Alberta au Canada. Elle termine actuellement son Master aux Beaux Arts de Portland et explore dans son travail artistique les passerelles entre les médias traditionnels et les technologies numériques.

L'artiste réalise dans cette optique un livre disponible en version papier et numérique intitulé New URL Girl. Il s'agit à la base d'un collage au format HTML, une œuvre formée d'extraits de textes tirés de ces journaux personnels en ligne superposés à des images issues de la culture populaire du web et des enregistrements de webcam. Dans cette œuvre biographique, Carlin Brown témoigne de l'activité d'une jeune femme d'aujourd'hui sur les réseaux sociaux - une digital girl, comme elle aime se qualifier. Elle brosse le portrait d'une adolescente naïve avec Internet qui expose de façon décomplexée ses pensées les plus intimes sur une plate-forme obscure d'archivage personnel. Cet espace qu'elle imaginait privé est finalement un lieu public sans limite de partage.



Photographie du livre *New URL Girl* de Carlin Brown. (DR)

OVNI, Programme IA réalisé par Valentin Godard [PC 11] avec Construct 2, 2015.

Avec la complicité de : Andréa Pedrono, Anna Kapris, Nicolas Leray, Alma Gastrein, Virgile Miletto, Tom Lounissi, Yvain Reydy.

Après des études de théâtre, Valentin Godard entre à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Lyon où il étudie encore aujourd'hui. Sa pratique artistique l'amène à porter son attention sur les ordinateurs. Il développe alors une démarche qui consiste à imaginer différentes façons d'être avec eux. Pour cela il met d'abord son corps en interaction avec des programmes et des machines afin de développer ses propres récits. Plus récemment, il propose directement aux spectateurs de faire l'expérience d'univers virtuels qu'il conçoit en s'inspirant de l'esthétique des jeux vidéo.



Capture d'écran de l'œuvre OVNI. (DR)

Avec OVNI, Valentin Godard plonge le spectateur dans une expérience d'interaction avec un programme d'intelligence artificielle. Le parcours de relaxation proposé nous ramène, non sans humour, à respirer et prendre notre temps. La question se pose alors : parviendrez-vous à vous extraire des flux, à vous accorder ce temps de pause ?

Cri d'ailleurs, Performance de Delphine Auby entre Lyon et Bruxelles, de 15h à 21h, 1e 5 mars 2016.

Delphine Auby est née à l'île de la Réunion et travaille à Bruxelles. Initialement formée au théâtre, elle décide de quitter les salles noires pour se diriger vers une pratique de la performance dans l'espace public. Depuis 2010, elle est ainsi à l'initiative d'un projet qui s'intitule : Écrivez Je Crierai. Elle réalise dans ce cadre des actions de poésie sonore dont les protocoles sont proches de ceux de l'écrivain et du crieur public. L'artiste va à la rencontre de l'autre, recueille des mots et des émotions parfois intimes qu'elle fait ensuite basculer dans le domaine public.

À l'occasion de l'exposition [C.A.F.E], Delphine Auby sera présente toute l'après midi du samedi 5 mars de 15h à 21h au cybercafé Reihane. Elle sera là, mais à distance, connecté à Lyon depuis la Vitrine, un espace d'art indépendant du quartier des Marolles à Bruxelles. Les visiteurs Lyonnais pourront la rencontrer et lui remettre des messages via Skype pour une performance inédite intitulée Cri d'ailleurs qui aura lieu à partir de 20H00 le même jour. Venez nombreux !



[PC 12]



Delphine Auby. (DR)

Présentation de l'équipe

Internet eXchange Point
www.ipx-lab.com

Le collectif Internet eXchange Point s'engage depuis peu dans un projet de laboratoire de production, de rencontres et d'expositions, basé sur les paradigmes des pratiques et des cultures numériques. À l'heure où des « labs » émergent dans toutes les métropoles : incubateurs, pépinières, makerspaces, hackerspaces, médialabs... Internet eXchange Point vise à concevoir dans la région Auvergne-Rhône-Alpes, un « lab » où le travail de l'artiste ne sera pas seulement contraint à utiliser ce lieu comme un outil pour produire des formes; mais où sa place consistera aussi à proposer des nouvelles méthodes collaboratives de travail.

Delphine Bourit • Designer graphique • Enseignant • www.delphinebourit.com

Par une exploration de la matérialité et de ces dits antonymes, Delphine Bourit développe un design graphique coloré et collaboratif. Entre un savoir-faire traditionnel et une culture digitale, elle cherche à faire cohabiter conseil et réalisation auprès d'un public élargi. Elle conçoit des identités visuelles, des sites internet, des éditions imprimées et numériques.

Derrière les productions, elle aime les défis et se prête à tous projets pour l'appétit des uns et des autres. Son humeur, dynamique et spontané, lui permet d'investir sa pratique par un acte engagé et responsable. Ainsi elle cherche et propose des idées, des concepts en adéquation avec les exigences d'un projet de communication. Elle place l'exigence créatrice dans la détermination, l'intuition, l'originalité, la sensibilité et la curiosité. Elle mène sa recherche graphique dans l'unicité du projet et des expériences qui en découlent et des contraintes pluridisciplinaires, d'une faisabilité technique à une création artistique.

Florent Lagrange • Artiste • Développeur • Enseignant • www.florentlagrange.eu

Sa pratique artistique explore entre autre, des questions liées l'archéologie des médias, l'architecture de l'information et les images issues de l'écran.

Florent a la volonté de répondre aux enjeux éthiques et esthétiques soulevés par les cultures numériques. Il s'engage dans le débat actuel sur la place de la recherche en art, où l'artiste peut se trouver dans la double posture de celui qui crée la matière d'étude, et de celui qui met en relation les éléments théoriques et les connaissances générées par ses pièces.

Il interroge la façon dont les projets artistiques individuels, soumis à une méthodologie expérimentale de recherche, peuvent tisser un discours collectif, susceptible de proposer un certain regard sur la création locale des arts médiatiques. Dans une démarche de mise en évidence des bases de données et de transcription du

code source à l'origine des pièces, il utilise le paradigme informatique dans le but de mettre en situation la connaissance, afin de contribuer à incarner l'activité de pensée ; la situer dans des pratiques, dans des lieux, dans un monde d'objets.

Mathilde Penet • Artiste • www.mathildepenet.net

Sa production se situe du côté des pratiques numériques et interroge le flux des données culturelles qui apparaissent, circulent et migrent via les outils informatiques. Son travail a donné lieu à des textes théoriques, des œuvres plastiques mais aussi à la production de différents dispositifs d'échange, de partage et de diffusion propres à la culture open-source et l'expérience du réseau. Elle utilise ainsi Internet comme matière et outil de création pour réaliser différentes formes : expositions, œuvres en ligne, livres, films ou performances.

En tant qu'artiste-chercheuse, elle a participé activement au développement de l'Unité de Recherche DatAData de l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts de Lyon, consacrée à l'étude des cultures numériques dans le champ de l'art contemporain de 2010 à 2015. Elle intervient aujourd'hui au sein du volet médiation de l'association AADN et cofonde récemment le collectif Internet eXchange Point.

Avec Frédéric Niederberger • Production • Chef de Projet • fred.niederberger@gmail.com

Frédéric est chef de projet informatique et producteur d'événements artistiques et culturels. Il a mené de nombreux projets internationaux pour le groupe Volvo et travaillé pour le festival KIKK (festival des cultures digitales en Belgique) sur tous les aspects de production et de partenariat.

Intéressé par les cultures numériques, il imagine ou produit des nouvelles formes d'expositions et d'événements culturels, insérées dans nos espaces publics et numériques.

Il est co-fondateur de l'événement Ecran Total (diffusion d'œuvres sur les écrans de l'espace public). Il a aussi été chargé de production/communication pour <http://www.dire-et-faire.fr>, et s'est occupé de la diffusion de Walking a Metaphor à Lyon (projet artistique de marche urbaine retransmis en streaming).



L'exposition [C.A.F.E] Communication Access For Everyone
a été réalisée par le collectif Internet eXchange Point
et Frédéric Niederberger • ipxlab.com

I P X  I a b



Rejoignez nous au Cybercafé Reihane, 69 rue Sébastien Gryphe,
69007 Lyon, le samedi 5 mars entre 15 et 21h pour découvrir
l'exposition [C.A.F.E] Communication Access For Everyone.

Avec les propositions de Mark Amerika, Carlin Brown, Valentin
Godard, Nicolas Maigret, Chris Marker, Studio Moniker,
Jaromil Rojo, Pall Thayer, Norman T. White et Fabien Zocco,
à cette adresse: <http://communication-access-for-everyone.org>



Partenaires

Projet soutenu par

