

## *The Internet of Me.*

8 juillet - 23 septembre 2017  
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 18h

**Pierre Clément, Benjamin Collet, Bérengère Hénin,  
Nicolas Lebrun, Mazaccio & Drowilal, anthony peskine**

-

Depuis les premiers pas d'Internet, communément appelé « le système nerveux mondial », les artistes se sont intéressés à ce nouveau média en ligne et hors ligne. Tel un nouveau territoire, cet espace virtuel représente un champ d'exploration si vaste qu'il est aujourd'hui impossible de le connaître dans son ensemble.

Jusqu'en 1989, Internet est essentiellement un outil gouvernemental, d'innovations et de recherches militaires et commerciales, intrinsèquement lié à l'évolution des ordinateurs. À partir des années 90 l'utilisation d'Internet se généralise en tant que réseau mondial de communication de masse. Les artistes perçoivent immédiatement son potentiel d'innovation créatrice. Par ailleurs, la première œuvre immatérielle Net.art intitulée *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets*, de Nicolas Frespech fait l'objet d'une acquisition publique par le Frac Languedoc-Roussillon en 1998.

Au-delà du Net.art, Benoit Lamy de la Chapelle écrit dans la revue 02 que le « post-Internet » (terme utilisé pour la première fois en 2008 par Marisa Olson) est « la pratique d'une nouvelle génération d'artistes nés dans les années 80 marquée par l'influence d'Internet durant leur formation dans les années 2000. » Entre 2000 et 2010 on observe une démocratisation du web (version 2.0) qui sonne l'apogée des réseaux sociaux et de l'accès à la connaissance globalisée. L'*open source* est un véritable vivier de nouvelles formes dans lesquelles puisent ces artistes. Avec l'expansion de « la toile mondiale », c'est encore une fois la création contemporaine qui s'est élargie, si bien que, sous les doigts des artistes *hacktivistes*, le World Wide Web devient une source d'inspiration, d'appropriation, un matériau à part entière.

*The Internet of Me* présente une sélection d'œuvres de **Pierre Clément, Benjamin Collet, Bérengère Hénin, Nicolas Lebrun, Mazaccio & Drowilal, et anthony peskine**. Ici, ces artistes matérialisent le monde 2.0.

En nous détournant de l'utilité de ce média, les artistes de l'exposition ont une approche singulière du net qui n'est pas à considérer comme une simple matérialisation de ce prisme désormais omniscient, mais peut-être davantage comme un soulèvement conceptuel de ce réseau. L'ordinateur est un canal, un moyen de production, mais n'est plus le seul objet fondamental pour faire l'expérience de l'œuvre. En ce qui nous concerne, au sein du CACN, ces propositions sont autant de traces subjectives et concrètes de ce médium illimité.

**anthony peskine** (l'absence de majuscules est une volonté de l'artiste pour s'accorder à la norme des emails et des URL) est ostensiblement touché par Internet. Il l'utilise quotidiennement pour créer, le détourne, et de temps en temps le plagie. Sa volonté d'exploiter et de détourner les fonctionnalités des moteurs de recherche est surnommée le « Google Hack ». Notre dépendance à ces instruments est d'ailleurs maintenant irréversible. En atteste le dessin *J'ai Peur* qui introduit en quelque sorte l'exposition et cristallise le fait que le savoir cherché sur les différentes plateformes, notamment le géant Google, est aussi mené par l'angoisse, notre historique devenant une succession d'empreintes anxieuses. Dans la série *Spams*, anthony peskine a récupéré aléatoirement dans ses courriers indésirables des publicités, souvent des arnaques, et les a copiées par le biais du dessin. La longueur varie en fonction de celle du spam reçu, en respectant le scroll down (défilement vers le bas). L'inutilité de reproduire ces déchets immatériels, allant même jusqu'à respecter les coquilles - *Chuen et chat* - est une façon, par un trait d'humour évident, de rendre hommage à la dextérité des individus qui perdent leur temps à envoyer indéfiniment ces fausses annonces. Ceci nous renvoie à la dernière pièce d'anthony peskine, *GSM Clock*. La fulgurance de cette œuvre réside dans l'attitude de prospection de l'artiste. En effet, il a recherché durant de longs mois des visuels de Smartphones à travers la toile, pour enfin dénicher 1440 images, afin de recréer une horloge de 24h. Le programme fait tourner un slideshow d'une photo par minute, nous confrontant à l'inexorabilité du temps qui passe. Ce n'est évidemment pas pour des raisons esthétiques ni pour placer des produits de téléphonies mobiles dans le prisme de l'art contemporain, mais plutôt pour étirer le temps et le figurer par un objet numérique qui a pris toute sa place dans le fonctionnement et l'organisation de nos vies.

**Bérengère Hénin** présente deux pièces qui, comme souvent dans son travail, cultivent intelligemment le second degré. La première, *Le Grand Test*, est un jeu sur son propre site web, la seconde est un combat judiciaire contre le FN, responsable du « noyage » de son nom sur les moteurs de recherches par des informations plus politiques et souvent nauséabondes. *Appropriationniste*, l'artiste s'empare de ce sujet avec un brin d'humour. Dans *HÉNIN vs FRONT NATIONAL*, elle présente méthodiquement ses démarches judiciaires contre ce parti politique de l'extrême droite française suspecté d'être à l'origine d'un effacement partiel de son nom et donc de son identité à cause du QG à Hénin-Beaumont, ruinant sa E-réputation.

Son projet *Le Grand Test* est une sorte de jeu manichéen présenté sur son site Internet, dans lequel celui qui répond se retrouve face au fondement des préférences sujettes à sa personnalité : « thé ou café », « collabo ou résistant », « Mac ou PC », etc. Ce test qui n'en finit jamais et qui ne nous fait rien gagner est une œuvre en cours que l'artiste augmente au fil des années par des mises à jour (updates).

Par ses œuvres-totems, **Pierre Clément** utilise les nouvelles technologies pour les introduire dans un état primaire, voire primitif. Cette volonté de revenir partiellement en arrière interroge sur l'information que l'on trouve sur Internet. Il s'intéresse également à l'appartenance des images dans cette société hyper connectée. Ce faisant, il emploie avec force les différentes strates du web, que ce soit par son utilisation d'un site *mainstream* et commercial comme Amazon ou par celle du moteur de recherche plus profond et méconnu qu'est Google Patents. Il s'empare des nouvelles technologies et les fusionne avec des matériaux plus archaïques, s'adonnant ainsi à la conception de pièces hybrides qui s'inscrivent possiblement dans la genèse d'un post-primitivisme.

**Ultra High Frequencies** met en avant une multiplicité de paraboles, objets semi obsolètes qui sont pour l'artiste de véritables sculptures ready-made vendues sur la toile. Au-delà du caractère technologique poussé à l'extrême et paradoxalement à l'aspect suranné, on peut y voir la défiance de l'artiste face à des entités (gouvernementales ou autres) qui développent des moyens de surveillance et de mise sur écoute ultra élaborés et symptomatiques du tragique de notre société paranoïaque où la réalité dépasse peu à peu l'anticipation.

**Spacer grid with mixing vanes and nuclear fuel assembly employing the same** est une installation à la spatialité énigmatique. Ce dessin à l'impression UV multiplié par quatre représente des croquis de brevets glanés dans le catalogue d'images de Google patents. L'aspect fascinant et non identifié de cette pièce de Pierre Clément et le regard qu'il porte sur ces connaissances à la fois enfouies et à la portée de tous (d'un clic et de mots clés) se transcrit dans l'altérité des empreintes. L'artiste fait apparaître le caractère scientifique mais étrange, en se l'appropriant de façon idiosyncrasique, sans contrefaire et tout en respectant la propriété intellectuelle des auteurs à l'origine de ces brevets.

**Nicolas Lebrun** nous fait partager subjectivement les conversations des grands penseurs et scientifiques qui sont de près ou de loin à l'origine des nouvelles technologies, et dans une approche soit optimiste, soit sceptique de l'avenir de l'homme face aux machines. Une partie d'entre eux sont des précurseurs de l'ère digitale. Il les fait cohabiter grâce à des « traces textuelles » trouvées sur Internet autour de grands thèmes comme la violence et la liberté. Parmi les neufs protagonistes dessinés au crayon dont Alan Turing, Ada Lovelace, Alain Damasio ou Isaac Asimov, plusieurs rentrent dans des joutes verbales, ceci étant transcrit dans un forum de discussion. Cette pièce, **Chat** – qu'il a « codé » lui même - instigie le principe d'*art génératif*, pratique qui consiste à créer un processus, en l'occurrence ici un logiciel informatique fondé sur une procédure qui fonctionne ensuite avec un certain degré d'autonomie. Cette œuvre, sous l'égide d'un programme complexe imaginé par l'artiste, met en exergue certains francs-parlers et le savoir de ces génies qui ont marqué plusieurs générations. Ces personnalités de différentes époques sont mises en conversation *random* (aléatoire) au sein d'une interface, créant ainsi une fulgurance de propos et de croisements d'idées modernes et post-modernes qui ont directement ou indirectement façonné la virtualité du réseau des réseaux.

La proposition de **Benjamin Collet** pour *The Internet of Me*, intitulée **Les manches nouées d'un jaune courageux**, est en quelque sorte un pas de côté poétique envers le « récit hypertexte » de cette exposition. Cet arlequin de bois désarticulé est l'avatar de l'artiste, en repos, ou plutôt en pause. Il se présente comme un véritable agglomérat de plusieurs techniques et directions que peut prendre l'artiste dans son atelier. La tablette numérique qu'il tient dans la main nous donne à voir un mashup de vidéos de mode trouvées sur YouTube. La musique diffuse qui complète l'ensemble est une composition, de son blase Lil Somethin, que l'on peut trouver sur SoundCloud, et qui s'intitule : *Conquistadores de lo inútil*. (Feat. Natalia Paez Carrizo / Prod. @hugodouster). Cette personnification regroupe les processus hétéroclites mais cohérents de l'artiste qui recherche ses matières dans la vie comme sur le net à travers les réseaux sociaux, Google Images ou même en s'exprimant via une plateforme digitale sous un pseudo. Nonobstant, le web est pour lui un moyen dissimulé plutôt qu'une fin ; l'artiste se nourrit librement des usages et des artifices de cette encyclopédie tentaculaire par laquelle il fait naître son répertoire de formes.

**Mazaccio & Drowilal** proposent au CACN une série intitulée *Antépisode – Vanités*, un projet photographique documentaire autour des entreprises du numérique de la Silicon Valley, en Californie. Ils présentent ici des natures mortes - reliquats statiques de l'univers du bureau -, une idée qui a germé lors de leurs visites dans plusieurs open spaces de cette vallée de San Francisco. Ils ont été influencés par cette culture du fun, mais aussi par la rentabilité et la pseudo politique du bien-être qui tenterait d'exister dans la vie entrepreneuriale des startups. Il en résulte des mises en situations d'objets liés à des espaces de travail d'informaticiens et autres chercheurs qui évoluent dans le point névralgique de la conception des technologies de demain.

Internet est pour ce duo d'artistes un miroir de la vie réelle (IRL) duquel ils puisent (download) ou rajoutent (upload) des archives qu'ils transforment via une esthétique hyper contemporaine en une véritable matérialisation du numérique qui métaphorise les flux ininterrompus d'informations et l'addiction que de plus en plus d'individus portent aux objets connectés.

Internet change notre rapport aux objets ainsi que notre rapport au monde. Au-delà des réseaux sociaux, des millions d'individus investissent bénévolement leur temps et leurs efforts pour des tâches laborieuses et répétitives. Par exemple, des jours durant, des internautes du monde entier se sont ainsi branchés en communauté pour explorer des fragments d'images satellite à la recherche de traces de l'avion disparu de la Malaysia Airlines. Ce phénomène social se nomme le « surplus cognitif ».

La dépendance à Internet se traduit aussi par des faits assez extrêmes. En effet, s'il disparaissait, des millions de gens mourraient car les populations sur tous les continents, à travers leurs organes publics (hôpitaux, aéroports, etc.), sont de plus en plus avilies à la connectivité des serveurs informatiques. Ces derniers contiennent aujourd'hui de gigantesques bases de données, unités discrètes, qui sont ni plus ni moins ce qui renferme notre mémoire collective.

Des analystes se sont rendus compte qu'au fur et à mesure cet immense réseau obéissait à des règles qui lui sont propres, prenant lui-même ses décisions, échappant ainsi de plus en plus à l'emprise de l'homme. L'intelligence artificielle deviendrait alors un risque, car par delà son obéissance à ses propres codes, Internet répondrait aussi aux désirs de ceux qui décident de son utilité. Il faut donc aborder et concevoir son optimisation avec beaucoup de précaution. D'après le réalisateur allemand Werner Herzog dans son documentaire *Lo and Behold : reveries of the connected world*, Internet, aujourd'hui incontrôlable, est certainement la pire chose qui pouvait arriver à notre pensée créatrice profonde. Pourtant, Internet nous offre le don d'ubiquité car nous connecte au monde entier, nous fait voir des flux vidéos en temps réel, nous plaçant devant notre écran, et partout à la fois.

Autosuffisant, ce « transmedia » permet bon gré mal gré d'explorer la complexité de nos sociétés contemporaines. C'est une nouvelle façon de dénoncer, d'exprimer un refus, et de faire participer les « spectateurs internautes ».

Il est difficile de percevoir les limites du cyberspace, toujours en mouvement, impersonnel et chaotique. Influençant jusqu'à la manière dont nous percevons le monde, cette source de données inépuisable, en perpétuelle mutation, demeure *hic et nunc* un hypermédia ébrillé par la propre interface dont se sert singulièrement l'artiste, son Internet à lui.

Bertrand Riou, commissaire de l'exposition.

Texte cosigné par Sarah Deslandes et Mona Nahas.