

ÉCRANS PARTAGÉS

LA PHOTOGRAPHIE
APRÈS 31 ANS DE WEB
COLLECTIF DIAPH 8

DU 16 OCTOBRE 2020 AU 10 JANVIER 2021

 DOSSIER
PÉDAGOGIQUE

PÔLE PÉDAGOGIE

Laurie Chappis Peron

Chargée des publics et des actions éducatives
laurie.chappisperon@grandorlyseinebievre.fr

Daniela Matiz Borda

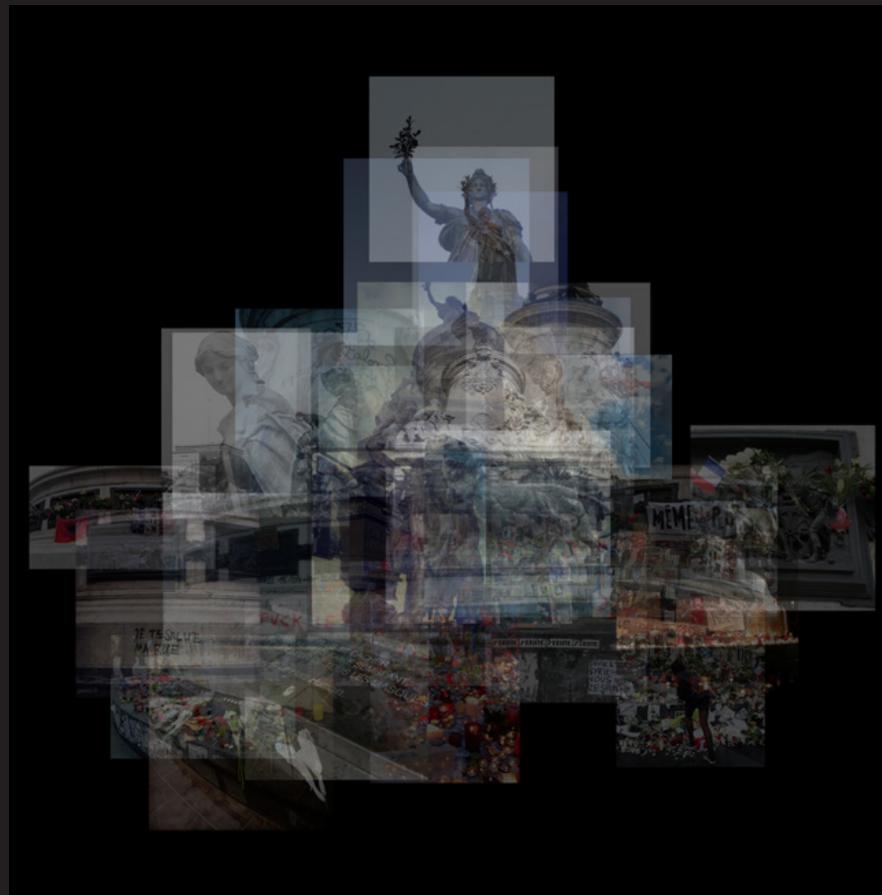
Médiation culturelle, Image Fixe
daniela.matizborda@grandorlyseinebievre.fr

Loïc Blanchefleur

Médiation culturelle, Image en mouvement
loic.blanchefleur@grandorlyseinebievre.fr

Federico Rodriguez Jiménez

Médiation culturelle, Art Sonore
federico.rodriguezjimenez@grandorlyseinebievre.fr



 LE LAVOIR
NUMÉRIQUE

 GRAND
ORLY
SEINE
BIÈVRE

Le Lavoir Numérique est un équipement de
l'Établissement Public Territorial Grand-Orly Seine Bièvre.



L'exposition	3
Pistes pédagogiques	4
Les moteurs de recherche et leurs limitations	5
Algorithmes et création visuelle	6
Le partage d'images online, excès et accumulation	7
Créer avec les images du Web	8
L'image de soi à l'ère du Web 2.0	9
Flux de données	10
La matérialité du numérique	11
Les œuvres exposées	
<i>Machin-Machine</i> , Judith Bormand	12
<i>Postdigital flipbook</i> , Pablo-Martín Córdoba	13
<i>Imago</i> , Amélie Cabocel	14
<i>Allées et venues irlandaises</i> , Claire Béteille	16
<i>Long short stories</i> , Manon Giacone	17
<i>Datalithes</i> , Pablo-Martín Córdoba	18
<i>#mythes</i> , Lorraine Lefort	20
<i>Place de la République, 18 janvier-23 janvier 2015</i> , Pernelle Popelin	21
<i>Toucher/Glisser</i> , Rafael Serrano	22
<i>Une femme multifacettes</i> , Julia Amarger	23
Œuvres références	
<i>The evil eye</i> , Clément Cogitore	25
<i>Grosse fatigue</i> , Camille Henrot	26
<i>9 eyes of Google Street View</i> , Jon Rafman	27
<i>Encyclopedia</i> , Jean-Benoît Lallemand	28
<i>Directory</i> , Jean-Benoît Lallemand	29
<i>Imanaho</i> , Jean-Christian Bourcart	30
<i>Return of the broken screens</i> , Émilie Brout & Maxime Marion	31
Ressources	32
Le Lavoir Numérique	33



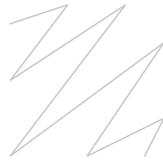


ÉCRANS PARTAGÉS

La photographie après 31 ans de Web
Collectif DIAPH 8

Julia Amarger
Judith Bormand
Claire Béteille
Amélie Cabocel
Pablo-Martín Córdoba

Manon Giacone
Lorraine Lefort
Pernelle Popelin
Rafael Serrano



Le World Wide Web (ou Web), ce système qui permet de naviguer de site en site sur internet, a eu 31 ans cette année. Il y a également plus de 30 ans que la photographie a opéré une mutation technologique pour devenir, à l'instar des autres médias, un objet numérique. En devenant un mode d'enregistrement électronique produisant des données, la photographie n'a pas nécessairement remis en question sa nature propre ni ses principes fondamentaux (capter le réel et le transcrire sous forme d'une image) mais elle a bouleversé une histoire vieille de presque deux siècles qui la liait aux supports concrets qui la définissaient (une épreuve sur papier, une reproduction dans un magazine, etc.) et à l'usage que ces supports déterminaient. En devenant immatérielle, l'image photographique a progressivement intégré les moyens de communication élaborés par le Web ; une intégration qui, au passage, a connu une brusque et radicale accélération ces 15 dernières années.

La photographie en tant qu'objet visuel numérique ne peut toutefois pas s'envisager que sous le seul angle technologique. La production des images photographiques est certes désormais conditionnée par de nouveaux types d'appareils (les smartphones par exemple) et des logiciels innovants qui ont fait émerger des nouvelles formes visuelles et de nouveaux contenus mais cette production a, par la même occasion, généré de nouveaux modèles économiques, de nouveaux modes de gestion et de consommation, de nouveaux usages et de nouveaux rapports sociaux. L'image photographique, comme le souligne l'historien André Gunthert, est devenu un « objet fluide » autrement dit, un objet de données (et même de métadonnées sans lien avec le spectre visuel) malléables et transformables, un objet connecté, un objet de langage et un objet interactif.

L'exposition et la publication qui l'accompagne n'ont pas la prétention de décrire avec exhaustivité toutes les métamorphoses opérées et induites par la photographie depuis son entrée dans l'ère du web. En s'adressant à des auteur.e.s rompu.e.s à l'exercice de la pratique et de l'autoréflexion, ce projet vise simplement à esquisser les contours d'un paysage et à partager quelques réflexions.

Leurs œuvres photographiques (épreuves, installations, projections) montrent, interrogent et tentent de circonscrire des sujets. Si Judith Bormand rappelle que derrière toute image photographique il y a désormais une machine, Rafael Serrano souligne quant à lui qu'en produisant et en regardant des images numériques via des tablettes ou des smartphones, nous manipulons et regardons avant tout des écrans. La profusion de photographies fait du web « une source ouverte, abondante et commune » pour Lorraine Lefort qui réécrit de nouveaux mythes à partir des innombrables matériaux visuels ainsi mis à la disposition de tous. Pablo-Martín Córdoba questionne de son côté l'économie de l'incommensurable quantité de photographies circulant sur le web et met en lumière le « Big data qui échappe à notre contrôle » ainsi que les centres de données (Data Centers), lieux invisibles où sont pourtant gérés, stockés et contrôlés toutes les informations. Manon Giacone montre comment une interface (celle d'Instagram en l'occurrence, aujourd'hui la principale plateforme de partage d'images fixes) peut déterminer le cadre d'une narration. Pernelle Popelin, pour qui photographier puis publier en ligne peut devenir « un acte de communion », interroge la mémoire collective et la représentation d'un événement au sein du flux sur internet. Claire Béteille relève l'amplification des postures égocentriques et met en scène les limites absurdes du phénomène selfie qui pousse à diffuser son image en toute occasion. Enfin, pour Julia Amarger et Amélie Cabocel, l'image de soi véhiculée et soumise aux interactions sur les réseaux sociaux conditionne notre mode de perception des autres et possiblement notre conception de nous-mêmes ; la fluidité numérique de l'image photographique n'ayant sans doute rendu que plus visibles et plus prégnants les schémas, les modes et les goûts dominants.

LES MOTEURS DE RECHERCHE



Les moteurs de recherche comme Google, Yahoo, Bing, etc., sont aujourd'hui centraux dans la vie quotidienne et participent à la définition et la conception du monde. Lancer des recherches avec des mots clés permet un accès rapide et simple à des informations inépuisables. Toutefois, ces informations ne sont pas toujours proposées aux usagers en raison de leur pertinence, mais en raison de variables comme leur popularité, la fréquence avec laquelle elles sont consultées, leur relation à d'autres mots clés, etc.

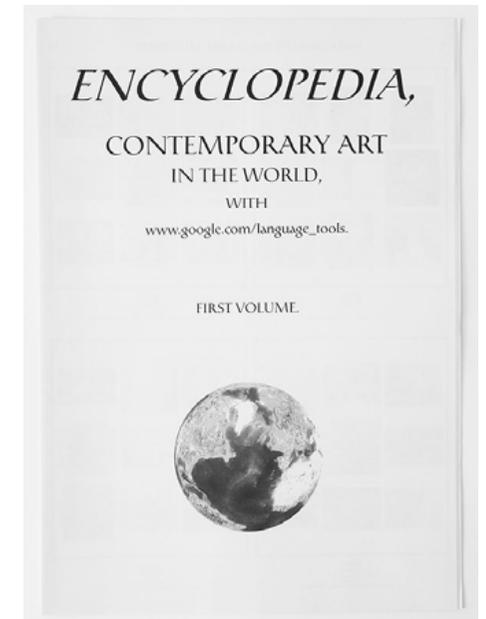
Cliquez sur les images pour découvrir les œuvres qui abordent, à partir de points de vue différents, l'importance des moteurs de recherche dans notre quotidien et comment ils peuvent modifier notre rapport à l'image.



#MYTHES DE LORRAINE LEFORT



**POSTDIGITAL FLIPBOOK
DE PABLO-MARTIN CORDOBA**



**ENCYCLOPEDIA
DE JEAN-BENOÎT
LALLEMANT**

ALGORITHMES ET CRÉATION VISUELLE



Un algorithme peut être défini simplement comme une méthode, une collection d'instructions. En informatique, un algorithme fonctionne comme une série d'indications données sous forme de code pour qu'une application ou un programme réalise une opération de façon systématique. Ainsi, un artiste peut se servir d'un algorithme pour créer des œuvres. En tant que méthode qui suit des instructions très ponctuelles, l'algorithme va produire des résultats très précis sans l'intervention humaine.

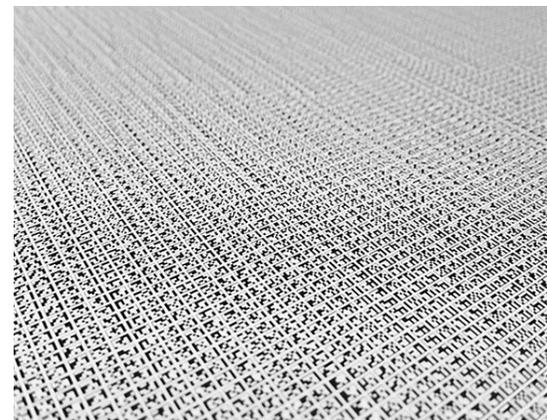
Cliquez sur les images pour connaître trois œuvres, dont une exposée au Lavoir Numérique, produites grâce à l'aide d'algorithmes.



**POSTDIGITAL FLIPBOOK
DE PABLO-MARTIN CORDOBA**



**IMANAHO
DE JEAN-CHRISTIAN BOURCART**



**DIRECTORY
DE JEAN-BENOÎT LALLEMAND**

LE PARTAGE D'IMAGES ONLINE

#PartageOnline

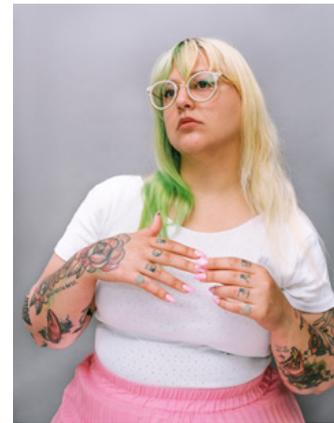
Le partage d'information sur le web, spécialement le partage d'images à travers des réseaux sociaux et des applications destinées à cette fin, a une place centrale dans notre quotidien. Des autoportraits ou *selfies*, des mèmes, de la documentation d'événements : tout ceci fait partie d'un flux qui est en croissance et mouvement constants.

Cliquez sur les images pour découvrir des réflexions très différentes autour du partage d'images online : de l'excès et l'accumulation d'images sur les moteurs de recherche, jusqu'au partage engagé et politique de l'image de soi, en passant par les photos de vacances et d'événements marquants publiées sur des comptes personnelles.



- When are you leaving ?

**LONG SHORT STORIES
DE MANON GIACONE**



**IMAGO
DE AMÉLIE CABOCEL**



**ALLÉES ET VENUES IRLANDAISES
DE CLAIRE BÊTEILLE**



**GROSSE FATIGUE
DE CAMILLE HENROT**



**PLACE DE LA RÉPUBLIQUE,
JANVIER 18-JANVIER 23 2015
DE PERNELLE POPELIN**



☁️ CRÉER AVEC LES IMAGES DU WEB

L'abondance d'images accessibles sur le Web représente une source inépuisable pour des artistes. Ces images, libres de droits ou disponibles pour emprunt ou achat sur le Web, peuvent faire l'objet de manipulation, montage ou retouche par des artistes qui souhaitent mener des réflexions particulières sur Internet, le Web, les images de l'humain, le rapport entre notre mémoire collective et les moteurs de recherche, etc.

Cliquez sur les images pour découvrir des différentes œuvres qui ont été créées, parfois totalement, parfois en partie, avec des images trouvées sur le Web.



**GROSSE FATIGUE
DE CAMILLE HENROT**



**PLACE DE LA RÉPUBLIQUE,
JANVIER 18-JANVIER 23 2015
DE PERNELLE POPELIN**



**ENCYCLOPEDIA
DE JEAN-BENOÎT LALLEMANT**



**POSTDIGITAL FLIPBOOK
DE PABLO-MARTIN CORDOBA**



**9 EYES OF GOOGLE STREET VIEW
DE JON RAFMAN**



#MYTHES DE LORRAINE LEFORT



**THE EVIL EYE
DE CLÉMENT COGITORE**

L'IMAGE DE SOI À L'ÈRE DU WEB 2.0



#ImageDeSoi

La notion « Web 2.0 » correspond à l'époque actuelle où le contenu en ligne est créé et partagé par les usagers d'Internet. L'ère du Web 2.0 est caractérisée par des interfaces et des utilisations simplifiées, par la participation d'internautes sans besoin de connaissances techniques et en général par un esprit de collectivité et d'interaction.

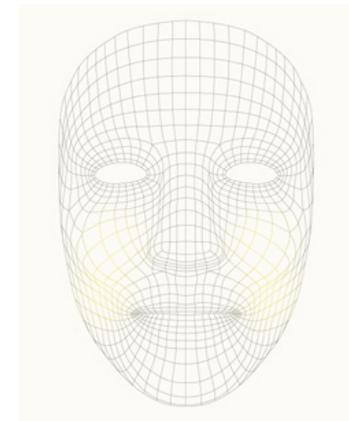
Ce fait implique des avantages et des inconvénients de plusieurs types, et la question de l'image de soi en est centrale. Le partage online, simple et immédiat, mène à la prolifération de photographies qui déterminent des comportements et ont une forte influence sur les internautes. En cliquant sur les images ci-contre, vous pourrez découvrir quatre réflexions à propos des enjeux du partage d'autoportraits en ligne et à propos de l'influence que ces images peuvent avoir sur des différentes communautés.



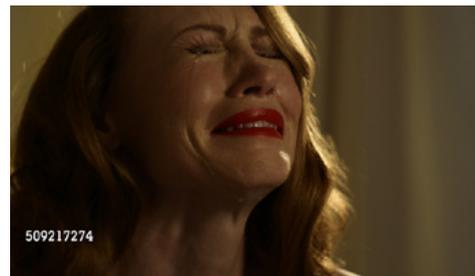
**UNE FEMME MULTIFACETTES
DE JULIA AMARGER**



**ALLÉES ET VENUES IRLANDAISES
DE CLAIRE BÊTEILLE**



**IMAGO
DE AMÉLIE CABOCEL**



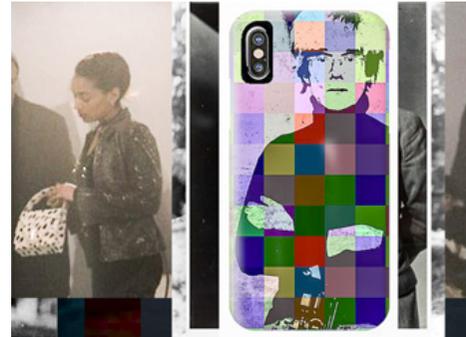
**THE EVIL EYE
DE CLÉMENT COGITORE**



FLUX DE DONNÉES



Le web paraît un flux interminable de données et d'information qui ne fait que se multiplier chaque seconde. Les œuvres proposées ci-contre abordent cet excès dès le point de vue de l'image et rendent visible la façon dont la communication écrite est passé à un deuxième plan : aujourd'hui, l'information et l'interaction sur le Web passent nécessairement par des images. L'accumulation de données visuelles sur le Web fonctionne pour ces artistes comme un véhicule de réflexion sur l'image en tant que telle mais également à propos d'Internet et les problématiques liées à l'indexation et à la catégorisation du contenu en ligne.



**POSTDIGITAL FLIPBOOK
DE PABLO-MARTIN CORDOBA**



**THE EVIL EYE
DE CLÉMENT COGITORE**



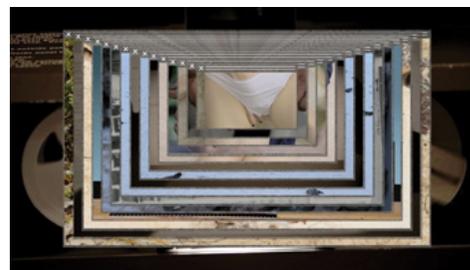
**9 EYES OF GOOGLE STREET VIEW
DE JON RAFMAN**



#MYTHES DE LORRAINE LEFORT



**ENCYCLOPEDIA
DE JEAN-BENOÎT LALLEMANT**



**GROSSE FATIGUE
DE CAMILLE HENROT**

LA MATÉRIALITÉ DU NUMÉRIQUE

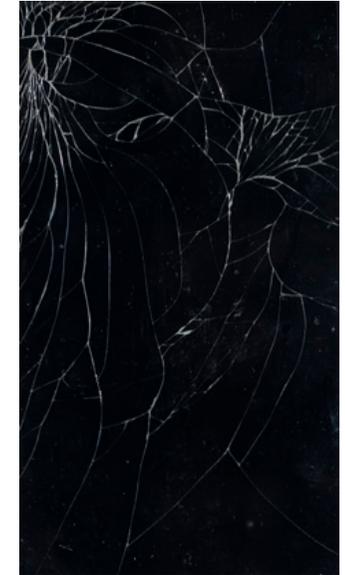
#Matérialité

Une réflexion sur la photographie à l'ère du Web permet également des questionnements sur la matérialité des données et concrètement des images numériques. Aussi, les écrans et les gestes que nous utilisons pour naviguer le Web et notre consommation d'images sont des sujets pertinents à propos de la circulation et la production constante d'information.

Les œuvres proposées ici nous rappellent que le monde digital occupe de l'espace physique, consomme de l'électricité et pollue la planète. Elles questionnent également la place de l'écran dans notre quotidien, en abordant également leur aspect matériel et fragile comme potentiel plastique.



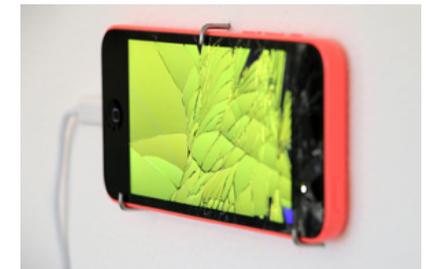
MACHIN-MACHINE
DE JUDITH BORMAND



TOUCHER/GLISSER
DE RAFAEL SERRANO



DATALITHES
DE PABLO-MARTIN CORDOBA



**THE RETURN OF THE
BROKEN SCREENS**
D'ÉMILIE BROUT ET
MAXIME MARION

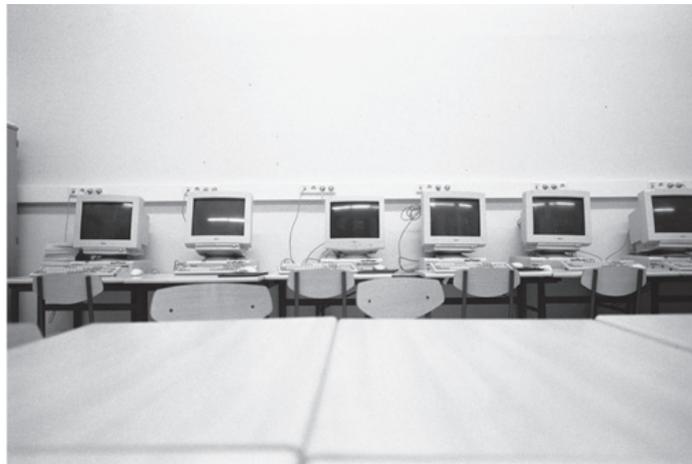
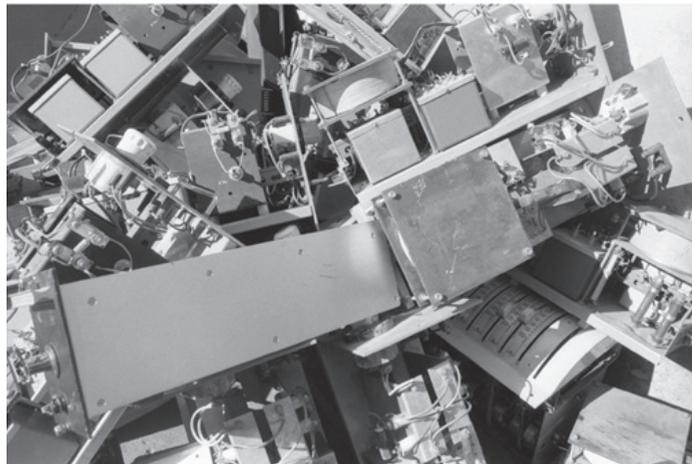


MACHIN-MACHINE

JUDITH BORMAND

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB

#Matérialité



Machin-Machine est composée de deux tirages réalisés à partir de photographies argentiques noir et blanc prises en 24*36. Dans cette proposition, Internet est montré sous son aspect le plus matériel : celui de l'ordinateur, celui de la machine originelle. *Machin-Machine* évoque la place prise par celle-ci dans notre environnement, sa multiplication et la fascination qu'elle a pu, très tôt, exercer.

Dans les deux images, la notion d'accumulation est centrale : accumulation d'écrans, multiples et multipliés dans la première, alignés en une rangée lisse, claire et régulière. Une alternance : un vide, un plein. À leur surface éteinte se réfléchissent les néons. Immobiles et statiques, au repos, ils sont comme plantés là. Fixes et figés. Pourtant il s'en faudrait de peu, semble-t-il, qu'ils s'animent. L'accumulation de matériel informatique forme un monceau, un mont, un agrégat, chaotique et anarchique, dans la seconde. Contrairement à son pendant ordonné, celle-ci est plus confuse, plus touffue.

Le rapprochement des deux photographies témoigne ainsi de la rapidité d'une évolution technologique. Il souligne la nature concrète de ces supports et leur devenir. Une fois dépassés, les voilà bientôt disparus. Cette pièce met en œuvre une dialectique : au temps de l'immatérialité et du flux numérique vient s'adosser celui de la photographie physique, incarnée ici par le tirage papier réalisé à partir d'un négatif argentique en noir et blanc. Au temps où nous sommes amenés à naviguer et à nous promener sur la toile, à arpenter cette dernière, vient s'adosser celui de la marche à pied et de la déambulation en extérieur. Déambulation qui mène la photographe, par sa sensibilité, aux éléments manufacturés qui constituent notre environnement et qui s'y amoncellent parfois. Les objets représentés eux-mêmes, écrans, intérieurs et refroidisseurs de machines informatiques, symbolisent l'évanescence de l'électrique.

Pour ce projet Judith Bormand a puisé dans ses archives personnelles (d'où sont tirées ces deux photographies) mais aussi dans ses déambulations passées. Il y a dans cette œuvre tant une forme de réappropriation de son propre travail, pratique dont elle use parfois, que le témoignage d'un autre temps d'Internet. 

**IMAGO**

AMÉLIE CABOCEL

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



Longtemps dans l'histoire, le portrait a été réservé aux classes privilégiées. Avec l'arrivée de la photographie, une démocratisation s'est graduellement opérée. Aujourd'hui, les smartphones et réseaux sociaux ouvrent encore le champ des possibles et permettent en plus la diffusion instantanée et massive de l'image de soi. Assiste-t-on à une « revanche » du grand public sur cet accès à la représentation à laquelle durant des siècles il n'a pas eu droit ? Comment les réseaux sociaux impactent-ils l'image et les représentations ?

Imago pose ainsi un regard sur la place de l'apparence à l'ère d'internet : les canons de beauté, les mécanismes à l'œuvre dans les phénomènes de transformation du paraître, mais aussi d'acceptation de soi et d'instauration d'autres standards et critères physiques. En résonance à la manière dont le philosophe et historien de l'art Georges Didi-Huberman a développé le terme, l'*Imago* désigne, dans ce contexte, le droit à l'image, à la représentation de soi.



**IMAGO**

AMÉLIE CABOCEL

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



À travers ses recherches sur les réseaux, ce que l'on pourrait nommer un « terrain – au sens sociologique – virtuel », Amélie Cabocel est entrée en contact avec plusieurs personnes actives sur le Web autour des thématiques liées au corps et à la beauté. Elle les a rencontrées et photographiées selon le même protocole : en studio et au moyen format argentique. Entre influenceur-euse ou compte plus personnel, les portraits livrent un fragment des visages de la toile aujourd'hui. Une image reprenant un schéma de reconnaissance faciale, accentuant les zones les plus retouchées par les filtres beauté, relie ces portraits individuels à un écran-miroir qui renvoie aux spectateur-trice-s l'image d'un soi modifié. Développée par l'équipe de Flamingo Filter, cette expérience de réalité augmentée instaure un trouble quant à l'apparence. Introduisant une porosité entre réalité et fiction, entre réel et virtuel, ce sont les représentations de la beauté, des standards, des attentes, des projections, de la place portée au paraître et à notre propre apparence qui sont alors mis à l'épreuve. Une pièce sonore articule l'ensemble de l'installation.

Entre « fake is beautiful » et « body positive », entre « clonage » des apparences et affirmation des singularités ou encore remise en cause des évidences anatomiques par les filtres et donc ouverture vers une réinvention du moi, un déplacement des représentations s'opère. La photographie elle-même franchit un nouveau paradigme qui, plutôt qu'une rupture, pourrait bien apparaître comme une évolution du médium lui-même de tout temps miroir de la société. 



ALLÉES ET VENUES IRLANDAISES

CLAIRE BÉTEILLE

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



En Irlande, de nombreux sites internet et compagnies de Bus Tour proposent aux touristes de visiter le Top 10 des plus beaux sites du pays. Ces 10 sites ont été photographiés par Claire Béteille pour cette série : Howth, Brú na Bóinne, La chaussée des géants, Carrick-a-Rede Bridge, le château de Dunluce, la cascade de Glencar, L'abbaye de Kylemore, le Dolmen de Poul nabrone, les falaises de Moher, Glendalough.

Allées et venues Irlandaises interroge notre rapport aux paysages touristiques et plus particulièrement notre rapport aux *selfies* réalisés dans ces paysages, pratique largement véhiculée ces dernières années via Internet et les réseaux sociaux. Ayant déjà une idée préconçue d'un paysage, le touriste part en quête d'images idéalisées et ne s'accorde généralement pas le temps de la contemplation. Le *selfie* quant à lui est devenu une consécration permettant d'affirmer : « J'y étais ».

Mais en occultant son élément principal, un site touristique n'est plus reconnaissable. En le masquant par une silhouette, le principe de la série *Allées et venues Irlandaises* met ainsi en valeur la part de paysage qui entoure le point de vue touristique. La silhouette apparaît alors comme une ombre inversée du spectateur et le force ainsi à regarder ce qu'il ne prend habituellement pas le temps d'observer. 

LONG SHORT STORIES

MANON GIACONI

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



Long Short Stories se présentait à l'origine sur le réseau social Instagram®. Dans cette œuvre, des publications postées sur le réseau social et rassemblant chacune plusieurs images argentiques sont accompagnées de sous-titres, créant ainsi un ensemble didactique. Les dialogues « solitaires » n'apparaissent pas dans leur intégralité et attisent la curiosité (il s'agit de dialogues intérieurs ou dialogues entendus au cours d'un périple en train et en bateau à travers la Russie, la Corée et le Japon). La progression linéaire est déterminée par la nature même de la plateforme sociale qui impose un sens de lecture et invite à la suite de l'histoire en « swipant » vers la gauche.

Ces histoires, quant à elles, n'existent pas vraiment. Les images, toutes issues de voyages disparates, se heurtent aux textes et recomposent alors de faux souvenirs, comme une mémoire fictive. Tantôt poétique, tantôt mélancolique, ces courtes narrations amènent le lecteur vers, peut-être, des souvenirs personnels. S'il n'entre pas dans l'esthétique des images, celui-ci peut en effet se confronter aux bribes de sa propre histoire par l'intermédiaire des textes qui s'affichent sous les images.

L'œuvre présentée dans le cadre cette exposition reprend les codes d'Instagram® : en naviguant à travers les images d'un compte anonyme, ce sont les gestes de l'interface, permettant de visualiser et de suivre une narration, qui sont remis en scène. 



DATALITHES

PABLO-MARTIN CORDOBA

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



En mobilisant de plus en plus de matière et d'énergie, les *data centers* (centres de données), compris comme la contrepartie matérielle de la photographie numérique et de l'audiovisuel en général, constituent un problème qui prend forme à grande vitesse. En effet, aujourd'hui les *data centers* utilisent autant d'énergie que le transport aérien et certains consomment à eux seuls autant d'énergie qu'une ville moyenne. En France on compte 203 data centers, dont 9 à Paris et 46 en Ile-de-France.

Ces « usines à données » sont de nos jours déproblématisées autant d'un point de vue politique et social qu'esthétique. Si le discours dominant s'articule autour de la notion de « cloud » et d'une image numérique soit-disant immatérielle, un regard attentif saurait lier les centres de données non seulement à la notion d'information mais aussi et surtout à celle de trace, cette dernière plus directement redevable du support matériel. En effet, autant les matériaux magnétiques des disques durs que la silice des nouveaux dispositifs de stockage SSD permettent d'aligner les nouvelles technologies sur les techniques ancestrales d'inscription (comme par exemple l'écriture sur pierre). →



DATALITHES

PABLO-MARTIN CORDOBA

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



Si les nuages qui scandent le ciel n'appartiennent à personne, les centres de données au contraire, sont la propriété des acteurs privés de complexes techno-économiques (et militaires), de plus en plus puissants : ils captent et commercialisent nos traces de comportement, ils participent à la surveillance généralisée et ont entamé un agressif processus d'appropriation de la mémoire individuelle et collective.

En prenant comme base un protocole photographique qui s'inspire de celui des photographes allemands Hilla et Bernd Becher, le projet *Datalithes* vise à créer un corpus d'images capables d'établir un début de «typologie», tendant à dévoiler les data centers de façon très concrète.

Les captations argentiques proposées constituent une forme de «redoublement médial», lequel, sans se laisser éblouir par le tournant numérique, cherche à mettre en perspective les nouvelles et les anciennes technologies pour laisser surgir leurs différences et surtout leurs points communs. À la désorientation issue de la «rupture», il est question d'opposer un regard transhistorique à vocation anthropologique qui résonne avec l'archéologie des média : revendiquer le passé comme un riche terrain d'analyse, nécessaire pour éclairer l'avenir. 



#MYTHES

LORRAINE LEFORT

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



Dans ces trois fables numériques projetées, les images issues d'internet se succèdent tandis que la voix off conte les récits millénaires. Images et sons se synchronisent dans un rythme régulier. L'espace onirique de la vidéo engage à l'évasion. L'allégorie se met au service de l'humour et de la poésie. Dans sa démarche, l'auteure vise à déterminer et créer les formes visuelles des mythes d'aujourd'hui, à hybrider les pensées ancestrales des cosmogonies Aborigènes (Australie), Fons (Afrique de l'ouest) et Vikings (nord de l'Europe) avec les images de nos quotidiens ultra-connectés. Quels ponts, quels sens pouvons-nous construire à travers l'espace, à travers les cultures et le temps ? Internet pourrait-il être l'outil de cette entreprise ? Représenterait-il la parole des mythes contemporains ?

Pour évoquer ces trois récits fondateurs, l'esthétique choisie reste délibérément uniforme. Internet semble devenir un creuset de croyances et d'adhésion globalisé. Internet abolit les frontières, mêle les influences et les savoirs. Internet apparaît comme une source ouverte, abondante et commune. Les moteurs de recherches tels que Google ou Youtube, seraient-ils devenus les nouveaux garants de nos mémoires collectives, les références de nos imaginaires et connaissances, les gardiens de nos us et coutumes ? *#Mythes* interroge la création moderne d'une culture unifiée. Si les mythes constitutifs des cultures ancestrales contenaient la création du monde, Internet contiendrait-il en germes, les récits fabuleux du monde à venir ? 

PLACE DE LA RÉPUBLIQUE 18 JANVIER - 23 JANVIER 2015

PERNELLE POPELIN

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



En 1954, John A. Barnes définit le terme réseau social sur une île norvégienne lors d'une étude ethnologique. Il fait l'hypothèse que tous ses habitants sont reliés les uns aux autres par des chaînes d'interconnaissances plus ou moins longues et que ces chaînes ne s'interrompent pas aux rivages de l'île mais relient ses habitants à tous les habitants de la planète. Internet ne crée donc pas le concept de réseau social mais y apporte une incroyable expansion virtuelle. Ainsi avec internet les espaces s'étendent : d'espaces physiques, ils deviennent aussi espaces virtuels. Ces lieux hybrides sont alors occupés et sources de multiples échanges.

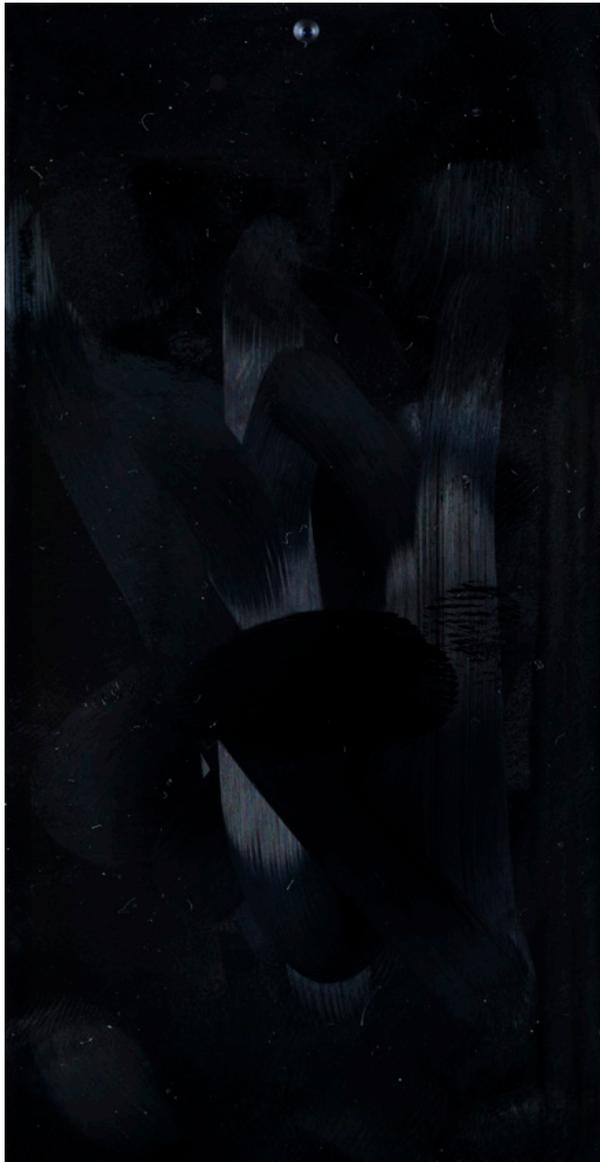
Après les attentats de Paris en 2015, la Place de la République à Paris est investie à la fois in situ mais aussi sur les réseaux sociaux via la géolocalisation. Les images qui sont réalisées sur le site puis postées semblent toutes se parer du même message : « j'y suis allé-e et je suis moi aussi en deuil ». Photographier puis publier en ligne devient alors un acte de communion comme le dépôt d'une gerbe ou l'allumage d'une bougie. Le désir de partage est commun à l'espace, il circule au sein du lieu à la fois réel et virtuel. C'est en s'inspirant de Michel Foucault qui dans *L'Archéologie du savoir* explique que « le document peut se transformer en monument. Car l'histoire elle-même procède par concrétions, elle fixe pour un temps la signification des documents qu'elle manipule, créant ainsi des blocs de mémoire provisoire, le monument n'est pas loin », que Pernelle Popelin reconstitue cette statue de la République. En agglomérant des images récupérées sur Instagram, l'artiste propose une version d'un monument éphémère, voire illusoire, reflet d'un moment donné au sein de la fluidité d'internet. Elle joue alors avec les images photographiques représentant le monument physique situé Place de la République et avec le concept définissant le monument, c'est-à-dire un édifice qui est là pour « faire rappeler, inspirer, annoncer ». Pernelle Popelin propose ainsi un multiple questionnement sur la mémoire collective, la représentation d'un événement mais aussi le monument comme objet de mémoire au sein du flux internet. 



TOUCHER/GLISSER

RAFAEL SERRANO

ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



Toucher/Glisser est une réflexion autour de l'écran tactile en tant que support d'images le plus répandu dans le monde contemporain. Cette série aborde visuellement la question de la matérialité en montrant des écrans éteints. Suivant une « esthétique de l'opacité », elle propose de penser l'écran comme un terrain d'enregistrement de la trace et du contact avec l'autre.

Définies par le théoricien américain W.J.T. Mitchell comme des objets situés entre la réflectance totale de lumière et l'opacité absolue, les écrans dominent actuellement notre façon de regarder les images. Cette omniprésence dans notre univers visuel est la conséquence de deux propriétés complémentaires : celle d'agir comme surface d'arrêt des rayons émis par un projecteur et celle de présenter des données transmises numériquement pour les transformer en images.

Au-delà des capacités de monstration, les écrans actuels nous permettent aussi de photographier et d'écrire, tout en ayant la sensation d'interagir directement – par le toucher – sur les propres images et données qui s'y affichent. La technologie des écrans interactifs rassemble dans un même endroit des fonctionnalités auparavant séparées : l'affichage des informations mais aussi l'action avec l'interface par l'intermédiaire d'un clavier et d'une souris informatique (ou d'un pavé tactile). S'inaugure donc avec l'écran interactif une série de gestes manuels comme le glissement ou le tapotement rendant possible les actions écrans/clavier ou écrans/souris. 

UNE FEMME MULTIFACETTES, 2010-∞

JULIA AMARGER
ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



Que dit notre propre visage de nous-mêmes ? Que nous disent les visages des autres ? Et les images de visages ? Un portrait photographique ne dit rien de l'individu que nous sommes mais il atteste pourtant de notre identité sur nos documents officiels. Il est par ailleurs souvent le premier contact que nous avons avec un autre individu sur internet.

À partir de ces interrogations, Julia Amarger débute en 2010 le projet *Une femme multifacettes* en réalisant chaque année 12 autoportraits. En une seule séance, elle prend différentes apparences et montre les facettes qui, selon elle, ont pu être les siennes durant l'année écoulée. Son protocole de prise de vues réutilise les codes de la photographie d'identité qui, en théorie, permettent de différencier chaque individu. Mais dans *Une femme multifacettes*, ces mêmes codes lui permettent au contraire de se montrer elle-même différemment dans chacune de ses images. Ainsi à l'intérieur d'un même cadre et d'un même format, elle est autant de femmes que d'images. Elle joue ensuite avec ses photographies en les réutilisant pour des documents officiels (carte d'identité, carte vitale, passeport, etc.) tout en adoptant une apparence radicalement différente pour chacun d'entre eux.

UNE FEMME MULTIFACETTES, 2010-∞

JULIA AMARGER
ÉCRANS PARTAGÉS, LA PHOTOGRAPHIE APRÈS 31 ANS DE WEB



Elle réunit ici 132 autoportraits dans une application parodique où seule sa figure, sous différentes facettes, apparaît au spectateur. Son dispositif fait notamment référence aux sites de rencontres où il est possible d'apparaître sous des apparences totalement différentes devant le regard d'anonymes qui balaient du doigt les visages afin de les faire défiler, parfois les « liker » et, souvent, les oublier. Face à l'image d'un sujet vêtu d'une certaine manière et affichant une certaine expression, les regardeurs associent des sens qui cristallisent le regard porté sur l'autre, le convertissant en un produit de consommation tout droit sorti d'un catalogue de supermarché.

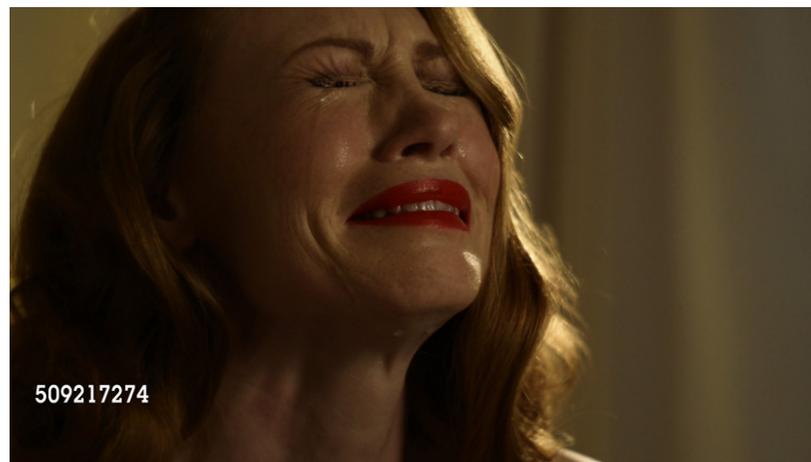
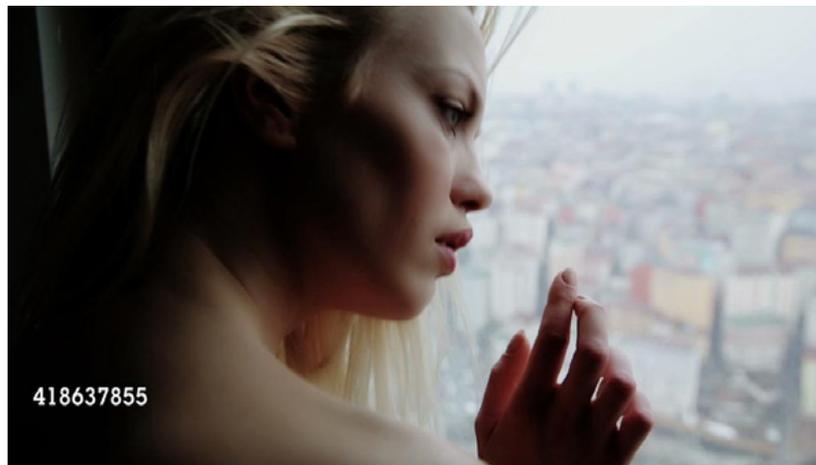
Avec cette application, Julia Amarger questionne l'idée que l'on se fait de l'autre par la simple appréhension de son image, par l'utilisation d'algorithmes destinés à la classification des personnes et les stéréotypes qui s'en dégagent. Les qualificatifs employés pour décrire les individus sont-ils appliqués de la même façon pour une femme et pour un homme ? De quelle manière les stéréotypes conditionnent-ils notre regard sur les autres ?

Ces 132 autoportraits de l'artiste défilent aléatoirement sur une tablette que chacun est invité à utiliser : 16 adjectifs qualificatifs (« intelligente », « affectueuse », « sexy », « sportive », « drôle », « romantique », « spontanée », etc.) sont proposés au visiteur qui en choisit deux pour faire apparaître une image. L'installation présentée sous la forme de jeu interroge : que se passe-t-il en effet si la combinaison des adjectifs choisis montre une image qui n'est pas celle attendue ? 



THE EVIL EYE (2018)

CLÉMENT COGITORE



L'artiste français Clément Cogitore produit en 2018 [The Evil Eye](#) (« Le mauvais œil »), une vidéo de 15 minutes faite entièrement à partir d'images-vidéo préexistantes, achetées par l'artiste sur des banques d'images. Ces banques proposent des vidéos et des photographies utilisées largement pour illustrer du contenu en ligne ou à des fins télévisuelles ou publicitaires. Les images sont donc expressément génériques et stéréotypées, produites ainsi pour être adaptables à des divers contenus.

L'œuvre présente une succession d'images de ce type, des plans spectaculaires de grandes villes, de visages jeunes et des visages âgés, des femmes souriant ou souffrant de façon histrionique et même des séquences mettant en scène des campagnes politiques. Sur les images, une narration apocalyptique est lue par une voix féminine qui reprend les codes d'intonation et de rythme des vidéos publicitaires ou institutionnelles. Une ambivalence de sens s'installe ainsi et l'univers artificiel des images devient inquiétant.

L'artiste expose comment le flux d'images, pratiquement interminable dans le monde contemporain, nous hypnotise, tente de nous vendre des produits, et peut facilement nous manipuler. De même, la présence de corps et de visages exclusivement féminins permet une réflexion sur les canons de beauté, l'instrumentalisation de l'image de la femme et la fragilité de l'image de soi. Produite entièrement avec du contenu visuel trouvé sur le web, *The Evil Eye* met en évidence des questions problématiques sur notre monde contemporain en même temps qu'elle met en avant, de par son existence même, les avantages de l'abondance d'images disponibles dans le web.



GROSSE FATIGUE (2013)

CAMILLE HENROT



L'artiste française Camille Henrot crée en 2013 [Grosse Fatigue](#), une vidéo de 13 minutes qui a pour but raconter l'histoire de l'univers. Une voix lit un poème qui associe des récits de création de différentes cultures et religions, ainsi que des informations scientifiques et historiques, lorsque une série de prises vidéo se succèdent et se superposent comme les fenêtres et *pop-ups* d'un navigateur web. Certains extraits proviennent du web et ont été retravaillés par l'artiste, d'autres ont été réalisés par l'artiste même avec des objets précieux provenant des collections du Smithsonian Institution à Washington, aux États-Unis.

La grosse fatigue qui exprime cette vidéo correspond à l'impossibilité de rassembler toute les connaissances humaines et parvenir à raconter toute l'histoire de l'univers. Sans une vraie prétention, et consciente des limites de sa démarche, Camille Henrot rend visible plutôt le caractère presque infini, et en croissance constante, de l'information et le savoir que nous produisons, partageons, gardons, stockons...



9 EYES OF GOOGLE STREET VIEW (2008-)

JON RAFMAN



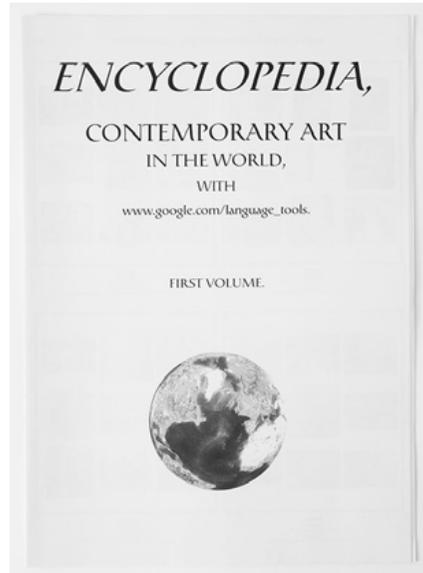
Le projet [9 eyes of Google Street View](#) (9 yeux de Google Street View), prend son nom des 9 appareils photographiques du dispositif implanté sur les voitures de Google Street View, utilisées pour parcourir le monde et photographier tout ce qui est visible depuis la route. Le projet de Jon Rafman se veut une démarche d'archivage mais également une réflexion sur l'état de la photographie et de la création à cette époque de production automatisée massive.

Le projet était initialement visible sur [Tumblr](#) : Jon Rafman y publiait des captures d'écran des images que le service Google Street View rendait disponibles sur Google Maps. Peu à peu il a commencé à faire des tirages, des livres et des [PDFs gratuits](#). Il a également exposé ces images afin de les sortir de l'univers de la navigation virtuelle et leur donner d'autres sens. Ainsi, il invite le public à réfléchir sur la neutralité supposée des images enregistrées par le dispositif.



ENCYCLOPEDIA (2010)

JEAN-BENOÎT LALLEMANT



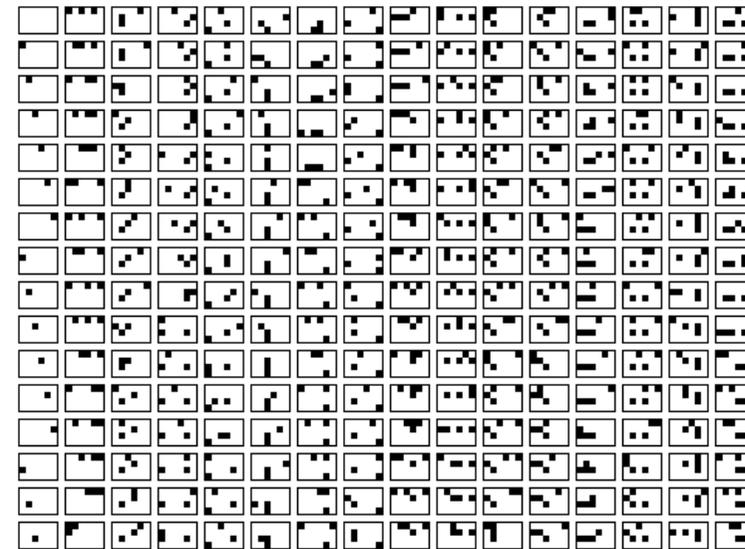
Cette œuvre de l'artiste français Jean-Benoît Lallemand reprend les codes visuels de l'encyclopédie de Diderot et D'Alembert (XVIII^{ème} siècle), mais elle n'a pas l'ambition de réunir tous les savoirs de l'époque. L'artiste a limité cette encyclopédie à la notion d'« art contemporain » et aux résultats donnés par Google quand ces mots clés font l'objet d'une recherche sur le site. À l'aide du traducteur de Google, Jean-Benoît Lallemand a lancé une recherche pour chaque domaine local de Google (google.fr pour la France, google.co.uk pour le Royaume-Uni, etc.), ainsi que pour les pays sans domaines locaux. Il a ensuite choisi les 9 premiers résultats affichés par le moteur de recherche pour chaque pays et chaque langue, et c'est cette collection d'images qui constitue son [Encyclopedia](#), imprimée en 1000 exemplaires de 28 pages.

L'œuvre présente la notion d'art contemporain comme infiniment variable à l'époque de Google : les résultats ne sont pas les mêmes pour tous les domaines ni pour tous les pays, et ils changent d'un jour à l'autre car l'ordre d'apparition des images dépend du nombre de visites sur chacune. L'encyclopédie devient ainsi un projet impossible, car la publication doit être actualisée périodiquement. Si Google est constamment mis à jour en raison du comportement en ligne des usagers, les résultats qu'il affiche pour toute recherche seront toujours nécessairement variables. Jean-Benoît Lallemand expose ainsi les limites des moteurs de recherche et l'impossibilité à illustrer des concepts et à les partager à travers des outils numériques qui se veulent neutres.



DIRECTORY (2013)

JEAN-BENOÎT LALLEMANT



Jean-Benoît Lallemand crée en 2013, en collaboration avec un programmeur, l'œuvre [Directory](#). Il s'agit d'un rouleau de 150 mètres de papier présenté sous la forme d'un volumen antique, un des premiers supports de texte réalisés avec du papyrus enroulé sur lui-même et lisible horizontalement. Sur le papier se trouvent toutes les combinaisons possibles d'une image de 4 x 6 pixels, 1,777,216 au total. Les images ont été créées par un algorithme, commençant par un monochrome blanc et terminant par un monochrome noir, sans utiliser d'autres couleurs. Entre les deux monochromes, nous voyons toutes les compositions qui sont possibles en combinant pixel par pixel.

L'artiste mène une réflexion au sujet de la production automatisée d'images et d'information que des programmes et des algorithmes réalisent aujourd'hui. L'œuvre fait dialoguer un support très ancien avec une méthode de production contemporaine afin de questionner la possible « mort des images » à l'ère du numérique.



IMANAHO (2020)

JEAN-CHRISTIAN BOURCART

#Algorithmes



En 2020, Jean-Christian Bourcart crée l'œuvre [Imanaho](#), une série d'images composées par un algorithme qui produit des composites et reinterprète des données. L'artiste utilise l'intelligence artificielle disponible sur le web pour réaliser ces images qui pour lui sont en lien avec des hallucinations qu'il a pu avoir dans le passé. Il s'agit de formes organiques qui semblent fusionner l'animal et le végétal dans ce que l'artiste appelle « une jungle visuelle hétérogène, indéterminée, fantastique ».

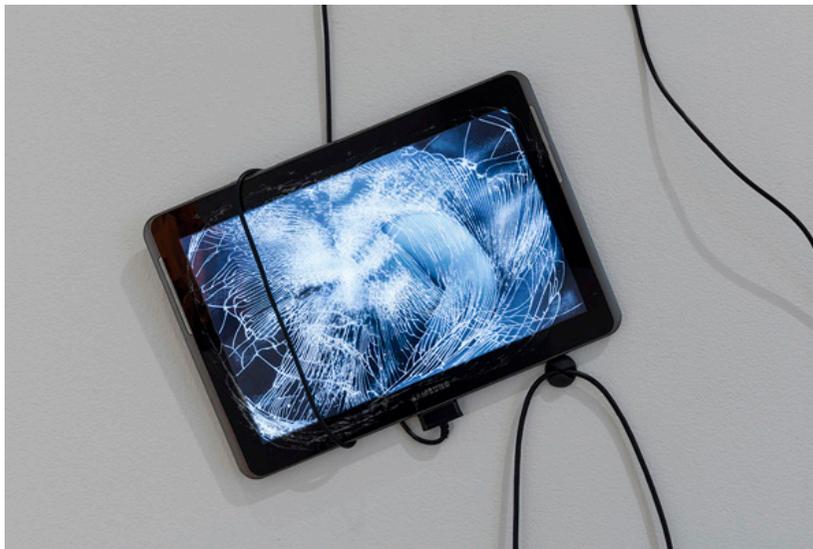
Au centre de la réflexion de Jean-Christian Bourcart il y a la question de la photographie et comment elle évolue à l'époque de l'intelligence artificielle. Pour lui, les algorithmes pourront transformer complètement notre rapport au réel juste comme la photographie l'a fait dans le XIXème siècle.



THE RETURN OF THE BROKEN SCREENS (2015)

ÉMILIE BROUT ET MAXIME MARION

#Matérialité



Le duo artistique Émilie Brout et Maxime Marion présente en 2015 son œuvre [Return of the broken screens](#) (Le retour des écrans cassés), une série de compositions vidéo réalisées « sur mesure » pour des dispositifs dont les écrans sont cassés ou détériorés. Chaque composition correspond et s'adapte aux dégradations spécifiques de chaque écran, dégradations qui sont les seuls traits qui permettent de différencier ces dispositifs produits en masse. Ainsi, la frontière entre la matérialité de chaque écran et le contenu vidéo affiché devient floue, et ces dispositifs, autrement inutilisables, retrouvent une seconde vie.

L'écran occupe une place centrale dans notre quotidien : la plupart de notre consommation d'information écrite et visuelle passe forcément par un dispositif avec un écran. L'écran est « invisible » dans le sens où il fonctionne comme fenêtre à cette information, mais quand il se casse ou quand des traces de nos gestes apparaissent sur sa surface, il redevient « visible ». Avec cette série de compositions, Émilie Brout et Maxime Marion créent des œuvres qui dépendent de leur support spécifique et en deviennent ainsi indissociables, transformant les écrans en surfaces toujours visibles.



LIENS ET RESSOURCES

[Net Art Anthology \(Anthologie du net-art\)](#)

[La plateforme pédagogique des Rencontres d'Arles](#)

[La plateforme numérique d'éducation à l'image ERSILIA du BAL](#)

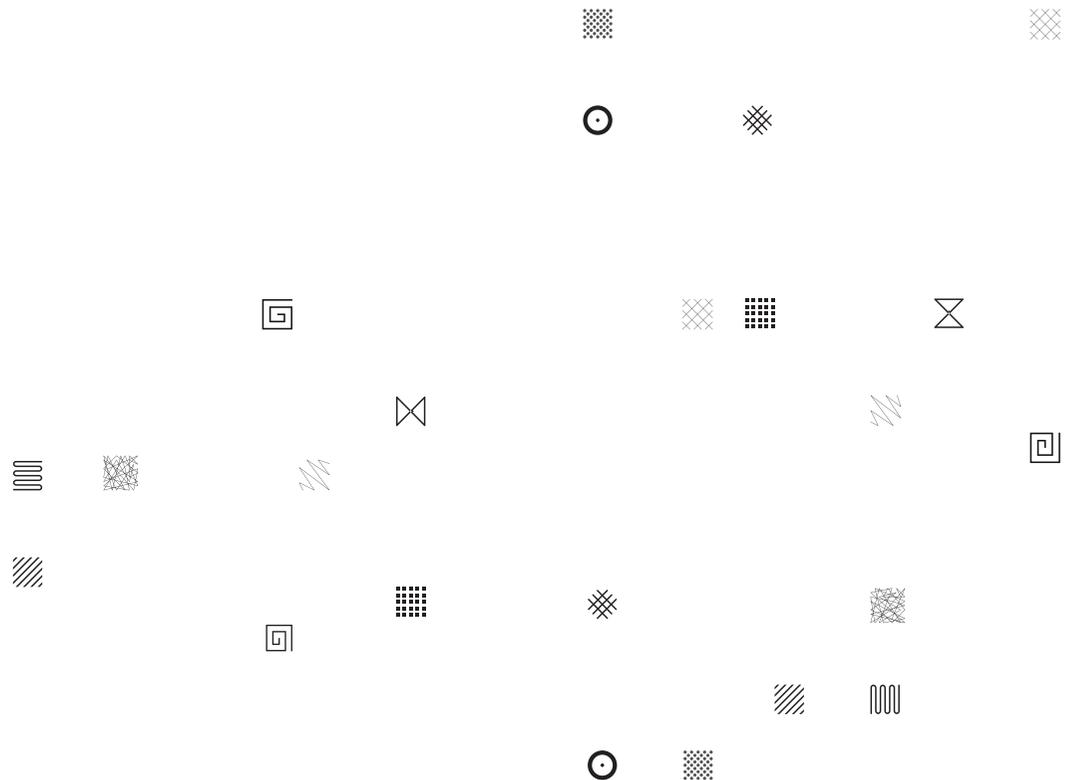
[Les ressources pédagogiques de la BNF](#)

[Site Sur l'image](#)

[Les ressources éducatives du Jeu de Paume](#)

[Site Canopé](#)

[Le collectif Diaph 8](#)





Le [Lavoir Numérique](#) est un nouvel équipement culturel de l'Établissement Public Territorial Grand-Orly Seine Bièvre. Implanté à Gentilly et ouvert au public en 2020, le Lavoir Numérique est un lieu de création d'images fixes, images en mouvement et art sonore, ainsi qu'un lieu d'exposition, de diffusion et d'apprentissage de ces pratiques numériques.

Accès :

10 Rue Victor Marquigny, 94250 Gentilly

ENTRÉE DU PUBLIC : 4 rue de Freiberg

RER B Gentilly (20 min. depuis Châtelet)

BUS 57 Division Leclerc – Médiathèque (10 min. depuis Place d'Italie)

BUS 125 Gautherot – Carrefour Mazagran

T3a Stade Charléty

Vélib n°13027 – n°42504

Valouette (réseau de bus gratuit) ligne v5

Ouverture :

Mercredi au vendredi de 13h30 à 18h30

Samedi et dimanche de 13h30 à 19h

Fermé les jours fériés

Entrée libre

