

exposition du 18.04 au 09.05.2024

TECH CARE

avec **Mao Tao,**
Thomas Lenattier,
Alessia Sanna,
Lucas Leffler,
Marc Lathuilliere,
Robin Moncho,
Valentin Martre,
Capsule Collectif,
Oan Kim & Ruppert Pupkin
commissariat **Marie Barbuscia,**
Vincent Moncho

image: robin moncho

du mer. au sam. (14h-18h)
entrée libre

6b

vernissage: jeudi 18.04 (18h)
entrée libre

Le 6b

6/10 quai de Seine 93200
Saint-Denis



Paris
France

SEINE-SAINT-DENIS
19 93000001

Seine
Denis



Signature d'Innovation
Contributives



ATELIER20
19 93000001



Épo
111111



MFRB



Brigade d'interventions
contributives

Présente

TECH CARE

Considérer. Nous repe(a)nser.

Du 18 avril au 9 mai 2024
Le 6b - Saint-Denis (93)

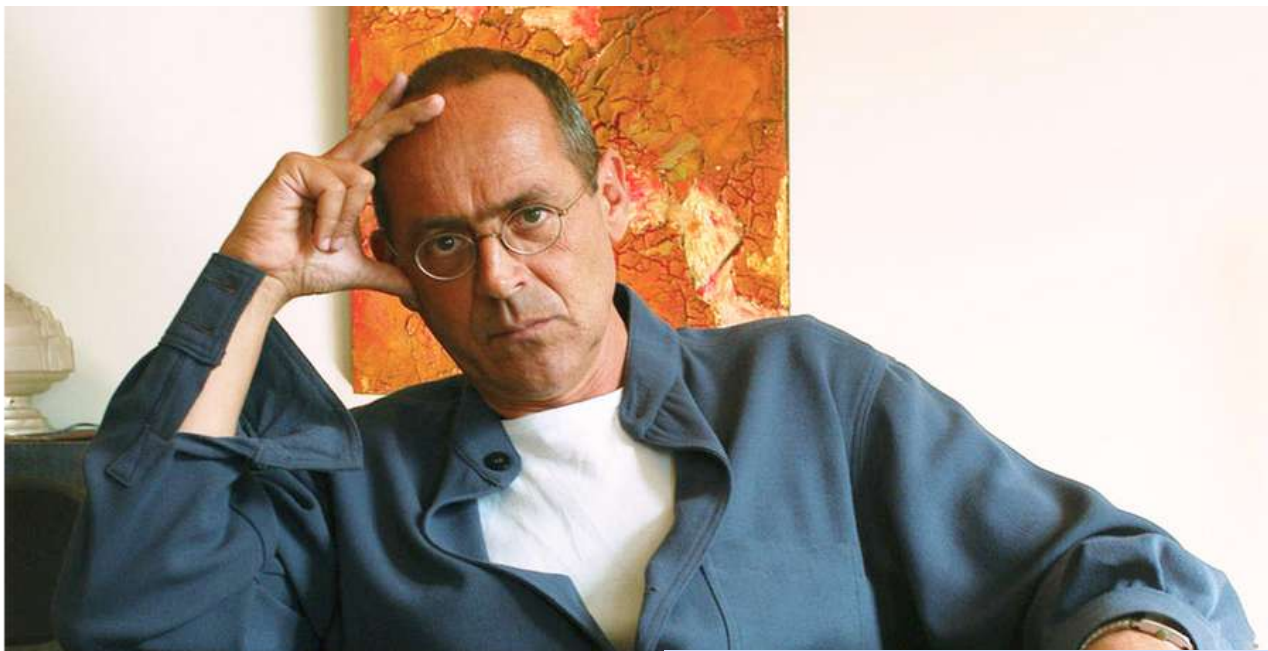
Curation :
Marie Barbuscia Vincent Moncho

Contact :
techcareproject@gmail.com

SOMMAIRE

Un hommage à la pensée de Bernard Stiegler	04
Note d'intention	05 - 11
Les Curateur·rice·s	13 - 14
Les Artistes	15
Artiste : Lucas Leffler	16
Artiste : Mao Tao	17
Artiste : Valentin Martre	18
Artiste : Robin Moncho	19
Artiste : Marc Lathuillère	20
Artistes : Collectif Capsules	21
Artistes : Thomas Lenattier & Alessia Sanna	22
Artistes : Oan Kim & Ruppert Pupkin	23
Événements	24
Agenda	25
Médiation culturelle	27
Ancrage au 6B	28
Informations pratiques	29

UN HOMMAGE



ULF ANDERSEN / Getty Images/AFP

Cette exposition hommage à la pensée de Bernard Stiegler pourrait être une suite donnée à l'exposition « Mémoires du futur » telle qu'elle fut proposée par le philosophe au Centre Pompidou en 1987 afin que nous puissions aujourd'hui encore mettre en image et en mouvement les métamorphoses du psychisme à l'époque des algorithmes à travers une série d'artistes convoqué.e.s.

“Il est nécessaire d’inventer une nouvelle intelligence urbaine. D’utiliser les plateformes numériques pour organiser les délibérations locales, et donner la capacité aux habitants de s’approprier le destin technologique de leur ville.”

Bernard Stiegler
Philosophe
1^{er} avril 1952 – 5 août 2020

La ville, terrain d'innovation radicale ?

TECH CARE

JEUDI 19 AVRIL 2024 – JEUDI 9 MAI 2024

ARTISTES

Capsule Collectif
Mao Tao
Valentin Martre
Marc Lathuillière
Lucas Leffler
Robin Moncho
Thomas Lenattier
Alessia Sanna
Oan Kim & Ruppert Pupkin

AXES

« BUG & GLITCH » « MISE À JOU(I)R » « SAUVE-GARDE »

EXPOSITION

9

Artistes

11

Œuvres

PROGRAMMATION

3

Temps
forts

1

Grasse Mat'
des PROS

NOTE D'INTENTION

TECH CARE est un projet curatorial qui décline en 3 axes (Bug&Glitch/Mise à jou(i)r/Sauve-Garde) certains concepts de Bernard Stiegler afin de la restituer le plus simplement possible à travers les oeuvres des artistes convoqué.e.s. Ce projet construit pour le plateau d'exposition de la galerie du 6b, entend permettre une interrogation collective sur les « nouvelles technologies » et leurs effets sur nos espaces, nos sociétés et notre psyché. Dans une approche réflexive et esthétique, les oeuvres présentées évoqueront, directement ou indirectement dans leur processus créatif, nos possibles, nos désirs, nos imaginaires, nos langages et nos façons d'habiter le monde en questionnant la place de la « techné » et le vivre ensemble. Cohabiter. Considérer. Nous repe(a)nser. Les artistes proposés évoquent tous de près ou de loin ce questionnement de la technique.

Se déployant sur **3 semaines du jeudi 18 avril au jeudi 9 mai 2024**, ce projet imaginé par Vincent Moncho et Marie Barbuscia, nés à l'aube de la révolution numérique, rassemble en toute transdisciplinarité : **9 artistes** dont le Collectif Capsule, résident au 6b et **11 oeuvres**.

Ce projet d'exposition englobe **2 soirées-événements** (un vernissage, le jeudi 18 avril 2024 et un finissage, le jeudi 9 mai 2024), **3 ateliers ludiques** pour le jeune public ainsi que **2 conférences-concertantes** (lors de **La Grasses Mat' des pros** du vendredi 3 mai (10h00 -12h00) et du samedi 27 avril (17h00 - 20h30). Tout comme le 6b, l'exposition **TECH CARE** se veut un espace de convergence entre les militants, visiteurs, penseurs, artistes.

Les artistes sélectionnés s'inscrivent dans une volonté d'engager une réflexion critique sur la manière dont nous percevons et construisons/déconstruisons nos histoires et notre environnement qui sont désormais intrinsèquement liés aux technologies. Reposant sur l'échange et le dialogue avec les structures hébergées, les artistes en résidence, les publics étudiants et les visiteurs du 6b, cette exposition tisse le lien entre individu et collectif et sur la façon dont ensemble, nous faisons société.

Vivant, **TECH CARE** convoque les énergies plurielles, diverses et engagées de la création et de la pensée contemporaine. La médiation se voudra nécessairement la plus accessible que possible afin de donner outils et ressources nécessaires pour accompagner les groupes et scolaires à comprendre les enjeux esthétiques et conceptuels que l'exposition sous-tend. Associations, enfants, relais du champ social, mettront au défi les cloisonnements de l'art contemporain, ses postures, disciplines et institutions.

C'est en tentant de rencontrer d'autres formes d'existences à travers de nouveaux canaux du langage et de communication qu'on assista au déploiement d'un arsenal d'appareils d'un genre nouveau nous permettant alors paradoxalement d'entrer en communication non pas avec cet autre radical que représentait le martien ou l'Alien, mais entre les êtres eux-mêmes. Ces appareils ont servi à l'établissement d'un nouvel ordre planétaire plus homogène, fondé sur une même manière de communiquer entre les êtres à travers des outils technologiques partagés.

Il importe aujourd'hui de poser un constat pharmacologique à l'avènement de ce langage médié : les humains que nous sommes avaient depuis longtemps appris à (se) parler pour faire société mais ils ont dû composer avec les machines alors qu'ils souhaitaient saluer les martiens.

Notre rapport aux machines est pharmacologique en ceci qu'il est à la fois poison et remède, accélérateur d'entropie (consommation, voyeurisme, réaction) et puissant vecteur de néguentropie. Comment les artistes peuvent-ils se situer au milieu de ces injonctions techniques et de la tension qu'elle opère en elle-même, qui engendrent des automatisations qui libèrent du temps et permettent d'augmenter la maîtrise même des machines, et qui, parallèlement, nous aliènent, nous privant d'exercer directement nos capacités sensibles, affectives et cognitives.

Ce qui advient dans les moments et les espaces de dysfonctionnement des appareils est symptomatique d'un langage qui n'est plus tout à fait celui de la langue, puisque gouverné par les algorithmes. Ces bug et ces glitch des langages « techniques » montrent non seulement le bégaiement des appareils et des échanges d'informations à très haute vitesse, mais offrent des zones d'investigation dont l'imagination peut s'emparer.

Nous nous proposons d'investir ces flux tendus, ces tempêtes virales, à travers les possibilités formelles infinies qu'ils offrent, non sans prendre en charge l'appauvrissement du lien social qu'ils engendrent. L'incessante mise à jour nécessaire à la vie machinique apparaît alors comme l'autre face d'une incessante contrainte à la jouissance, affichée comme un absolu nécessaire.

BUG & GLITCH

L'exposition TECH CARE s'ouvrira par une réflexion créative autour du « Bug » et du « Glitch », où le réel fait irruption dans le virtuel pour rappeler que la technique est avant tout une histoire de maîtrise d'une langue autre.

Le computationnel tel qu'il s'exprime a modifié notre rapport à la langue et à l'autre, transformé nos mots et nos fonctionnements psychiques, donné forme à un idéal de technicité qui sert et dessert les liens sociaux, nous voulons donc montrer comment des artistes ont su investir ce champ et en faire le lieu d'expérimentations aussi fascinantes qu'inquiétantes.

Comment un simple petit insecte (*bug* en anglais) aurait-il pu jeter le trouble en parvenant à se glisser à l'intérieur de nos matériels informatiques ?

De sorte que cela a eu des répercussions sur le glissement sémantique qu'on lui associera plus tard sans trop y penser. Par son intrusion dans les serveurs si bien rodés des systèmes nerveux de nos ordinateurs, l'ordinaire insecte logé au chaud dans cet espace, parvient finalement à faire disjoncter la machine. Il y a un bug ! soit, littéralement, il y a un insecte !

Injecter du réel dans le virtuel, cette pratique est celle de nombreux artistes comme **Valentin Martre** nous le montre dans son oeuvre "Eco-système" lorsque des insectes galvanisés en cuivre et or alimentent les circuits électriques d'un ordinateur. Cette pratique n'est pas non plus si différente de celle du curateur qui prend soin à parasiter les formes par l'écriture. Lorsque ces deux polarités s'arriment, elles produisent finalement un décalage que nous pouvons nommer "bug". Ce qui fait dire à Donna Haraway dans *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* que *"Les machines, elles aussi, peuvent être des compagnons de trouble, car elles révèlent des liaisons que nous ne savions pas exister, des réseaux qui brouillent les frontières entre nature et culture, humain et non-humain, vie et mort. Le trouble est un lieu de créativité et d'imagination, une façon de penser au-delà des cadres établis et de repenser les relations que nous entretenons avec les autres êtres vivants et non-vivants."* Comment ne pas se sentir dépassé face aux mutations économiques, politiques, sociales, induites par le développement technologique ? C'est en tout cas, ce qu'expose **Marc Lathuillière** dans son oeuvre "Action #A6Z2, tomates et concombres dans haricots attirent pucerons" de sa série MATER lorsqu'il modifie dans ces portraits photographiques d'agriculteurs non un sol comme ses sujets mais la matrice même des pixels.

C'est à l'exploration des possibilités formelles, esthétiques, éthiques et donc psychiques que s'ingénie ce premier axe de l'exposition "Tech Care". Elle engage de facto une réflexion sur l'un des enjeux essentiels de l'époque : qui décide et de quoi ?

En effet, la technologie, ses appareils, ses codes, ses langages, a remplacé ou surpassé dans nos pratiques, les techniques traditionnelles utilisées par l'art. Elle nous projette au plus loin de nous-mêmes car toute technologie est une mise à distance.

Dans cet écart, la technologie fait promesse de nous rapprocher les uns des autres, de se rapprocher de l'authentique rêver de soi, en somme, d'un avatar. Les artistes et les œuvres permettent de montrer les différentes approches sous-tendues à cet enjeu et constitueront des propositions à la fois créatrices et « critiques ».

Les oeuvres présentées questionnent et tentent - pour certaines - d'inventer de nouvelles façons de communiquer et de vivre ensemble, en partant d'un glitch ou d'un bug pour saisir de nouvelles formes. L'esthétique de la dé-formation est explorée à plusieurs reprises dans cette exposition. En guise d'exemple, le travail photographique "In a Landscape" de **Mao Tao** produite par la récupération des données d'un disque dur qui a été jeté par la fenêtre. Cette oeuvre dialogue avec "Carcasse" de **Valentin Martre** qui reproduit l'empreinte d'un circuit électrique.

D'autres artistes explorent le potentiel poétique et politique du glitch comme faille dans un système. Car c'est bien de cela dont il s'agit : le glitch est ce bruissement d'air qui vient troubler, instiller le doute, ou craqueler des systèmes de représentation, de (re)production et d'illusion. Le glitch peut rappeler que l'illusion en est une . Et même questionner notre rapport au réel, aux structures, aux fixités politiques ou pseudo naturelles. Le glitch invite à explorer l'informe. Enfin le glitch exprime parfois les défaillances d'un système, le début de la fin ou les bizarreries à la marge. Cette exposition propose d'en explorer tout le potentiel sensible, politique et bizarre. Car il s'agit bien également d'une étrangeté dans un rapport au monde - qu'elle soit inquiétante ou non. Elle défamiliarise. C'est l'expérience sensible, sorte de phénoménologie du glitch, qui permet - comme l'art - le pas de côté, le regard enfant sur une chose qui nous semblait naturelle, allant de soi ou infinie. Expérience alternative et alternative de l'expérience. La création sonore "Digital After Love. Que restera-t-il de nos amours ?" ainsi que le livre illustré des Glitch réalisé par le duo **Oan Kim et Ruppert Pupkin** seront en visionnage et accès libre pendant toute l'exposition.

MISE À JOU(I)R

Le second temps de cette exposition, intitulé "Mise à Jou(i)r" nous permettra de montrer comment le pharmakon, poison et remède, peut pallier à l'intrusion néguentropique des machines entre les hommes.

James Bridle rappelle, dans *New Dark Age: Technology and the End of the Future*, les liens entre réinvention du vivant et de l'humain en regard des technologies et de l'anthropocène. "Nous sommes en train de construire un monde où l'ensemble de notre expérience de la réalité est médiée par des machines, où la communication est de plus en plus computationnelle, où la mémoire est de plus en plus numérique. Nous ne sommes plus simplement en train de construire des machines, mais plutôt de construire le monde qui leur permet de fonctionner - un monde qui est à la fois extrêmement complexe et totalement artificiel. Dans ce monde, il est facile d'oublier que nous ne sommes pas les seuls êtres vivants sur cette planète, que nous sommes en relation avec d'autres formes de vie qui sont tout aussi importantes que nous." . C'est ce que nous montre **Capsule Collectif** par la forme sculptée du Kernel qui est à la fois le coeur d'un atome et le lien entre la machine et son logiciel. L'entité réalisée interroge donc le vivant en tant qu'organisme symbiotique organisé.

Poussés sans répit à voir les objets de nos désirs les plus puissants dans les marchandises, nous constatons cependant que notre insatisfaction, elle aussi, ne cesse de croître. Nous évoluons sur une crête, d'un côté nous ne cessons d'évoquer les fantômes d'un temps révolu et de l'autre nous ne cessons d'attendre la venue de monstres encore en gestation, non sans ignorer que nous serons ces monstres. Ce qui fait écho à une phrase d'Antonio Gramsci qui définit la crise comme étant un clair-obscur : « La crise consiste justement dans le fait que l'ancien meurt et que le nouveau ne peut pas naître : pendant cet interrègne on observe les phénomènes morbides les plus variés* »

Ce moment de l'histoire que nous vivons est traversé par la mise en place d'une nouvelle économie psychique. Le désir change de forme et de statut. L'imaginaire également. Des artistes s'emploient à explorer des voies permettant d'échapper à la soumission aux impératifs de la consommation comme aux hantises qui nous étouffent. **Lucas Leffler** expose l'obsolescence programmée en compilant des iPhone usagés.

.Nous devons au philosophe Bernard Stiegler d'avoir montré les rapports entre le libéralisme consumériste et l'emprise subjective par les canaux médiatiques qui lui est associée en rappelant tout ce qu'il doit à E. Bernays, le neveu de Freud. La désinhibition généralisée prônée par les écrans, l'appel à la même jouissance constitue l'obscénité même dont la pornographie, la violence, l'opinion « unique » par le nivellement des objets du désir, en sont les manifestations les plus connues. L'enjeu de cette exposition est de mettre en scène le désir sous les formes les moins assujetties à la logique marchande qui a comme « vidé » le désir de ses forces. Il s'agit de montrer des œuvres et des artistes capables de penser à partir de ce « vide » et nous « remplir » l'esprit de nouvelles forces, nous permettant ainsi de voir s'ouvrir devant nous des chemins qui ne seront pas uniquement hantés par la crainte du malheur ou du vide.

Un monde quantifiable, rempli de données mais vides de sens : C'est la question que pose **Alessia Sanna** en donnant à voir les données géographiques de la ville de Saint-Denis à travers une modélisation numérique un territoire d'investigation, une mémoire singulièrement partagée.

**In Trad. fr des Cahiers de prison parue aux Éditions Gallimard sous la responsabilité de Robert Paris : Cahier 3, §34, p. 283.*

SAUVE-GARDE

Conçu comme un hommage décalé à l'exposition *Mémoires du futur* de 1987 au centre Pompidou réalisée par Bernard Stiegler, cette exposition vise à faire exister l'impossible au cœur même de « l'impensable tragi-comique » qui est devenu notre lot quotidien. Ce ne sont pas tant les discours inévitablement alarmistes dont il s'agirait de se « défaire ». N'est-ce pas là la « fonction » de l'art que de non seulement nous offrir des expériences à contempler mais surtout de nous ouvrir des portes en vue comme pour vivre des expériences inédites.

Ce volet d'exposition est redevable à Vinciane Despret lorsqu'elle exprime : "*Vivre dans un monde abîmé a modifié nos affects, et c'est avec ces affects que je relis ces situations anciennes - ces affects que Baptiste Morizot nomme si joliment solastologie, le sentiment d'avoir perdu le réconfort d'un monde familier, et qui nous rend attentif à la perte et à ce que nous perdons**."

Que faut-il garder pour nous sauver ? Est-ce que comme le semble dire **Thomas Lenattier** dans son **extraction (GPT-3.5)** le Chat GPT est lui aussi dotée d'une mémoire ?

Que faut-il sauver pour sauvegarder ce qui fait le sel de la terre, l'immense et infinie beauté dont chaque psyché est capable à la fois de sentir et de produire, d'éprouver et d'expérimenter, de concevoir et de vivre ?

L'art est lié depuis son aube à la question de l'éternité. **Valentin Martre** expose d'ailleurs "conversation de conservations". Aujourd'hui, des artistes tentent de nous « abonner » à l'éternité non pas tant comme à un produit de plus, mais comme à une expérience inédite ! Si les appareils semblent avoir éloigné de nous toute forme d'expérience directe, (poison) ils sont aussi des vecteurs de réinvestissement des possibles (remède).

Sans chercher à produire un tableau idyllique d'une situation qui ne l'est pas, l'enjeu est de présenter des œuvres et des artistes ayant mis au cœur de leur démarche la passion non tant du « soin » plus souvent appelé « care » aujourd'hui que de visions « hallucinées » mais résolument capables de produire sur nous des effets de désidération joyeuse.

C'est à de tels artistes-chercheurs et inventeurs de « joies » singulières, inventives, secrètes et souveraines que l'exposition donne voix. Comme par exemple l'idée ou la sensation que nous sommes alternativement dedans et devant les images. C'est ce que montre le "*Paradis artificiels - La réalité virtuelle de nos souvenirs*" de **Robin Moncho** lorsqu'il expose formellement les masses d'artéfacts numérisés. Ce qui nous permettra de questionner l'idée d'une certaine mémoire numérique ou d'un rapport numérique à notre mémoire...

**Habiter en oiseau, Vinciane Despret*

CURATEUR·RICE·S :

Vincent MONCHO



Né en 1996, Vincent Moncho travaille à Arles et Paris. Il s'intéresse particulièrement à l'écriture et aux mediums visuels, ainsi qu'à toutes les formes de construction d'une grammaire sensorielle. Sa recherche formelle entremêle désir et ambiguïté du langage. Les régimes d'autorité/auctorialité et les réseaux d'intertextualité ont une place prépondérante dans son travail de recherche académique et de curation. La surveillance et les structures de domination l'intéressent, qu'elles adviennent dans la société, dans les rues, à travers un système de représentation, un appareil photo ou une plume. Depuis quelques années, il se soucie plus particulièrement de l'art numérique (notamment interactif) et de la philosophie de la technique, dans leurs ancrages quotidiens et politiques.

Passé par de grandes institutions culturelles d'art contemporain comme le Centre Pompidou et le Palais de Tokyo, Vincent Moncho a travaillé sur de nombreuses expositions en tant que chargé de recherches et d'études, parmi lesquelles le Prix Marcel Duchamp 2019. Il est désormais directeur général d'Octobre Numérique Faire Monde, un festival qui explore les mondes virtuels inclusifs, ouverts et durables.

Il a écrit plusieurs textes de réflexion critique et créative sur l'art, issus de réflexions collectives, de commandes, mais émanant le plus souvent du contact avec des oeuvres d'art précises. Il entretient des échanges de veille curatoriale et de conseil avec nombre d'artistes - d'âges et nationalités variées - sur leur pratique et leur inscription dans la pensée contemporaine.

En 2021, il est invité en résidence par La Kabine afin de créer une oeuvre. Il développe une installation visant à interroger la plasticité du texte, autour du thème des feux follets - qu'il considère comme les glitches du monde réel aux échos mémoriels et existentiels. Plus tôt dans l'année, il avait signé un texte sur le potentiel sensible du glitch, répondant à l'invitation du duo Ittah Yoda. Ce texte a été montré au côté de leur installation, dans l'exposition *Incarnations* aux Rencontres photographiques d'Arles.

Il a également effectué pendant un an des recherches à l'Ehess et La Sorbonne Nouvelle sur les pratiques d'échantillonnage et de *sampling* dans les arts. Il a notamment travaillé avec l'ethnomusicologue Emmanuelle Olivier et l'historienne de la littérature Dinah Ribard.

CURATEUR·RICE·S :



Marie BARBUSCIA

Née en 1992, Marie Barbuscia est chargée de projet pour le réseau culturel français à l'étranger à l'Institut français (Paris). En parallèle et depuis maintenant cinq années, elle est également critique d'art dans plusieurs revues (Boombang, TK21, Affixe). Elle est membre de l'association B.I.C (Brigade d'Interventions Contributives). Marie Barbuscia a aussi pris soin de deux expositions :

- **"Ex-tensions des frontières"** à l'occasion de la 18e édition de la Nuit Blanche en 2020, cette exposition posait une mise en regard des termes de frontières, marges et confins. La [note d'intention](#) est accessible à la lecture. En partenariat avec SOS Racisme et le collectif Citoyen Mitoyen, 15 propositions de près d'une vingtaine d'artistes ont eu lieu au "Pas Si Loin" dans le quartier des Quatre-Chemins. En présence de Swiatlo, Rezvan Zahedi, le collectif Georges, Clothilde Evide, S.Qui.S, Clare-Mary Puyfoulhoux, Naomi Melville... [Lien vidéo](#)
- **"Et vous, vous y croyez aux fantômes ?"** pour la Nuit Blanche en 2018 autour de l'œuvre de Derrida, cette exposition commune autour d'une douzaine d'œuvres avait pour objectif d'interroger la dimension spectrale du numérique à l'occasion du 14e anniversaire de la mort de Jacques Derrida / projet porté par le collectif "Fantomachie" avec Télémaque Masson, Anthony Roth, Alicia Renaudin, Mao Tao Jules Santoro, Alexis Allemand, Clarisse Bernier, Emma Ciceri, Claire Iserni, Ely Bessis, Tessa Gustin, Yindi Da Silva, Virginie Molly.

Elle a suivi pendant plusieurs années les séminaires et les aventures de Bernard Stiegler et des associations qu'il portait (IRI, Ars Industrialis, Internation). Son travail d'écriture et de curation entend décortiquer les images pour en montrer "l'authentiquement politique" profondément enfouis en chacune d'entre elles.

Prendre soin des artistes d'art contemporain comme de nous même, voilà ce qui est enjeu ici.

LES ARTISTES

LUCAS LEFFLER

Titre : **Implosions**

Date : 2024

Medium : Installation, pièce murale

Dimension : 34,5 cm x 24,5 cm x 3,5 cm

Technique : iphones usagés, émulsion au collodion, impression directe UV, dos Dibond et aluminium brossé, châssis affleurant.

Descriptif : Cette pièce unique fait partie d'une série initiée par l'artiste belge Lucas Leffler. Elle parle de l'obsolescence programmée et de la destruction en juillet 2007 des usines Kodak à Rochester de manière concomitante au lancement dans l'Etat de New York du premier iPhone par Apple. Le smartphone qui a le plus enregistré d'images à ce jour est l'icône du tournant digital opéré par la photographie.

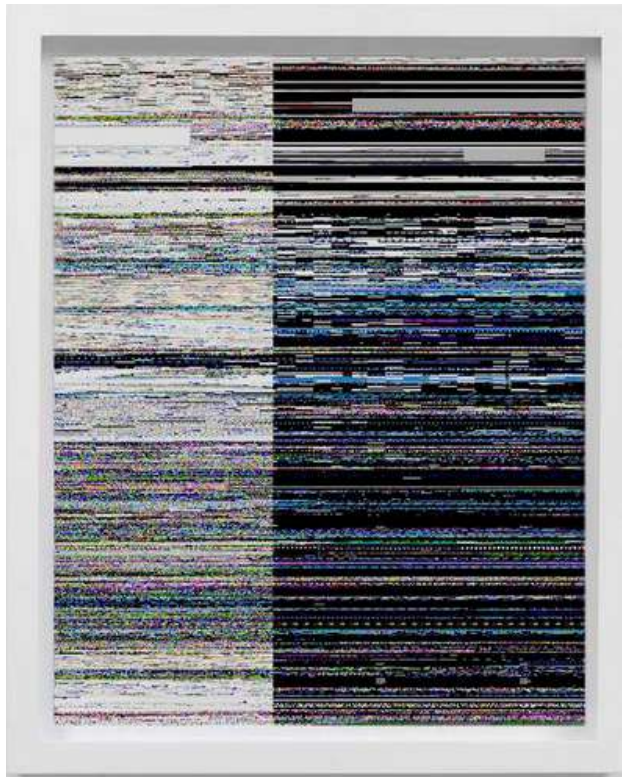
Site

Bio : Lucas Leffler (1993) vit et travaille à Bruxelles. Il a étudié la photographie au lycée professionnel HELB à Bruxelles et a terminé le programme de master (Académie Royale des Beaux-Arts de Gand, Belgique). Son travail est stimulé par la photographie qu'il tend à élargir à d'autres formes comme la sculpture ou l'installation. Fin connaisseur de l'histoire de la photographie et de ses techniques, le jeune artiste belge focalise ses deux premiers projets sur la transition industrielle entre l'argentique et le numérique au tournant des années 2000.

© Lucas Leffler



MAO TAO



Titre : **In a Landscape**

Date : 2014

Dimension : 185x120cm

Technique : Photographie

Descriptif : Cette photographie est produite par la récupération des données d'un disque dur qui a été jeté par la fenêtre d'un 6e étage et qui contenait tous les anciens travaux photographiques de l'artiste. "Le paysage est tout simplement inhumain... et tout le reste n'est que projection". Tout ce qui est vu est une projection de l'esprit.

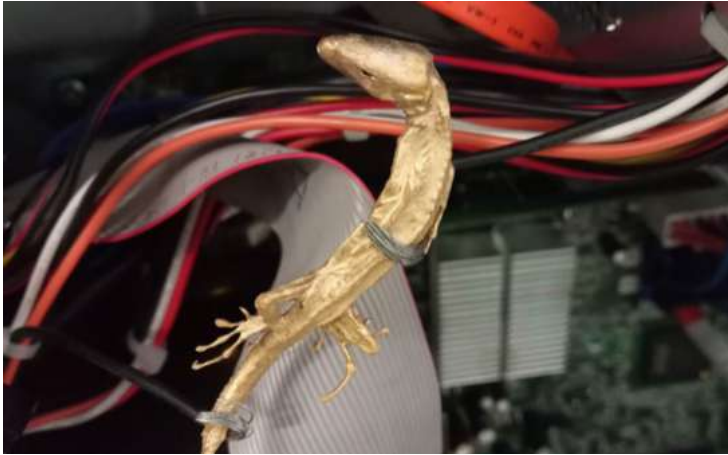
Site

Bio : Mao Tao est un artiste chinois qui vit et travaille à Paris. Suite à des études à la Willem de Kooning Academie de Rotterdam, la China Central Academy of Fine Arts de Pékin et à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris, Mao Tao développe une pratique conceptuelle multimédia s'attachant à conquérir les impressions que nous laisse ce monde en mouvement. Il s'inspire de tout ce qui construit notre quotidien et accepte avec bienveillance ce qui participe à son dysfonctionnement. Galerie Jousse

"En y réfléchissant, je réalise que ce que je vois et ce que je vis n'est pas seulement façonné par le paysage qui m'entoure, mais aussi par mon propre esprit et par la façon dont je choisis de percevoir le monde. En cet instant, je me sens à la fois connecté à tout et détaché de tout - une expérience paradoxale qui me rappelle l'interdépendance fondamentale en toute chose."

©Mao Tao

VALENTIN MARTRE



Titre : **Eco-système**

Date : 2023

Dimension variable / Production

Technique : Installation

Descriptif : Un ordinateur désassemblé et redressé dans l'espace. L'ordinateur est fonctionnel et effectue des recherches en continu sur le moteur de recherche Ecosia - ce moteur utilisera les bénéfices de chaque recherche en ligne pour la reforestation. À l'intérieur du système, insectes et végétaux, galvanisés en or et en cuivre remplaceront des conducteurs électriques de l'ordinateur. Posés en équilibre à l'extrémité des câbles électriques pour les relier, ces éléments galvanisés seraient utilisés comme des conducteurs fragiles, mais indispensables à l'ensemble du système. L'œuvre formerait comme une métaphore électrique d'un écosystème naturel.

Bio : Valentin Martre est un artiste résidant à Marseille, élève à l'école supérieure des beaux arts de Nîmes en 2017. Son travail *prend forme à travers les éléments tangibles qui nous entourent, il récolte divers objets au gré de ses déplacements, qu'il assemble et modifie par la suite.* [Site](#)

Diego Bustamante, extrait du texte de l'exposition *Tangible is the new IRL*, à la Galerie de la SCEP, 21 sept. - 9 déc. 2018



Titre : **Carcasse**

Date : 2019

Dimension : 185x120cm / Production

Technique : Latex, poudre de marbre, pigment, aiguilles à tricot

Descriptif : Les «carcasses» du monde informatique ont été collectées en grande quantité dans les entreprises qui les manipulent afin d'en extraire les circuits imprimés et de créer avec une matrice. Un plateau assez grand pour venir déposer une peau de latex sur l'assemblage de circuits imprimés. Une fois le latex figé, les diverses substances qui contiennent ces plateaux en métal marquent le latex avec des tâches sombres. Ce travail interroge le rapport que peut avoir le corps et la vie électronique.

Titre : **Conservation de conservations**

Date : 2023

Dimension : 20 x 15 x 7 cm

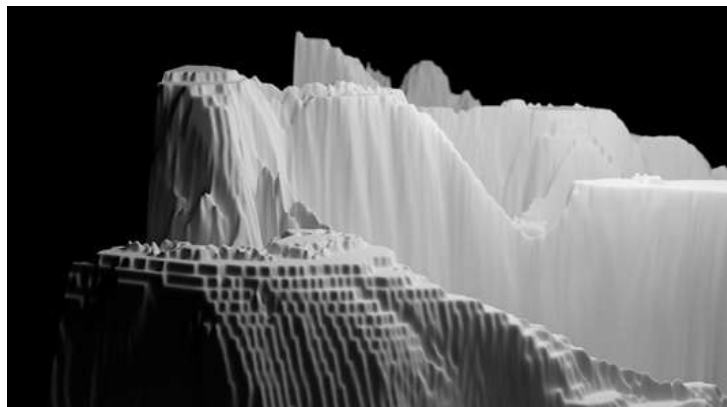
Medium : Sculpture

Technique : Boîte de conserve, fossile d'amonite, plateau de disque dur.

Descriptif : Cette œuvre est un assemblage d'objets récupérés, rien n'est modifié, rien n'est fabriqué. Cette sculpture est comme une trace méditative sur le temps : un passé plus ou moins lointain se confronte à un futur anticipé, où le stockage du vivant se fera éventuellement sur des disques durs.



ROBIN MONCHO



Titre : **Paradis artificiels**

Date : 2024

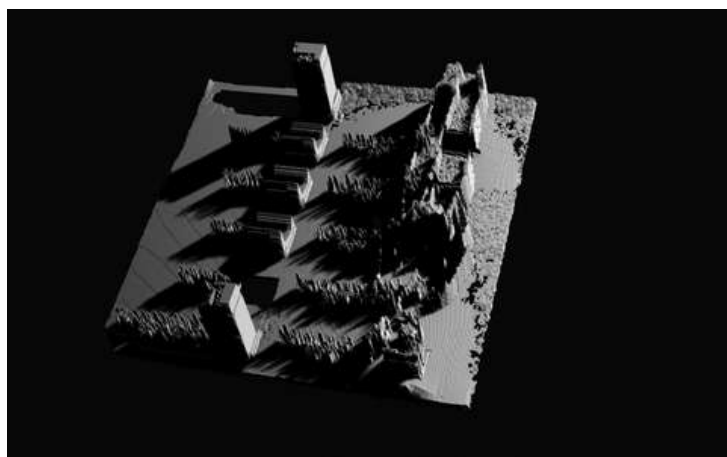
Technique : 3D

Durée : 2 min.

Descriptif : L'oeuvre propose une réflexion sensible par l'exploration d'un imaginaire, de paysages et d'architectures de nos données mémorielles intimes, qui sont externalisées sur des supports numériques. Quelle formes prennent nos masses d'artéfacts mémoriels numérisés ?



[URL de référence](#)



Bio : Né en 1999, Robin Moncho a étudié le design numérique à l'École Estienne, à l'Ensaama - Olivier de Serres et à Gobelins. Sa pratique artistique s'inscrit dans des recherches académiques et expérimentales, fruits de plusieurs années de travail. Sa réflexion porte sur le stockage d'images, la relation au souvenir et l'externalisation vers des supports du numérique. Son oeuvre traite notamment du thème de l'architecture mémorielle numérique au contact du souvenir. En 2022 il écrit "Memento Numérique. Devenir subjectif des mémoires externalisée".

MARC LATHUILLIÈRE



Titre : Robot One, Pixel Farming Robotics, Noord Brabant / Action #A6Z2, tomates et concombres dans haricots attirent pucerons (Série MATER)

Date : 2022

Medium : Photographie, diptyque

Dimension du diptyque : 40x60 cm + 40x20 cm

Technique : Tirages jet d'encre contrecollés sur aluminium

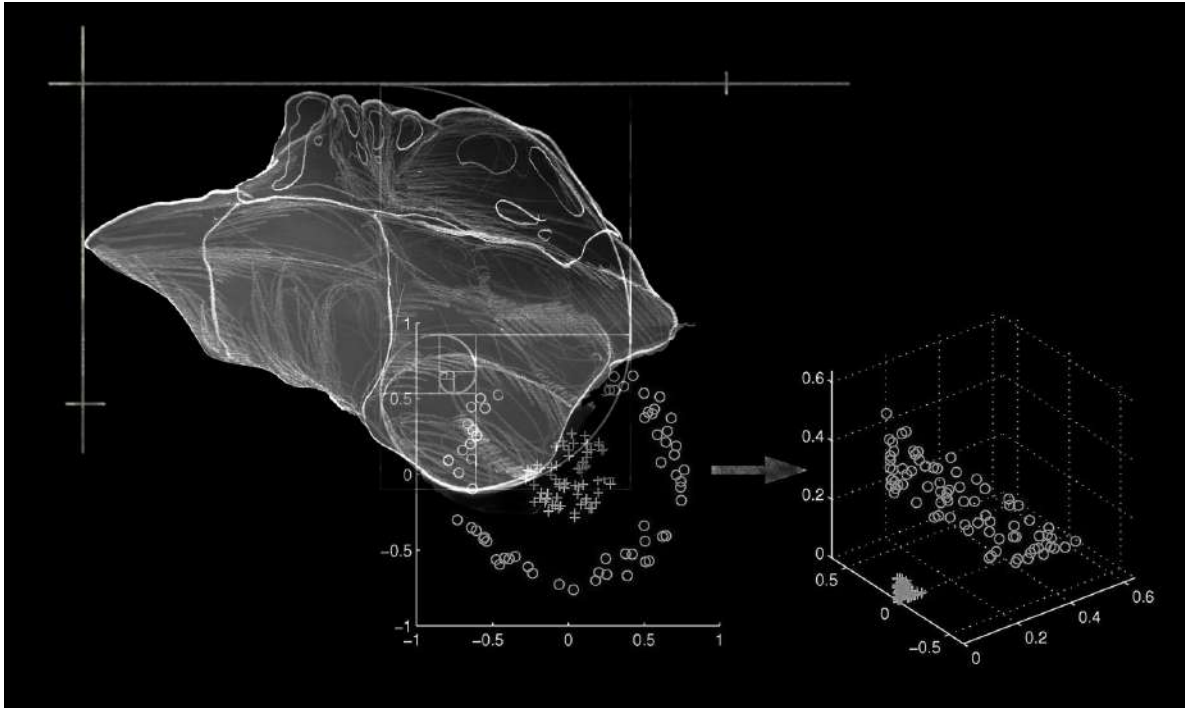
Descriptif : La série *Mater* explore les interactions terre-imagerie digitale. Des fictions d'agriculture bio sont implantées dans des portraits photographiques de paysans, modifiant progressivement leur matrice de pixels, ceci via des algorithmes écrits avec la mathématicienne Agnès Desolneux (CNRS). Ils réinterprètent des scripts « d'agriculture pixellisée », un programme de recherche hollandais tentant, avec de nouveaux robots agricoles, d'automatiser des cultures associées dans des champs dessinés en damier.

[URL de référence](#)

Bio : Artiste multiforme, Marc Lathuillière développe depuis 2004 une approche déconstructive et participative de la photographie. Ses projets explorent la représentation des sociétés contemporaines dans leur rapport au temps et à l'environnement. Son travail a fait l'objet d'expositions importantes en France et à l'étranger : *Poush* (2024), *Rencontres d'Arles* et *Fondation Iberê Camargo* à Porto Alegre (2023), *Galerie Binome* et *Photoszene* à Cologne (2018), *Creux de l'enfer* à Thiers (Biennale de Lyon), *Friche La Belle de Mai* en dialogue avec Marc Augé à Marseille, *Paysages français* à la BnF (2017), *Ithaque* dans quatre musées de La Rochelle (2012), *Museum Siam* à Bangkok (2011). *Galerie Binome*

[Site](#)

CAPSULE COLLECTIF



© CAPSULE COLLECTIF

Carte blanche donnée à Capsule Collectif, résident au 6b

Titre : Kernel

Date : 2024

Medium : Installation

Dimension ; 3m3

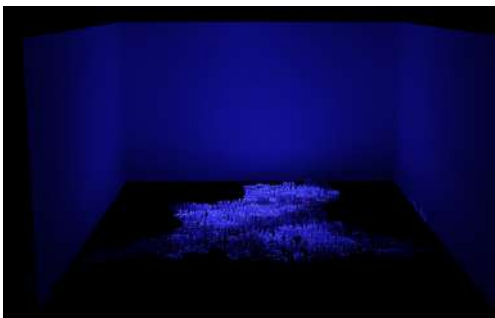
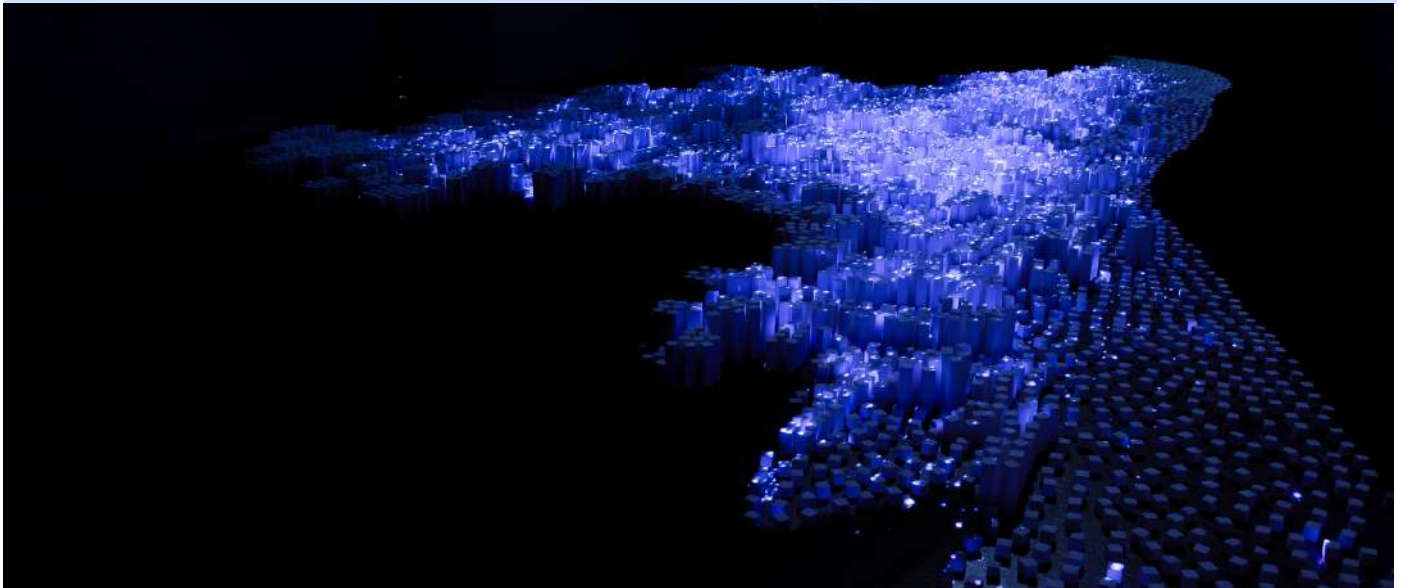
Technique : mixte

Descriptif : Un kernel c'est ce qui relie une machine à son logiciel. C'est aussi le coeur d'un atome. Ici c'est une entité qui interroge le vivant en tant qu'organisme symbiotique organisé. Le collectif questionne l'individualité au sein d'un monde où technologie et organique ne font plus qu'un. La machine se lie aussi à son utilisateur, celui qui l'a créé et qui, paradoxalement, travaille pour elle.

Bio : Résidents du 6b à Saint-Denis, Capsule Collectif est la réunion de trois artistes, Antonin Dony, Eve Martin, Arsène Prat et d'un écrivain, Valentin Vennesson autour de projets d'installations hybrides entre art contemporain et mapping vidéo. Le collectif invente des lieux futuristes où l'électronique se mêle aux matériaux organiques et minéraux. Après une première exposition post-covid au 6b, Saint-Denis, leur travail a été exposé récemment au Centre d'art contemporain de Vienne en résonance avec la Biennale de Lyon 2022. Puis, leur projet CLOUD a été initié au Houloc, Aubervilliers, dans le cadre de la Nuit blanche 2023. Le collectif a bénéficié d'une résidence de recherche à Chantier public, Poitiers en 2019 puis à Nancy et à la Factory de Lyon en 2022.

Site

ALESSIA SANNA



Titre : Screen City_Saint Denis

Date : avril 2024

Medium : Plâtre, data, son

Dimension : 200 x 200 cm

Technique : Moulage, mapping informatique, spatialisation sonore

Descriptif : Une installation sculpturale, numérique et sonore spécialement conçue qui croise les données géographiques de la ville de Saint-Denis avec les données médiatiques recueillies recréant ainsi sous la forme d'une modélisation numérique, un territoire d'investigation.

Production in situ pour le 6b

Screen City_Saint Denis rapporte une vision contrastée à la lisière du fascinant et de l'inquiétant dont le prisme - qui est avant tout celui de l'artiste - se meut à partir de ses propres biais, afin d'offrir une perspective complexe et nuancée de ce territoire en constante transformation. De cette dualité ou vacille, se confrontent et coexistent l'image médiatique et la statistique publique, Screen City tentera de mettre en lumière et questionner par la sculpture, le image en mouvement et le son, les réalités socio économiques du territoire. Cette approche combinatoire des données territoriales issues de l'INSEE et la collecte sonore en ligne juxtapose ainsi sur le même plan une vision quantitative et qualitative du territoire afin de produire un témoignage basé sur un entre deux ou le récit de la ville oscille entre l'imaginaire urbain et la réalité, de l'individuel au collectif, du numérique à l'humain.

Inspirée par l'imagerie satellitaire, l'œuvre simule une vue du ciel, depuis laquelle s'activent les traces d'activités humaines générées par la construction de la ville. Sublimés par une lumière teintée de bleu, ces milliers d'édifices tantôt façades, tantôt écrans, deviennent alors une interface de visualisation produisant le reflet de la vie urbaine. Planant au dessus de la sculpture à l'exemple d'un corps céleste, le spectateur assiste à l'animation de la ville rendue tangible par la transformation des données en pollution lumineuse.

[URL de référence](#) + [Site](#)

Bio : Alessia Sanna, artiste et doctorante en création recherche à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, questionne à travers sa pratique artistique, l'utilisation et la visualisation de données dans le champ des arts plastiques. Considérant les arts numériques avant tout comme un art des nombres, sa démarche expérimente entre sculpture et informatique, les facettes et multiples dimensions de la data dont les traitements sont porteurs de discours sur notre époque. Sa recherche est traversée par un questionnement constant sur l'observation et la mesure du monde immatériel et l'irréductible quête de modéliser ce qui ne se laisse mettre en chiffre.

THOMAS LENATTIER



Titre : *Extraction de mémoire (GPT-3.5)*

Date : 2024

Technique : Œuvre sonore

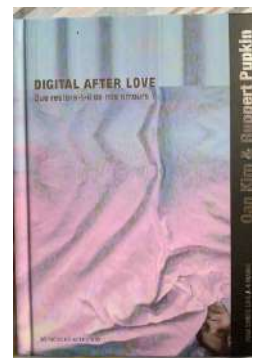
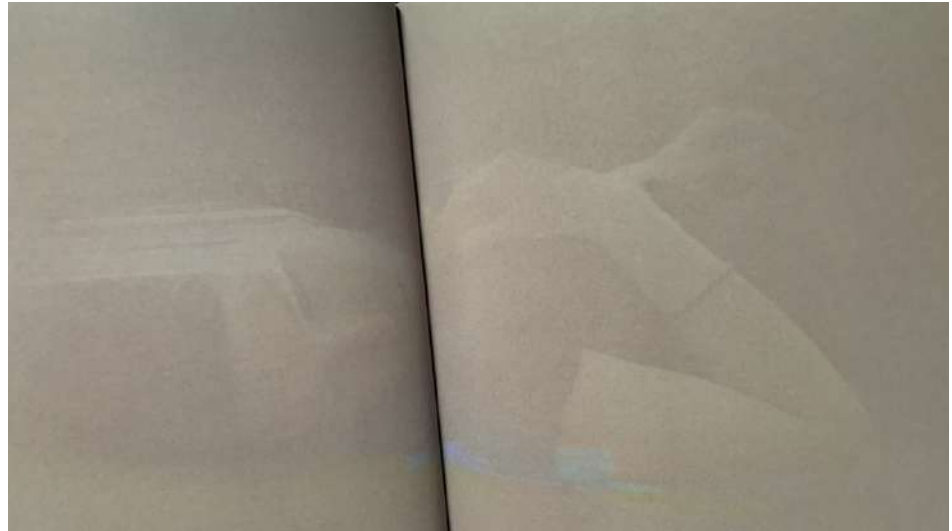
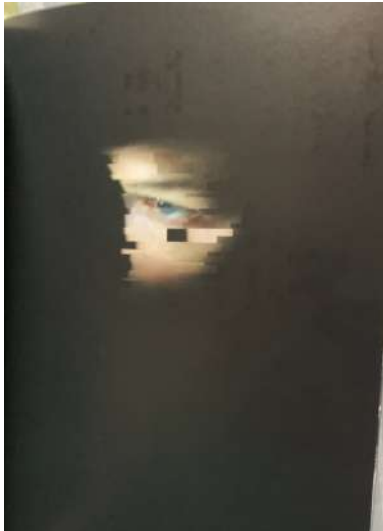
Durée : 5 minutes

Descriptif : Cette œuvre présente une exploration de la mémoire de l'agent conversationnel ChatGPT construit à partir de l'architecture du modèle de langage d'OpenAI GPT-3.5. Diffusée par le biais d'une synthèse vocale artificielle accompagnée d'une composition musicale également générée par des techniques d'intelligence artificielle, cette œuvre expose la « mémoire de la machine » telle qu'elle se manifeste en ce début du XXI^{ème} siècle. Réalisée par méthode empirique et analytique, l'œuvre explore les mécanismes sous-jacents qui permettent à ChatGPT de stocker, d'organiser et de diffuser l'information tout en mettant l'accent sur les implications éthiques, sociales et philosophiques de ses mécanismes.

Bio : Thomas Lenattier est artiste et chargé d'enseignement à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Par son travail, il développe une réflexion sur les enjeux de mémoire individuelle et collective à notre époque en lien notamment avec les problématiques relatives aux nouveaux supports de mémoire et de pensées qui passent par un milieu artificiel et technique, à l'organologie générale et plus largement aux notions de langage et d'exosomatization. Faisant appel à une diversité de médiums et dans un rapport privilégié à l'écriture et au discours, il interroge la place de l'artiste au XXI^e siècle et son rôle au sein de la société dans un questionnement mêlant art et politique.

Site : <https://thomaslenattier.com>

OAN KIM & RUPPERT PUPKIN



Titre : **Digital After Love. Que restera-t-il de nos amours ?**

Medium : Vidéo, Installation sonore enregistrée

Date : 2018

Durée variable: Vidéo, Livre-CD disponible aux éditions Actes-Sud

Descriptif : Oan Kim (images) et Ruppert Pupkin (musique) ordonnent les pièces d'une histoire d'amour au temps du numérique à travers un smartphone endommagé, des sms, des e-mails et messages vocaux morcelés, pixélisés, rendus partiellement illisibles par l'altération des données.. Un kaléidoscope musical et photographique reconstitué à partir de l'évolution technologique, d'où ne peut surgir qu'un fantôme à la place de l'être-sujet aimé.

ÉVÉNEMENTS

AGENDA

JEUDI 18 AVRIL 2024 - 18h00-22h30 - SALLE D'EXPOSITION - 1^{er} étage

VERNISSAGE, PERFORMANCES, PROJECTION

18h00-22h30 :

Visite guidée dans l'exposition, rencontre des artistes

21h00-21h30 :

Performance de **Rodolphe Perez** des extraits du livre "AIMER STIEGLER, le penseur sur scène" d'Alain Jugnon " (Éd. Sans Crispation, 2022) accompagnée par les créations sonores de **Brice Thierion**



Une buvette est à votre disposition ! À boire et à manger !

SAMEDI 27 AVRIL 2024 - 18h-18h.30

PERFORMANCE LECTURE : RÉTIAIRE OU L'ART DES FILETS

Performance sonore (Koo) et hommage à la pensée de Bernard Stiegler sous la forme d'une conférence-concertante par le poète Noam Assayag

SAMEDI 27 AVRIL 2024 - 19h00-20h00 - RESTAURANT

II. CONSTRUIRE LA MÉMOIRE DE DEMAIN ?



Inscription recommandée

Victor Chaix :

Coprésident de l'association Épokhè. Il mène ses recherches sur la réappropriation des mémoires collectives, au travers de l'expérimentation de technologies web contributives

Anne Alombert :

Maîtresse de conférence en philosophie à l'université Paris 8, membre du Conseil National du Numérique. Autrice de *Schizophrénie numérique*, Allia, 2023 et *Penser l'humain et la technique*, Simondon et Derrida après la métaphysique, ENS Editions, 2023

Dominique Moulon :

Enseignant, critique d'art et commissaire d'exposition français.

Cédric Carles

coDesigner / Chercheur / Directeur Atelier21. Il imagine et développe depuis une vingtaine d'années des projets autour de l'éco-conception et de l'innovation énergétique en convoquant les nouveaux récits et en multipliant les expériences Art et Sciences.

MODÉRATION :

Valentin Vennesson, artiste écrivain associé à Capsule Collectif, diplômé du master Artec

Séances de dédicaces

"Schizophrénie numérique" (ed. Allia, 2023)
par Anne Alombert,
-"Marcheur Cueilleur" (ed. Circadian, 2021)
par Noam Assayag- Espace Jeunesse :

Ateliers enfants

par **Claire Carroué** artiste
(15h-16h) // (18h30-20h00)

AGENDA

VENDREDI 3 MAI 2024 - 10H00-12H00 : LA GRASSE MAT' DES PROS - RESTAURANT

III. UN NOUVEAU MODÈLE SOCIAL : L'ÉCONOMIE CONTRIBUTIVE ?

Bernard Friot* :

Sociologue et économiste français professeur émérite à l'université Paris-Nanterre (Paris X)¹. Il est l'auteur de la notion de « salaire à vie » avec l'association d'éducation populaire Réseau Salarial. Ces travaux s'appuient sur une relecture de l'histoire économique française et de ses institutions, dont notamment le régime général de la sécurité sociale et la cotisation sociale.

Anne Alombert :

Maîtresse de conférence en philosophie à l'université Paris 8, membre du Conseil National du Numérique. Autrice de *Schizophrénie numérique*, Allia, 2023 et *Penser l'humain et la technique. Simondon et Derrida après la métaphysique*, ENS Editions, 2023

Télémaque Masson :

Penseur et militant en faveur du revenu universel, il est l'auteur de la publication "Le revenu universel : une proposition radicale ?" parue dans *Raisons politiques* en 2021 ngadin Arts en Suisse.

Timothée Duverger* :

Docteur en histoire, enseignant à Sciences Po Bordeaux où il dirige la chaire TerrESS, ainsi que le master " Économie sociale et solidaire et innovation sociale " (ESSIS) et l'executive master " Stratégies, territoires et projets innovants dans l'économie sociale et solidaire " (STPI-ESS).

MODÉRATION :

Jean-Louis Poitevin, écrivain et critique d'art

***INTERVENTION EN VISIOCONFÉRENCE**

JEUDI 9 MAI 2024 (18h00-22h30) - SALLE D'EXPOSITION - 1^{er} étage

FINISSAGE, PERFORMANCE

18h00-21h00 :

Visite guidée dans l'exposition, rencontre des artistes

21h00-22h30 :

Performances la tour vagabonde : « BUG AND GLITCH, l'ordinateur a disjoncté » : Louis Djian, Kenza Sand...



**Une buvette est à votre disposition !
À boire et à manger !**

MÉDIATION CULTURELLE

Convoquer la pensée d'un philosophe ne doit pas faire peur !

Actuelle et ludique, sa pensée peut nourrir les groupes de visiteurs même les plus éloignés des sciences humaines et sociales et de l'art contemporain car les questions soulevées par la technologie sont omniprésentes dans notre quotidien. Pour réserver une visite de groupes, vous pouvez écrire à cette adresse : exposition@le6b.fr.

Dans le cadre de cette exposition, nous proposons plusieurs modalités de rencontre avec les publics :

- **Visites de l'exposition avec les curateurs et/ou les artistes (Tout public)**
- **Livret Jeu et activités autour du livret-jeu de l'exposition (Publics scolaires)**
- **Livret d'exposition (Tout public)**
- **Atelier créatif dispensé par Claire Carroué (2h) alternant une visite et présentation des oeuvres avec un temps de partage et un temps de collage à travers des images du numérique (Publics enfants) - samedi 27 avril : 15h-16h / 18.30-20.00**

- **2 Soirées-événements :**
 1. **Vernissage : Performances "Bug and Glitch : l'ordinateur à disjoncté"**
 2. **Finissage : Techno-Stiegler ?**

- **2 Conférences-concertantes** à destination des étudiants, des militants mais plus largement encore aux visiteurs curieux. **Les conférences abordent des sujets importants pour Bernard Stiegler (l'écologie, les technologies, le revenu contributif...).**

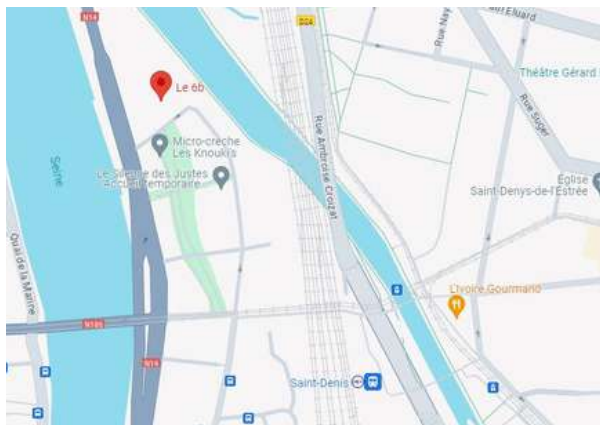
ANCORAGE 6B

Le **6b** a très vite été identifié pour ses événements festifs joyeusement libertaires du début de cette décennie. Ceux-ci ont ouvert la voie du Grand Paris à de très belles fêtes alternatives mais ont également occulté la nature profonde du lieu. En dehors de ces événements, le 6b est d'abord un centre de création et de diffusion unique en son genre en Ile-de-France qui fête aujourd'hui ses 14 ans. Installé dans une friche industrielle, il accueille plus de 220 structures et artistes résident·es (plasticiens·nes, graphistes, photographes, vidéastes, designers, architectes, urbanistes, compagnies du spectacle vivant...), ainsi que de nombreux événements culturels. Au-delà de leurs projets artistiques individuels, les résident·es expérimentent ensemble au sein des nombreux espaces mutualisés du bâtiment (galerie, restaurant, salle de concert, salle de projection, salle de danse...) ainsi qu'à l'extérieur (plage et jardin). Son inscription territoriale exceptionnelle, entre la Seine et le canal Saint-Denis, au cœur d'un quartier en mutation très proche du futur centre névralgique du Grand Paris Express (la gare Saint-Denis Pleyel) en fait une puissante plateforme indépendante qui a tout pour se positionner à long terme comme un pilier de l'offre culturelle métropolitaine.

AUTRES EXPOSITIONS AU 6B

- **07.03 – 28.03.2024, El vuelo del Quetzal**
- **18.04 – 09.05.2024, Tech Care !**
- **16.05 – 06.06.2024, Action !**
- **13.06 – 04.07.2024, Exposition invitée**
- **12.09 – 03.10.2024, D'oreilles à bouches**
- **10.10 – 31.10.2024, FLOP, le jeu**
- **07.11 – 28.11.2024, Passages**

EN PRATIQUE



Venir au 6b

6-10 quai de Seine, 93200 Saint Denis
Espace d'exposition au 1^e étage

RER D / ligne H : Gare de Saint-Denis
M 13 : Porte de Paris / Basilique de Saint-Denis
Tram 1 / tram 8 : Gare de Saint-Denis
Bus n°154 et 237 : Gare de Saint-Denis

Garage à vélos sur place,
pas de parking voiture

Horaires

du jeudi 18 avril au jeudi 9 mai
du mercredi au dimanche de 14h à 19h
ou sur rdv;

Événements

Jeudi 18 avril - Vernissage - 18h00-22h30
Samedi 27 avril - Conférences-Concertantes - 17h00-20h30
Vendredi 3 mai - Grasse Mat' des pros - 10h00-12h00
Jeudi 9 mai - Finissage- 18h00-22h30

Nous soutenir

Rendez-vous sur notre campagne
<https://www.helloasso.com/associations/brigade-d-interventions-contributives/collectes/contribuer-a-l-exposition-tech-care>

Nous suivre

[INSTAGRAM](#)

[FACEBOOK](#)

Nous contacter

Itechcareproject@gmail.com

NOS PARTENAIRES



TECH CARE