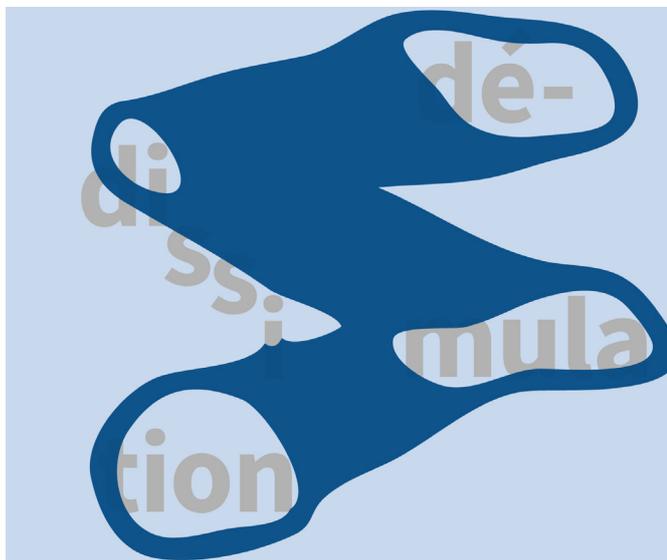


feuille de salle

Dé-dissimulation

Le numérique bouleverse les pratiques de création, il remet en question en permanence la position et le regard des designers, graphistes et artistes. Et bien au-delà, il transforme nos modes de vie et modifie notre manière de voir, notre rapport au monde, aux autres, aux images et aux sciences. De nouveaux médias impliquent de nouvelles médiations : voir, lire, comprendre et créer n'ont plus tout à fait la même signification. Ce qui était facilement visible et palpable ne l'est plus. Ce qui était invisible et impalpable peut devenir visualisable et tangible.



Le collectif .CORP, dont les propositions s'étendent du graphisme au design, présente dans cette exposition une série de pièces numériques témoignant de sa démarche entre expérimentation artistique, curiosité scientifique, information didactique et réflexion politique. De l'installation numérique au jeu vidéo en passant par la cartographie de réseaux, les différents formats que prennent les propositions ont en commun de mettre en jeu les nouvelles propriétés de l'image numérique et ce qu'elles ouvrent comme possibles.

Pour l'exposition *Dé-dissimulation* et dans le cadre de la résidence de recherche qui a eu lieu au Bel Ordinaire en juillet 2018, .CORP propose, avec le musicien Gaël Moissonnier, une pièce numérique inédite coproduite avec accès)S cultures électroniques et L'Assaut de la menuiserie. Portant une attention curieuse sur l'actualité prolifique de l'intelligence artificielle, cette œuvre nommée *Une relation intime et tout à fait spéciale* incarne une vision totémique de nos rapports aux objets numériques et à la technologie.

.CORP

.CORP est un collectif de création visuelle en design graphique et numérique fondé en 2008 par Damien Baïs, Vincent Gobber et Fabrice Sabatier. Comme dans leurs réalisations, les membres du collectif se situent au carrefour de différentes pratiques : le graphisme, l'art, la recherche et l'enseignement. Tout en naviguant à travers ces pratiques et disciplines, chacun développe sa singularité dans un ou des domaines spécifiques : la programmation, le design d'interface ou la visualisation de données. L'atelier .CORP répond quotidiennement à des commandes dans les domaines institutionnel, culturel, artistique ou scientifique.

Damien Baïs a obtenu un DNSEP Communication à l'ESAD Saint-Étienne en 2008. Son projet de diplôme, qu'il a poursuivi l'année suivante au Post-diplôme Design & Recherche, s'est orienté sur le jeu vidéo, le gameplay et la programmation dans le design graphique. Il est auteur ou coauteur de plusieurs jeux vidéo tels que *SuperLevelTypo*, *Hide & Seek*, *TradeWar* et *Nord-Ouest*. Il développe au sein du collectif .CORP des projets mêlant programmation, design et art. Depuis 2010, il enseigne la programmation, notamment Processing et Arduino, au pôle numérique de l'ESADSE et au random(lab).

Vincent Gobber vit et travaille à Saint-Étienne. Né en 1983, il est diplômé de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (DNSEP en 2008, post-diplôme en 2009). Il développe depuis 10 ans sa pratique du graphisme, de l'art, de l'enseignement et du commissariat d'exposition. Sa pratique graphique avec .CORP nourrit ses expériences de recherche et d'enseignement. Il enseigne en études supérieures (UJM et ESAD Saint-Étienne) et intervient pour des conférences ou workshops (EESAB de Brest, ESAD de Reims, EN3S, ENSASE). Depuis 2015 il préside L'Assaut de la menuiserie, association qui encourage la scène artistique contemporaine par le soutien à la réalisation et l'organisation d'expo-



.CORP en résidence de création, juillet 2018 © Le Bel Ordinaire

sitions. Dans ce cadre, il accompagne les artistes avec des créations et des actions pour documenter les œuvres.

Fabrice Sabatier est designer graphique. Il est né en 1985 à Saint-Étienne, vit à Bruxelles et travaille entre ces deux villes. Il est diplômé de l'école supérieure d'art et design de Saint-Étienne (DNSEP en 2008, post-diplôme en 2009). Depuis 2013, il poursuit un doctorat en Art et sciences de l'art à Bruxelles (ULB, ERG). Sa recherche s'intéresse au rôle du design dans la perception de l'économie à travers la visualisation de ses données. Il développe notamment des projets de visualisation de réseaux d'influences dans les institutions européennes. Il est, par ailleurs, cofondateur du laboratoire sauvage *Désorcélér la finance* qui interroge les problématiques économiques au regard des pratiques artistiques et sorcières. Récemment, il a présenté des travaux à Bruxelles (Brass, Putsch Galerie/ERG, Lac), à Chaumont (le Signe), à Bourges (La Box) et à Saint-Étienne (L'Assaut de la menuiserie).

.CORP collabore avec Gaël Moissonnier sur *Nord-Ouest* ainsi que sur *Une relation intime et tout à fait spéciale*.

Gaël Moissonnier est un artiste sonore, musicien, compositeur, curateur et producteur radio. Activiste proactif de la scène underground Française, il joue en solo et a collaboré/collabore avec Julien Louvet (The Austrasian Goat), .CORP, Simon Deterne (8.0), Ben Morris (Lost Wax, Chora), Pascal Nichols (Part Wild Horses Mane on Both Sides), Samuel Moncharmont, François Viot, Frank Garcia (Sheik Anorak, Gaffer Records), Ernest Bergez (Sourdure, Kaumwald) entre autres. Il a aussi joué dans les groupes Motherfucking, La 6^{ème} Faute et Faux Amis. Il s'occupe du label Zerojardins depuis 2006, et a été programmateur de la légendaire salle de concert Lyonnaise Grrrnd Zero de 2005 à 2010. Son premier album intitulé *Miniatures / Synth Music* a été édité en février 2013 par le label cassette anglais Winebox Press. Son travail a été présenté dans de nombreux festivals en France et en Europe.

L'Assaut de la menuiserie

Fondé en 1995, L'Assaut de la menuiserie est un lieu d'exposition associatif dédié à la création contemporaine. Installé dans les murs d'une ancienne menuiserie, au cœur de Saint-Étienne, L'Assaut est un espace mouvant composé de trois zones distinctes : l'espace d'exposition (80 m²), la cour intérieure et l'atelier. Il abrite cinq à six expositions par an, ainsi que d'autres événements exceptionnels tels que des performances, projections, concerts, conférences, in ou ex-situ.

Tous les types de médiums sont présentés : sculpture, peinture, photographie, vidéo, art numérique, installation, dessin. La présence d'un grand atelier équipé dans les locaux de l'association permet lors de l'accueil de chaque artiste, de prévoir un temps de création et de production sur place en amont de l'exposition. L'Assaut de la menuiserie alloue également un budget pour les soutenir dans leurs nouvelles réalisations.

L'année 2018, riche en événements et



partenariats, a notamment permis à L'Assaut de la menuiserie de mettre en place une résidence de six semaines durant l'été. L'association a ainsi accueilli la peintre Camille Beauplan qui a réalisé une série de toiles sur la ville de Saint-Étienne. La fin de l'année a été marquée par une coproduction avec le Bel Ordinaire et accès)S(cultures électroniques pour la réalisation d'une

exposition de .CORP et Gaël Moissonnier à Pau.

Durant l'année 2019 seront accueillis Alexandre Joly, Aurélie Menaldo, Pierce Warnecke, Mathias Isouard, Émilien Adage. Une exposition supplémentaire hors les murs de François Dehoux sera organisée au Musée des moulages de Lyon, faisant suite à un temps de résidence de l'artiste à Moly-Sabata.

Cette nouvelle saison aura une coloration particulière avec trois expositions d'artistes utilisant le son dans leurs œuvres : en sculpture, en art vidéo ou encore en art numérique. Ainsi, la participation de L'Assaut de la menuiserie à la Biennale internationale design sera l'occasion de présenter les travaux du sculpteur Alexandre Joly.

Le projet de cette année est avant tout de renforcer l'accueil des publics avec une médiation spécifique adaptée à chacun et le développement des visites de groupes, qu'ils soient scolaires ou adultes.

L'Assaut de la menuiserie
lieu d'art contemporain
11, rue Bourgneuf - 42000 St-Étienne
lassautdelamenuiserie.com



Résider - ritualiser

Une résidence de production-diffusion pour la préparation de l'exposition *Dé-dissimulation*

« Les occasions sont rares, pour un collectif géographiquement fragmenté tel que .CORP, de se retrouver deux semaines complètes (jours, soirs et week-ends) pour produire quelque chose ensemble. Elles sont rares car elles nécessitent une rupture, un espace et un temps détachés du quotidien. Elles sont rares, aussi, car elles requièrent une logistique et des infrastructures, un support qui va permettre, durant la période de résidence, de se concentrer sur les raisons pour lesquelles nous y sommes. Pour nous, ces conditions ont été réunies durant les quinze premiers jours de juillet, au Bel Ordinaire, où nous devions nous astreindre à un programme d'immersion totale dans l'atelier n°3, car telle était la mission que nous nous étions fixée : extraction du quotidien, délocalisation du travail dans un espace unique, concentration sur des objectifs clairs, dispersion proscrite. L'enjeu de la résidence était de réussir la nouvelle pièce que nous voulions créer, réussir la nouvelle exposition, réussir notre percée dans le Béarn et sa « grosse région » et, de là, viser le reste du monde.

Nous avons aussi expérimenté des formats de type apéro-computer-chips ou rando-team-building. Peut-être était-ce parce que le sujet de notre travail concernait l'intelligence artificielle que nous nous sommes appropriés les méthodes disruptives de la « start-up nation ». La « silicisation » de nos esprits était en marche.

Les espaces de travail des résidents du Bel Ordinaire sont adjacents à l'atelier bois/métal. Cette proximité a permis de concevoir la structure de notre nouvelle pièce, en s'assurant de sa faisabilité avec Romuald (régisseur). C'est, là aussi, un bénéfice de la résidence que de pouvoir, à chaque étape, en discuter directement, et sans e-mail, avec ceux qui connaissent parfaitement le lieu, le matériel, les matériaux et les outils disponibles.

Mais le temps de travail de cette résidence a principalement servi à penser et créer la nouvelle pièce que nous proposons dans l'exposition *Dé-dissimulation*. Les premiers jours ont été consacrés à la lecture de livres et de rapports abordant par différents angles (techniques, philosophiques, sociologiques, didactiques, anthropologiques) la notion d'Intelligence Artificielle (IA). Une vingtaine d'ouvrages a permis d'approcher ce concept ambigu – malgré son omniprésence médiatique – et d'explorer plus généralement le rapport que nous entretenons aux technologies numériques contemporaines : réseaux de communication,



Dé-dissimulation, 2018 © .CORP - Temps de recherche dans un atelier de création du BO

Internet des objets, robotisation, etc. Nous n'avancions cependant pas tout à fait à l'aveugle. Une intuition avait germé quelques semaines auparavant, au détour d'une tempête de cerveaux au cours de laquelle le mot totem fut lancé. D'emblée il nous séduisit pour sa puissance narrative, physique et spirituelle et bien sûr pour l'angle de vue qu'il nous offrait pour penser l'IA. Les lectures avaient donc aussi pour objectif de valider l'hypothèse qu'il y a du totémisme dans l'approche que nous avons de l'IA, nous, femmes et hommes de culture occidentale. Une documentation complémentaire sur le totémisme et sa compréhension par



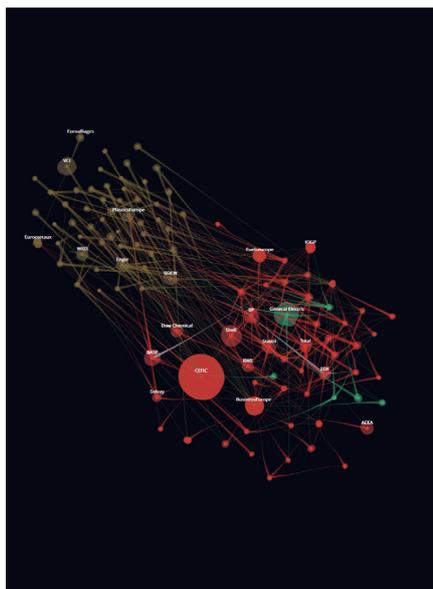
© .CORP

l'ethnologie fut utile pour articuler ces deux notions et nous amener à définir, de plus en plus précisément, la future sculpture numérique que nous voulions créer.

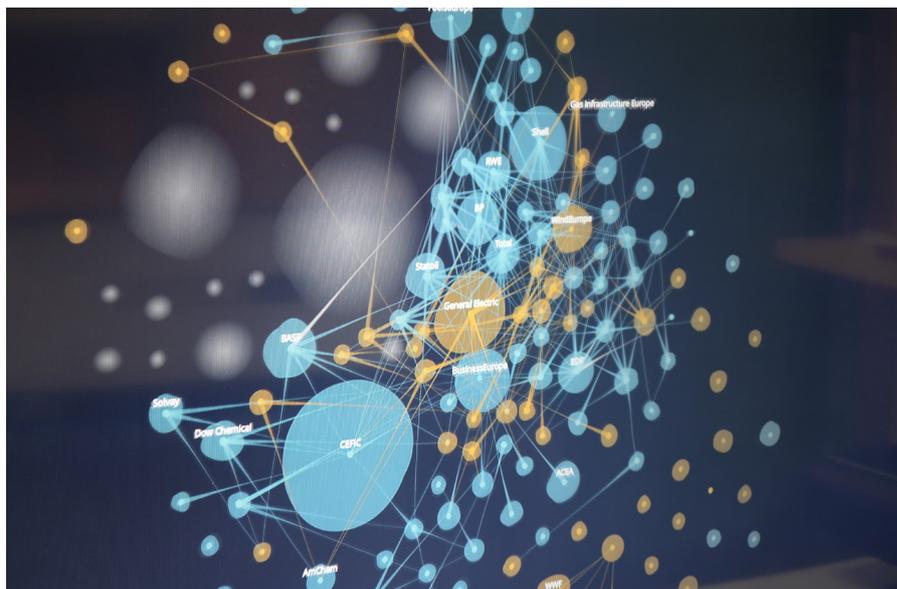
En fin de compte, le prototype érigé dans l'atelier n°3 du Bel Ordinaire a fonctionné comme un véritable totem : il a défini un clan (les trois membres de .CORP et leur acolyte stagiaire Thibault), délimité un espace, imposé un rituel, engendré des histoires et des mythes.»

.CORP

Salle 1: Vi(c)e organique, 2017



© .CORP



© .CORP

Cette pièce est une installation interactive qui rend visible une forme de vie par nature imperceptible, un écosystème prospérant sur la discrétion : le lobbying. Le visiteur qui se penche sur *Vi(c)e organique* découvre, observe et interagit avec les réseaux d'influences fleurissant dans les institutions européennes autour des enjeux climatiques.

Ces réseaux sont vivants, ils se recomposent en permanence en fonction des problématiques particulières et de l'intérêt (réflexe de survie) des organismes qui les composent. *Vi(c)e organique* est à la fois une installation et un site web (viceorganique.com).

Vi(c)e organique propose un parcours à la découverte de réseaux d'influences informels qui se sont constitués, à partir de 2013, sur la base d'une consultation visant à définir des objectifs environnementaux européens à l'horizon de 2030. Parmi les nombreuses pistes soumises à la discussion par la Commission européenne, le projet en a retenu 4 ayant fait l'objet de controverses majeures. Celles-ci concernent les objectifs en termes d'énergies renouvelables, d'efficacité énergétique, de réduction des gaz à effet de serre et d'exploitation des gaz de schiste.

Dans *Vi(c)e organique* le lobbying s'observe depuis l'intérieur. Cela signifie que l'utilisateur est invité, à travers quelques questions, à prendre position sur une des 4 controverses et à s'identifier ainsi à une des organisations ayant répondu à la consultation. L'objectif est de visualiser et mesurer les forces en présence en termes d'alliés et rivaux.

Les jeux d'influences prenant des formes différentes, évoluant et s'adaptant en permanence à leur environnement, les organisations impliquées dans le lobbying apparaissent comme des « cellules » susceptibles de s'agréger, de se diviser ou de muter. Le diamètre de leur membrane est proportionnel aux dépenses de lobbying estimées annuellement dans les institutions européennes alors que les liens représentent principalement des affiliations.

L'intention de *Vi(c)e organique* est de guider dans la complexité. L'utilisateur est d'abord accompagné à travers un parcours explicatif qui s'ouvre progressivement à l'exploration. À la fin du processus, différentes options et ressources complémentaires lui permettent d'en apprendre davantage sur la relation entre le lobbying et les

politiques publiques européennes. Les possibilités de réalisation de l'atelier de construction du Bel Ordinaire ont amené le collectif à reconsidérer la mise en espace et les modalités d'accès pour le public de la pièce numérique *Vi(c)e organique*. Exposer une pièce, ce n'est pas uniquement la déplacer d'un lieu de stockage à un lieu d'exposition, c'est surtout la remettre en jeu dans un nouvel écosystème. S'il y a un nouvel enjeu, il y a alors de nouvelles formes, de nouveaux dispositifs pour y répondre. *Vi(c)e Organique* est donc présentée dans une configuration inédite afin de pousser plus loin l'expérimentation et le potentiel de la pièce et de créer un dialogue d'une autre nature avec le lieu et son public.

Vi(c)e organique a été créée par .CORP/ Fabrice Sabatier avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, avec la collaboration d'Axel Correia, de Skoli et du Simpol Project. Partenariat : ULB, erg, Random(lab).

Salle 2 : Nord-Ouest, 2015



© .CORP

Nord-Ouest est une interface basée sur les principes d'un jeu vidéo multijoueur pour produire une pièce musicale collective. Les joueurs sont invités à télécharger sur leur smartphone l'application *Nord-Ouest* qui sert de manette au dispositif interactif. Cette création originale de .CORP (développement) et Gaël Moissonnier (musique) est présentée pour la première fois dans le cadre

de la Nuit des musées 2016, produite pour la Cité du design de Saint-Étienne. *Nord-Ouest* a été créée avec le soutien de la Cité du design de Saint-Étienne.

Mode d'emploi pour intervenir sur *Nord-Ouest* :

- Vous disposez d'un smartphone Android (non compatible iOS)
- Connectez-vous au wifi [nordouest](#) avec le mot de passe [NORDOUEST](#)
- Lancez Google Play et cherchez l'application 
Nord-Ouest
- Une fois installée, lancez l'application
- Manipulez le joystick : vous devriez voir votre nom apparaître à la fois sur l'écran de votre smartphone et la projection
- Détruisez les tourelles ennemies
- Rechargez les jauges de vie et de munition à proximité d'autres joueurs
- Déployez des stratégies collectives pour vaincre

Si vous n'avez pas de smartphone, nous pouvons vous prêter une tablette. Merci de vous adresser à l'accueil.

Salle 3 : Une relation intime et tout à fait spéciale, 2018

L'intelligence artificielle nous projette-t-elle dans un futur plus ou moins lointain ou est-elle toute proche de nous : dans notre environnement, dans notre poche, dans notre comportement ? Est-elle familière ou étrangère ? Rassurante ou menaçante ? Naturelle ou culturelle ? L'intelligence artificielle existe-t-elle ? Est-elle une nouvelle mythologie contemporaine, ni tout à fait divine, ni purement mécanique, que l'homme se serait construit ?

D'autre part, pour préciser la notion de totémisme, et selon Wikipedia, ce nom provient du mot « totem », lui-même emprunté à « ototeman », un terme de la langue Ojibwé parlée autour des grands lacs de l'Amérique du Nord par un groupe Amérindien. Le mot totémisme revient à un Anglais, John Long, qui l'utilisa en 1791 pour désigner un esprit bienveillant qui protège les hommes. Un groupe d'hommes est ainsi sous la protection d'un totem.

Le totémisme est un concept anthropologique qui désigne un mode d'organisation social et religieux, clanique ou tribal, fondé sur le principe du totem. Le point le plus important est la définition du totem comme apparemment ou amitié entre une espèce naturelle et un groupe humain, en même temps que la définition du totémisme comme organisation sociale du clan. James George Frazer, l'auteur du *Rameau d'Or* en propose la définition suivante en 1887 : Un totem est une classe d'objets matériels que le sauvage considère avec un respect superstitieux et environnemental, croyant qu'il existe entre lui et chacun des membres de la classe une relation intime et tout à fait spéciale.

Une édition CD limitée proposera une version sonore de cette installation qui vous permettra de la transposer de l'espace d'exposition à votre salon ! Disponible au Bel ordinaire à partir du 23 février 2019.



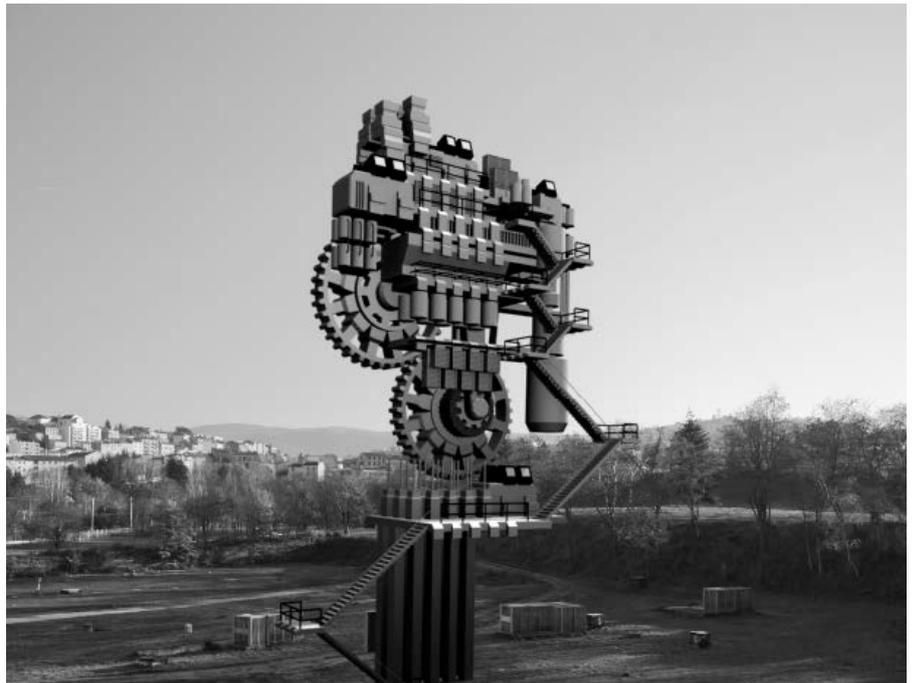
Construction du totem dans l'atelier du BO

L'intelligence artificielle

L'intelligence artificielle est devenue un enjeu scientifique, économique et culturel majeur de notre époque. Les ingénieurs, les philosophes, les journalistes ou les artistes s'en saisissent pour tenter de la définir et d'en mesurer le potentiel ou les conséquences. Les politiques ne sont pas en reste et voient, dans cette effervescence, des opportunités stratégiques et des nouvelles méthodes de gouvernementalité. En France, le député et mathématicien Cédric Villani tente de lui « donner un sens » dans un rapport publié en 2018 : « Définir l'intelligence artificielle (IA) n'est pas chose facile. Le champ est si vaste qu'il est impossible de la restreindre à un domaine de recherche spécifique ; c'est plutôt un programme multidisciplinaire. Si son ambition initiale était d'imiter les processus cognitifs de l'être humain, ses objectifs actuels visent plutôt à mettre au point des automates qui résolvent certains problèmes bien mieux que les humains, par tous les moyens disponibles. Ainsi l'IA vient au carrefour de plusieurs disciplines : informatique, mathématique (logique, optimisation, analyse, probabilités, algèbre linéaire), sciences cognitives... sans oublier les connaissances spécialisées des domaines auxquels on souhaite l'appliquer. Et les algorithmes qui la sous-tendent reposent sur des approches tout aussi variées : analyse sémantique, représentation symbolique, apprentissage statistique ou exploratoire, réseaux de neurones, etc. »

La recherche du collectif .CORP trace des lignes entre les pratiques numériques ultra-contemporaines et les pratiques sociales ou religieuses issues de traditions tribales, elle questionne ce qu'elles ont, chacune, de magique et ce qu'elles produisent sur nous. En déterminant notre rapport aux autres, à la nature, à la connaissance, à l'histoire ou aux histoires, ces pratiques agissent sur notre compréhension du monde, façonnent notre accès au sensible, structurent l'individu et constituent les groupes sociaux. Nous entretenons donc avec les objets technologiques, comme avec les objets totémiques, une relation intime et tout à fait spéciale.¹

Le regard que .CORP porte sur l'IA,



© .CORP

dans cette pièce, en embrasse l'histoire depuis l'origine de l'informatique mais se focalise principalement sur son état et ses enjeux actuels. De ce fait, il évite de se projeter dans le futur spéculatif et fantasmatique d'une IA salvatrice ou hostile ayant atteint la singularité technologique.² L'IA telle qu'elle existe aujourd'hui offre déjà un horizon tangible, produit des effets et demeure vecteur de projections imaginaires fortes. Elle n'est pas une intelligence « générale » comme l'est le cerveau humain ou comme la raconte la science-fiction, c'est pourquoi le collectif ne parle pas d'« une » mais « des » intelligences artificielles. Il est question, en effet, de divers dispositifs pour interfacier le monde ou d'automates, extrêmement limités dans les tâches qui leur sont dévolues. L'objectif actuel des IA est d'exécuter une multitude de tâches bien mieux que les humains, par tous les moyens disponibles.³ L'image et la présence physique du totem nous renvoient un repère, une balise, il est ce qui situe le clan (dans l'espace et le temps), l'unit et l'identifie. Il est un marqueur des racines et des futures ramifications. Il est ce qui nous fait et ce que l'on attend. L'imaginaire est un moteur de la science et est aussi au fondement des mythologies tribales ; c'est pourquoi le totem se raconte par l'image. À la manière d'un

flux de perception ininterrompu, il cherche, condense, diffuse l'histoire et le présent des IA dans leur dimension réelle ou fantasmée.

Bien mieux que les humains par tous les moyens possibles

La série de drapeaux propose une lecture des intelligences artificielles complémentaire à celle d'*Une relation intime et tout à fait spéciale*. Partant du totem comme combinaison narrative se lisant de bas en haut, cette formalisation schématisée des concepts ou recherches historiques et contemporaines. A travers ces drapeaux, ce sont les influences réciproques entre innovations technologiques et idéologies politiques qui apparaissent.

1 - Expression employée à propos des totems par l'anthropologue George Frazer.

2 - La singularité est une prophétie selon laquelle l'IA deviendra une « intelligence artificielle générale » et s'autonomisera avec le risque qu'elle se retourne contre les humains. Jean-Gabriel Ganascia, *Le mythe de la Singularité. Faut-il craindre l'intelligence artificielle ?* Seuil, 2017.

3 - Extrait du Rapport Villani : aiforhumanity.fr

Bibliographies

En résidence et tout au long du processus de création de *Dé-dissimulation*, le collectif .CORP s'est appuyé sur des lectures d'essais sur différents sujets tels le totémisme, le lobbying, l'intelligence artificielle, les images numériques.

Vie Organic

Manuel Lima, *Cartographie des réseaux : L'art de représenter la complexité*

Sylvain Laurens, *Les courtiers du capitalisme*.

Livre théorique et technique sur le lobbying européen

Susan Buck-Morss, *Voir le capital : Théorie critique et culture visuelle*. Livre philosophique et théorique sur l'économie et la visualisation des données

Annick Lantenois, *Le vertige du funambule*. Livre théorique sur le graphisme

Une relation intime et tout à fait spéciale :

Jean-Gabriel Ganascia, *Le mythe de la singularité*. Livre théorique et critique sur l'avenir possible des IA

Pascal Chabot, *ChatBot le Robot*. Roman

Eric Sadin, *L'humanité augmentée*. Livre théorique et philosophique

Norbert Wiener, *Cybernétique et société*. Livre théorique sur la genèse des réflexions sur l'IA

Claude Lévi-Strauss, *Le totémisme aujourd'hui*. Livre d'anthropologie

W.J.T. Mitchell, *Que veulent les images*. Livre sur la théorie de l'image, un classique de la sémiologie visuelle

À l'exception de *ChatBot le Robot*, tous ces documents sont consultables à la bibli du BO le temps de l'exposition, et empruntables ensuite !



rendez-vous

rencontre :

mar. 04/12, 17h
médiathèque A. Labarrère

vernissage :

mar. 04/12, 19h

visites guidées :

sam. 12/01 et 23/02, 16h

ateliers créatifs :

sam. 12/01, 17h