

Journée d'études

Pratiques artistiques numériques et enjeux environnementaux : penser (par) le milieu

Le vendredi 7 juin de 9h30 à 17h30
Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
12 Place du Panthéon
Amphithéâtre 1

Inscription (gratuite) obligatoire :
aurelie.herbet@univ-paris1.fr

VOLET 2 /
Pratiques situées, DIY & Low tech

Sous la direction d'Aurélie Herbet

Cette Journée d'études internationale s'inscrit dans le cadre plus large du projet de recherche « Arts numériques et enjeux environnementaux : penser (par) le milieu » qui a débuté par une première journée intitulée « paysages numériques vs ressources naturelles ? » et programmée le 22 janvier 2024. Ce deuxième volet, qui prend le parti de donner la parole aux praticien.nes, aux artistes manipulant les codes, détournant l'Intelligence Artificielle, recyclant et/ou fabricant de manière artisanale (Do It Yourself) ou encore avec des technologies obsolètes (Low Tech) en portant un regard critique et réflexif sur les nombreuses ressources (matérielles, humaines) nécessaires à notre monde numérique.

AVEC

Laurence ALLARD (enseignante chercheuse, Univ. Lille - Sorbonne Nouvelle)

Alexandre CASTONGUAY (artiste, enseignant chercheur, UQAM)

Caroline DELIEUTRAZ (Artiste)

Benjamin GAULON aka Recyclism (artiste, directeur de NØ SCHOOL)

Jean-François JEGO (artiste, enseignant-chercheur, Université Paris 8)

Grzegorz PAWLAK (artiste, enseignant-chercheur, Université Paris 1)

Antony VALCHEV (artiste, doctorant, Université Paris 1)

Filipe VILAS-BOAS (artiste)



PROGRAMME

9h30 Accueil café-viennoiseries : public et intervenant.es

10h00 Introduction par **Aurélie Herbet**

10h30 **Jean-François Jégo (artiste et enseignant-chercheur, Université Paris 8)**

La création dans les arts numériques : entre accélération technologique et aspiration à ralentir

Le développement de l'art numérique et les diversités des propositions artistiques reposent sur un paradigme d'accélération des innovations technologiques dans un contexte de « nécessité » de croissance économique. Comment les artistes tentent-ils et -elles alors de s'émanciper d'un médium de création dépendant de terres rares, énergivore et rapidement obsolète ? À travers quelques exemples de pratiques alternatives d'artistes explorant les basses technologies, le fait maison et l'engagement collectif, nous élaborerons un continuum envisageant la post-croissance, la bifurcation, jusqu'à des formes d'ermitage questionnant notre rapport au temps et la nécessité d'un ralentissement.

11h00 **Caroline Delieutraz (artiste)**

Matérialités hybrides

L'artiste Caroline Delieutraz présentera sa nouvelle série nommée *Seed*. Cette série, composée de grandes pièces textiles, est inspirée du principe de mimétisme animal et végétal autant que du fonctionnement de l'intelligence artificielle. En convoquant l'hybridation, la répétition et le changement d'échelle, l'artiste questionne notre rapport aux altérités non-humaines. Les formes organiques et industrielles se mêlent dans un jeu d'associations et de métamorphoses. Les pièces abordent l'image dans ce qu'elle a d'haptique, faisant une grande place à la sensualité des textures et des matières.

11h30 Pause

12h00 **Benjamin Gaulon (artiste, enseignant, directeur de NØ SCHOOL)**

Le Tech Mining de Benjamin Gaulon (Recyclism)

La culture numérique, en constante évolution, produit de manière exponentielle de la matière, des logiciels et des données, puisant dans les ressources, se nourrissant d'énergie et occupant de l'espace. Souvent, ils passent très rapidement du statut de biens précieux à celui de biens jetables, de déchets. Qu'en advient-il alors ? Le point de vue de Benjamin Gaulon sur l'archéologie des médias suggère que le matériel et données peuvent être recyclés et réutilisés, mais qu'à un moment donné, il n'est plus possible de prolonger leur durée de vie. La seule chose qui reste est leur matérialité brutale.

12h30 Déjeuner

14h30 **Laurence Allard (Enseignante chercheuse en Sciences de la Communication, Université Lille-Fasest-département Culture/IRCAV-Sorbonne Nouvelle)**

Qui sont et que font les « diggers de l'anthropocène » ?

A rebours d'un imaginaire de l'immatériel, le numérique possède une empreinte matérielle indéniable à tous les stades de son industrie et notamment au plan de la masse des déchets occasionnés formant autant de « mines urbaines » emblématiques de l'anthropocène. Lors de cette communication, nous nous attacherons plus précisément aux « mines urbaines domestiques » et aux modalités de leurs « recompositions » par des acteurs pluriels (réparateurs associatifs, designers ou artistes concernés, militants écologistes décoloniaux ou encore des chercheur.euses multidisciplinaires) et ce dans différents contextes (repair café, fablabs, salles de cinéma). En référence aux premiers « bêcheux » luttant contre les enclosures et pionniers du mouvement des communs en s'opposant à l'appropriation privée des prés communaux au cours du 17ème siècle ainsi qu'aux artistes militants pour la culture libre dans le San Francisco des années 1966, nous désignerons ces acteurs du mouvement naissant de l'urban digging, comme les « diggers de l'anthropocène » qui reconfigurent des « communs négatifs » (Alexandre Monnin) avec ingéniosité et développent un imaginaire du numérique du « faire avec et du déjà là ».

15h00 **Filipe Vilas-Boas (artiste)**

Au rythme des algos : bipédie et voitures cognitives.

Après deux siècles intensifs d'automatisation mécanique dont nous peinons à tirer les conclusions, nous voici à nouveau ardemment engagés dans une seconde accélération de notre automatisation, cette fois, de nos fonctions cognitives. Ajouté à la chute de la biodiversité et aux changements climatiques causés par l'activité humaine, notre environnement subit en cela une double métamorphose : physique et métaphysique. Filipe Vilas-Boas détaillera dans ce cadre sa démarche artistique et son usage du numérique en pleine crise écologique.

15h30 **Grzegorz Pawlak (artiste et enseignant-chercheur, Université Paris 1)**

Mythoscories et pratiques asynchrones

Les mythoscories sont des échantillons de récits et pratiques ordinaires, des échanges d'actualité combinés aux morcellement de la vie quotidienne, accessibles pour la communauté. Elles résultent des possibilités étendues des technologies de l'information et de la communication, par la contraction de la durée vers un idéal d'instantanéité et de la connectivité électrifiée. Chaque information encapsulée, compressée, devient un sédiment minéral dans le grand édifice montagneux de l'hypermédia quotidien. Comment réceptionner, utiliser ces éléments sensibles sans arriver à une saturation de notre capacité à saisir l'intelligible ?

16h00 Pause

16h30 Antony Valchev (artiste, enseignant et doctorant, Université Paris 1)

De l'atelier d'artiste au fablab

Depuis mes premières productions s'inscrivant dans le champ des arts numériques – des arts électroniques, plus précisément –, j'ai commencé à fréquenter les fablabs. Pour apprendre à coder, à souder, sinon pour imprimer en 3D ou découper en laser des pièces uniques, nécessaires pour la fabrication de certaines « machines sensibles », ces lieux sont devenus mon second atelier d'artiste. Cette communication retrace une expérience personnelle – et les interrogations qui en découlent – de l'intégration des pratiques du Do it yourself dans la création artistique.

17h00 Alexandre Castonguay (artiste et enseignant-chercheur à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM, membre du réseau Hexagram)

« Change-toi toi-même » : limites et perspectives d'une pratique en arts numériques

Alexandre Castonguay présentera comment, au fil de projets récents, il tente par sa pratique de proposer diverses formes d'expérience esthétique mises au service d'un activisme tranquille visant à percer l'apathie ambiante, de manière à induire des changements d'habitude. En particulier, comment les projets « tablées », « extractions » et « cociclo » incarnent des données sur le réchauffement climatique, la pollution de l'air ou le coût environnemental et social de nos dispositifs électroniques, afin de donner une emprise sur ce que Timothy Morton a appelé les « hyper-objets ». Sous la rubrique « change-toi toi-même », et étant donné les limites des stratégies infiltrantes et performatives organisées dans des cadres artistiques où le public est souvent restreint ou déjà acquis à la cause, il s'agira de discuter ensemble de pistes de solutions offertes aux artistes qui souhaitent mettre en œuvre des principes écoresponsables dans le cadre de leurs pratiques artistiques en arts numériques.

17h30 Discussion collective et clôture de la Journée d'Études

BIOGRAPHIES

Laurence ALLARD

Laurence Allard est maîtresse de conférences à l'Université de Lille au département Culture de la Fasesst et chercheuse à l'IRCAV de l'Université Sorbonne Nouvelle. Ses recherches portent sur l'écologie des cultures numériques avec notamment son dernier ouvrage coordonné avec Alexandre Monnin et Nicolas Nova, "Ecologies du smartphone", ed. Le Bord de l'Eau, 2022 ainsi que le rapport sur "Les impacts de l'éco-production audiovisuelle", Ecoprod-Ademe, 2024.

Alexandre CASTONGUAY

Darkness designer, Alexandre Castonguay aborde différentes formes artistiques suggérant des modes d'échange et d'interaction inspirés par la dynamique relationnelle des flux d'informations. Son utilisation de la technologie vise à conjuguer l'individuel et le collectif par l'amplification du subtil et de l'inaudible. La pratique d'Alexandre Castonguay s'appuie sur l'art numérique et conceptuel, ses œuvres utilisent des technologies obsolètes et il contribue aux projets de matériels et de logiciels Libre. Ses installations, photographies et performances ont été présentées au Canada et à l'étranger, à New York, Pékin, México, Cali, Madrid, Berlin, Beyrouth, São Paulo et Graz. Ses œuvres figurent dans les collections du Conseil des arts de la Banque du Canada, du Los Angeles Musée d'art du Comté, Musée des beaux-arts de Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal, Musée national des beaux-arts du Québec, Musée de la photographie contemporaine du Canada, ainsi que dans des collections privées. Il est professeur à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM (Montréal), a étudié à l'Université d'Ottawa (BFA 1991 et BA 1993) et à l'Université Concordia, Montréal (MFA 2004). Il est membre du Laboratoire d'art et de recherche décoloniaux de l'UQAM (LabARD), du réseau Hexagram et membre co-fondateur de l'association à but non lucratif Artengine media lab.

<http://artengine.ca/acastonguay>

Caroline DELIEUTRAZ

Caroline Delieutraz scrute la circulation des images et des formes et la manière dont celles-ci transforment nos imaginaires et agissent sur nos consciences. Refusant de se prononcer sur le devenir – utopique ou dystopique – du Web, elle lui emprunte la culture de la collaboration et du DIY. L'artiste collecte des matériaux visuels qu'elle manipule et retravaille pour créer des déplacements qui favorisent l'hybridation et les maillages relationnels. Au sein d'installations mêlant souvent techniques numériques et fait-main, elle donne de la matérialité à des phénomènes fluides et insaisissables. Les constructions et déconstructions qui en résultent nous rappellent la nature profondément fictionnelle des images. Le travail de Caroline Delieutraz a été présenté dans des expositions individuelles ou collectives, notamment à Around Vidoo (Lille), Art Brussels, au Centquatre (Paris), à La Gaîté Lyrique (Paris), à la fondation Vasarely (Aix-en-Provence), au Jeu de Paume (Paris), à LocaleDue (Bologne), au prix Sciences Po pour l'art contemporain (Paris), au Palais de Tokyo (Paris), à la Maison Populaire (Montreuil), à la Cité internationale des arts (Paris) ou encore à la Citadelle de Pampelune (Espagne).

<https://www.delieutraz.net/fr/>

Benjamin GAULON aka RECYCLISM

Benjamin Gaulon est un artiste, chercheur, enseignant et producteur culturel basé à Paris. Il publie ses travaux sous le nom de "Recyclism". Avec Dasha Ilin, il est membre fondateur du collectif NØ, une organisation à but non lucratif dont la mission est de soutenir et de promouvoir les recherches et les pratiques artistiques et de design émergentes qui traitent de l'impact social et environnemental des technologies de l'information et de la communication en France et au-delà, depuis sa création en 2018. Ils sont tous deux codirecteurs de NØ SCHOOL NEVERS depuis sa première édition en 2019, et il est directeur artistique de l'Espace USANII à Nevers depuis 2022. Il est actuellement professeur vacataire à Sciences Po Reims, à l'École normale supérieure Paris-Saclay pour le diplôme en Recherche-Création (ARRC), et à CentraleSupélec - Université Paris-Saclay. Il a été professeur associé à Parsons Paris, où il a été directeur du programme du MFA Design + Technology et du BFA Art, Media and Technology, programme qu'il a développé et lancé en 2013. Auparavant, il a été chargé de cours au National College of Art and Design de Dublin, chercheur associé au CTVR, le centre de recherche sur les télécommunications du Trinity College, et directeur de DATA (Dublin Art and Technology Association) à Dublin.

<https://www.recyclism.com/>

Aurélie HERBET

Aurélie Herbet est artiste plasticienne, chercheuse (Institut ACTE) et enseignante (Maître de conférences) en arts plastiques à l'École des Arts de la Sorbonne. Entre pratique sonore, vidéographique, photographique, numérique, du bricolage DIY, ses recherches s'articulent autour de ce qu'elle nomme une *pratique située* (propositions plastiques pensées et conçues en lien au lieu dans lesquelles elles se déploient) de *cartographies sensibles* et de *paysages sonores*. Elle réalise des installations, des dispositifs participatifs ou encore des promenades situées, lors desquelles la marche reconfigure l'expérience du lieu, du milieu dans lequel l'individu se déplace. Depuis 2017 elle s'intéresse plus particulièrement aux mutations de la ville et des relations, parfois conflictuelles, parfois symbiotiques, qu'elle entretient avec le vivant (en étudiant en outre les notions de résilience, d'adaptation, de mutation). Elle enseigne les arts plastiques à l'École des arts de la Sorbonne et est spécialisée dans les liens qu'entretiennent les arts plastiques et les pratiques numériques. Expositions au *Festival international du Film d'environnement* (Toulouse, 2022), aux *Safra'Numériques* (Amiens, 2023), lors de la *Biennale Appel d'Air* (Arras, 2024), à *POUSH* (2024) et *Nuit Blanche* (Saint Denis, 2024).

aurelieherbet.com

Jean-François JÉGO

Jean-François Jégo est artiste-chercheur dans l'équipe INREV du laboratoire Arts des Images et Art Contemporain et maître de conférences au département Arts & Technologies de l'Image de l'Université Paris 8. Il crée depuis une quinzaine d'années des installations artistiques et des mises en scène interactives hybridant réalité virtuelle et réalité augmentée. Ses recherches actuelles en art numérique portent sur l'écologie et l'esthétique de l'interaction côté créateur et côté spectateur.

Articles, ressources et porte-folio en accès libre sur www.jfcad.com

Grzegorz PAWLAK

Grzegorz Pawlak est artiste, chercheur et enseignant au sein de l'École des arts de la Sorbonne et membre de l'Institut Acte de l'Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Sa pratique artistique relève d'une approche poétique du quotidien et d'une mise en oeuvre des formes contemporaines de l'image, qu'elle soit figée, temporelle, performée ou vidéoludique. C'est l'étude d'une dissémination des appareils technologiques et des formes hybrides, issues de l'échantillonnage, dans notre environnement médiatique qui forme l'ossature de son travail de recherche.

<http://grzegorz.pawlak.free.fr/>

Antoniy VALCHEV

Doctorant en Arts et Science de l'Art à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Antoniy Valchev mène une recherche artistique et théorique sur les algorithmes de l'intelligence artificielle (IA) comme outil de création artistique. Sa thèse, dirigée par Jean-Marie Dallet, est intitulée *Abfigura : anomalies & monstres dans la genèse artificielle*. Sa pratique artistique est orientée principalement sur la création d'installations génératives, des "machines sensibles". Même si son sujet de recherche touche à l'immatériel, au travers de ces créations Antoniy Valchev cherche toujours à revenir à la matière tangible, en convoquant de manière récurrente son altération et sa désorganisation. Il est également enseignant chargé de vacation au sein de la Licence Arts Plastiques-Design de l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès.

Filipe VILAS-BOAS

Artiste qui examine avec humour nos *temps hypermodernes*, Filipe Vilas-Boas développe une critique satirique de la notion de progrès technologique tout en cultivant sa propre poésie analogique et numérique. Ses installations, vidéos et performances mêlent IA et DIY, robotique et philosophie, sociologie et littérature, astronomie et musique. Artiste conceptuel jouant de la porosité entre les mondes IRL et URL, ses créations combinent récupération, détournement et nouveaux médias. Il explore en particulier les accès et les excès du numérique et tente d'en matérialiser les implications éthiques et esthétiques. Artiste autodidacte, sa pratique a débuté en 2008 avec des interventions en réseau dans l'espace public. La même année, il commence à exposer entre autres à la FIT Freie Internationale Tankstelle à Berlin. Dès 2014, il participe à Nuit Blanche avec une voûte céleste interactive au sein de l'église Saint-Eustache. En 2015, il présente sa première exposition personnelle à la galerie Flaq à Paris et participe au Musée Passager. Il expose aujourd'hui régulièrement ses oeuvres en France et à l'international. Dernièrement, ses installations, vidéos et performances ont été mises à l'honneur dans divers événements artistiques et numériques comme la Conférence Internationale sur l'Intelligence Artificielle à l'UNESCO ou la Semaine de la langue française et de la Francophonie ou encore à la Biennale Siana, la Biennale Nêmo au CENTQUATRE et au Musée des Arts et Métiers, aux Teatros del Canal à Madrid, au ADAF à Athènes, au Share à Turin, à la galerie Zaratan, au MAAT Museum à Lisbonne, au CCBB Belo Horizonte au Brésil et au Tate Modern à Londres.

<https://filipevilasboas.com/>