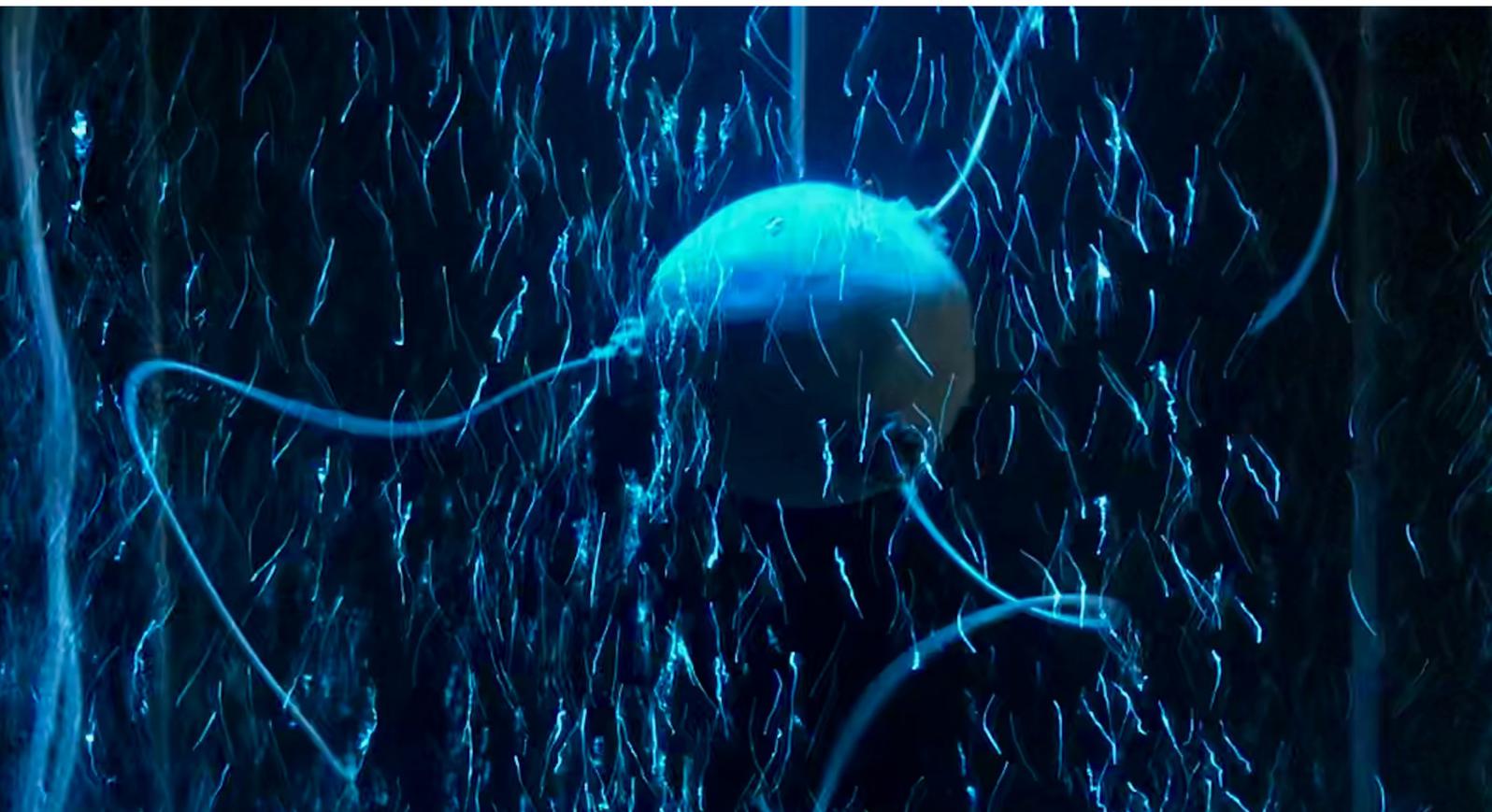


BioMedia

L'ère des médias semblables à la vie



A. Dumitriu et A. May, *ArchaeaBot*

EXPOSITION

13.05.22

– **08.07.22**

vernissage

– 12 mai 2022

dès 18h30

AVEC LES ARTISTES : Anna Dumitriu / Jake Elwes / Justine Emard /
Stephanie Dinkins / Jakob Kudsk Steensen / Alex May / Christian Mio Loclair
/ Matthew Lutz / Alessia Nigretti / Sascha Pohflepp / Maija Tammi /
Jeroen van der Most / Peter van der Putten / Fabien Zocco

UNE EXPOSITION ORGANISÉE PAR LE ZKM

Centre d'Art et des Media Karlsruhe

EN COCRÉATION avec le Centre des arts d'Enghien-les-Bains

**//////|<||| zentrum für kunst
und medien karlsruhe**

SOMMAIRE

BioMedia, l'exposition	p.3
Avant-propos	p.4
Le contexte de l'exposition	p.5
BioMedia, Chapitre I	p.6
Art / Média / Environnement / Technologies	
Avec	
Justine Emard	p.7
Jake Elwes	p.8
Sascha Pohflepp	p.9
Jeroen van der Most et Peter van der Putten	p.10
Anna Dumitriu et Alex May	p.11
Jakob Kusdsk Steensen	p.12
BioMedia, Chapitre II	p.13
Art / Média / Robotique / IA	
Avec	
Majja Tammi	p.15
Fabien Zocco	p.16
Stephanie Dinkins	p.17
Christian Moi Loclair	p.18
Anna Dumitriu et Alex May	p.19
Informations pratiques	p.20

BioMedia, l'exposition



S. Dinkins, *Bina48 close heads*, 2014

L'exposition *BioMedia* sera l'occasion d'illustrer cette coopération sur la base d'une exposition collective réunissant des artistes à l'échelle internationale.

Le Centre des arts d'Enghien-les-Bains collabore avec le ZKM de Karlsruhe pour présenter *BioMedia*, une exposition collective qui réunit des artistes internationaux, du 13 mai au 8 juillet 2022.

Le ZKM de Karlsruhe, centre international de premier plan dédié aux arts médiatiques et à leur réflexion, et le Centre des arts ont imaginé cette exposition collective autour de nouvelles perspectives artistiques et scientifiques permettant d'élargir le concept de médias au 21^{ème} siècle.

La simulation du mouvement, le principe d'interaction, l'avènement des intelligences artificielles sont autant de procédés technologiques et informatiques qui empruntent au vivant ses comportements, et produisent des formes de vie synthétiques permettant ainsi de passer des médias visuels que nous connaissons à ceux biologiques qui pourraient être les prémices de formes de vie futures.

Cette retranscription de la vie par la technologie permet une nouvelle fois d'observer le 21^{ème} siècle par le prisme de l'art, dans son évolution avec poésie et étonnement.

ÉVÉNEMENTS ASSOCIÉS :

Visites avec le commissaire d'exposition, Emmanuel Cuisinier :

Mercredis 18 mai + 15 juin + 6 juillet • 19H

Atelier artistique arts visuels avec l'artiste plasticienne

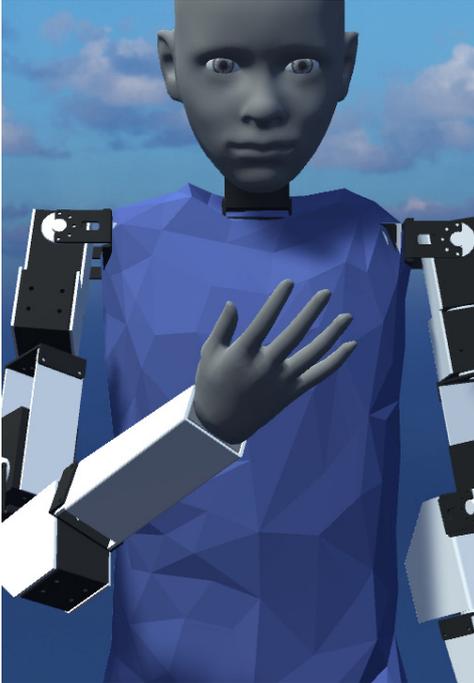
Javiera Hiault-Echeverria (6-12 ans) :

Samedi 25 juin • 14h30-17h30

Avec le soutien du
Conseil Départemental
du Val d'Oise



Avant-propos



A. Dumitriu et A. May, *Cyberspecies Proximity Digital Twin* (détail)



J. Kudsk Steensen, *RE-ANIMATED*, 2018 (détail)

Dans son livre *What is Life* (2020), Paul Nurse, lauréat du prix Nobel 2001, énumère cinq idées révolutionnaires qui constituent la base de la biologie : outre les cellules, les gènes, l'évolution et la vie en tant que phénomène chimique, il souligne l'importance de la vie en tant qu'information. C'est précisément à cet endroit que se situe l'exposition *BioMedia, L'ère des médias semblables à la vie*, dans sa tentative de proposer une lecture des médias biomimétiques.

Après les machines et les médias, les algorithmes et l'intelligence artificielle ont ouvert un nouveau spectre de possibilités quant à la simulation de la vie.

Au cours des sept dernières décennies, la technomimesis de la vie - son imitation par la technologie - s'est continuellement améliorée grâce aux progrès de la cybernétique, de la théorie de l'information, de la biologie moléculaire et de l'échange d'idées entre les sciences de la vie et de l'informatique. Le concept de la vie en tant que code génétique comble le fossé entre la biologie et la théorie de l'information. La vie en tant que chimiste devient la vie en tant qu'information. Ce changement de paradigme marque la naissance des médias biomimétiques.

Le 21^{ème} siècle sera résolument celui du biomédia.

L'objectif du biomédia n'est pas la création d'un art biologique (BioArt) à partir de matériaux biologiques, naturels et organiques, mais la création d'un art qui utilise des matériaux technologiques, artificiels et inorganiques pour créer un comportement semblable à la vie. Nous utilisons le terme biomédia pour désigner les systèmes médiatiques qui présentent un comportement similaire à celui des organismes naturels.

Deux entrées sont ainsi envisagées au sein de cette exposition. L'une sous l'angle des technologies appliquées au domaine de l'environnement sous la forme d'écosystèmes hybrides et l'autre, sous celui des technologies relatives cette fois à l'humain, permettant d'envisager une «évolution artificielle».

Le contexte de l'exposition

La ville d'Enghien-les-Bains, coordinatrice du cluster des arts médiatiques pour le réseau des villes créatives de l'UNESCO, et la ville de Karlsruhe, nouveau membre du réseau, collaborent ensemble à travers le Centre des arts et le ZKM pour cette exposition *BioMedia*.

Le Réseau des villes créatives de l'UNESCO (RVCU) est à l'origine de cette collaboration entre le Centre des arts d'Enghien-les-Bains (France) et le ZKM de Karlsruhe (Allemagne).

Créé en 2004, la mission du RVCU est de promouvoir la coopération avec et entre les villes qui ont identifié la créativité comme un facteur stratégique pour le développement urbain durable.

Les 246 villes qui composent actuellement le réseau travaillent ensemble vers un objectif commun : placer la créativité au cœur de leurs plans de développement au niveau local et coopérer activement au niveau international autour de domaines d'expertise spécifiques tels que la musique, la littérature, le cinéma et les arts médiatiques.



Façade du ZKM © Felix Gruenschloss

Le ZKM de Karlsruhe

www.zkm.de

Fondé en 1989, le ZKM (en allemand : Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, ZKM), est une institution unique au monde qui regroupe sous un même toit des expositions et événements multiples, une médiathèque ainsi que deux instituts de recherche scientifique. Sur une surface d'exposition totale de près de 15000m², le ZKM présente les développements actuels de l'art et de la société, de la peinture à l'huile aux applications numériques, de la composition classique au sampling.

Vingt-cinq expositions et une centaine de manifestations y ont lieu en moyenne chaque année, y compris des performances sonores, visuelles ou performatives, des concerts, ainsi que des conférences et des symposiums internationaux. Depuis le décès en 1999 de son fondateur et premier directeur Heinrich Klotz, le ZKM est dirigé par le professeur Peter Weibel.

BioMedia, chapitre I :

Art / Média / Environnement / Technologies

AVEC LES ARTISTES :

JUSTINE EMARD (FR)

JAKE ELWES (UK)

SASCHA POHFLEPP (DE) + ALESSIA NIGRETTI (IT) +

MATTHEW LUTZ (US)

JEROEN VAN DER MOST + PETER VAN DER PUTTEN (NL)

ANNA DUMITRIU + ALEX MAY (UK)

JAKOB KUDSK STEENSEN (DK)



J. Kudsk Steensen, RE-ANIMATED, 2018 (détail)

Notre vie quotidienne est tellement imbriquée dans des environnements technologiques complexes et des systèmes artificiels que les frontières entre les mondes physique et virtuel sont de plus en plus floues.

La combinaison multicouches de composants organiques et technologiques nécessite une nouvelle conceptualisation des relations écologiques avec les systèmes artificiels.

Grâce aux échanges et aux influences mutuelles avec les systèmes organiques, les systèmes intelligents inorganiques peuvent former des écosystèmes hybrides impliquant une relation symbiotique.

Cela donne lieu à des formes de relations et d'enchevêtrements de plus en plus complexes, qui affectent l'environnement partagé, la cohabitation, la coévolution et la socialisation inter-espèces.

À l'heure des catastrophes climatiques et de la perte de biodiversité sur cette planète, les artistes mettent en évidence les interactions possibles entre la technologie et la biologie dans leurs œuvres interactives et immersives, qui sont souvent développées en collaboration avec des scientifiques.

Par exemple, des espèces disparues sont ramenées à la vie dans un écosystème virtuel basé sur des plantes numérisées et d'autres types de matériaux organiques et de formes de vie.



JUSTINE EMARD SUPRAORGANISM, 2021

Une vingtaine de sculptures robotiques en verre, suspendues à une structure en acier inoxydable, se déploient dans l'espace d'exposition. Les modules prennent vie grâce à leurs systèmes, lumières et moteurs connectés, animés en temps réel par un système d'apprentissage automatique, une intelligence artificielle.

Grâce à ses capteurs ambiants, l'installation réagit subtilement à la présence des visiteurs, comme une forme de vie artificielle. Les membres de cet essaim d'êtres nouvellement organisés réagissent en symbiose, se surprenant les uns les autres avec des lumières et des sons et interagissent telle une constellation organique.

L'installation est basée sur le comportement et les mouvements d'une colonie d'abeilles identifiés, analysés à l'aide d'un algorithme. Justine Emard a collaboré avec le développeur d'IA et artiste Martial Geoffre-Rouland lors d'une résidence au ZKM_Hertz-Lab pour entraîner un réseau neuronal artificiel sur ces données collectées. **Comme un essaim d'abeilles, les éléments individuels de l'installation se comportent comme un organisme doté d'une intelligence collective - un supra-organisme artificiel.**

EXOVISIONS, 2018

Exovisions est composée de pierres, de bois pétrifiés, d'argile prise dans la roche et d'une application de réalité augmentée. Pour transformer ces objets naturels en espace de projection et d'imagination, l'artiste a collaboré avec le compositeur Japonais Marihiko Hara.

Lorsque les visiteurs s'approchent appareillés, les minéraux s'éveillent. Apparaissent des univers dans lesquels le visuel et le sonore se confondent, le géologique et le technologique se combinent. L'artiste nomme ces petits mondes des «exo-scapes», rassemblant les radicaux de l'extériorité et du paysage. Inédits pour chaque gemme, ces «exo-scapes» cherchent la métamorphose et tendent vers le merveilleux. Leurs mouvements évoquent l'encre turbulente qui, injectée dans l'eau, permet la création de délicats papiers marbrés appelés suminagashi.

Dans l'écosystème technologique composite qui est en train d'advenir, les apparitions de surface proposent des états flottants où se concertent trois temporalités à travers trois types de mémoires sollicitées. Il y a celle de la pierre, éternelle puisque toujours entière même brisée, qui dit le temps géologique; puis celle de l'humain, générationnelle, qui fait surgir les mythes; et enfin celle des données numériques, nouvelle et ambivalente puisque oscillant entre la durabilité et l'obsolescence programmée. Le regard modifié, amplifié, étonné se prend à imaginer des terres sans frontières, se figure que d'autres mondes sont possibles si on cherche à les faire éclore et envisage le futur comme une réalité à conserver.





J. Elwes, *CUSP*, 2019, 4K digital video with audio, 13 minute loop

JAKE ELWES *CUSP*, 2019

En quels termes pouvons-nous décrire les environnements contemporains ? Quel rôle joue la technologie dans le processus de leur formation ? Peut-on encore maintenir la dichotomie entre artificiel/ technologique et naturel ou doit-on plutôt parler d'écologies hybrides ?

Sur la base d'un ensemble de données photographiques et sonores, l'intelligence artificielle procède d'abord à l'apprentissage des caractéristiques intrinsèques à différents oiseaux vivants dans les marais. Une synthèse des spécificités communes et singulières de chaque espèce et de leur chant sont ainsi répertoriées, loin de tout système de classification ornithologique pré-établi.

La machine procède ensuite à une combinaison des données et génère alors de nouvelles typologies d'oiseaux diffusées sur un écran installé au sein des vasières de Landermere Creek qui pourraient être leur habitat naturel. Accompagnant les images, la diffusion d'un chant vient augmenter l'installation et proposer une tentative de dialogue avec les volées d'oiseaux indigènes. **Cette œuvre aborde bien sûr la question de l'écologie, de l'adaptabilité des espèces face à des milieux modifiés par l'être humain et tient lieu de préfiguration de ce à quoi ressembleront peut-être les espèces de demain, comme une conversation entre la fragilité du présent et l'incertitude de l'avenir.**



S. Pohflepp + A. Nigretti + M. Lutz, *Those Who*, 2019

SASCHA POHFLEPP, ALESSIA NIGRETTI ET MATTHEW LUTZ *THOSE WHO*, 2019

La collection du musée d'État Darwin de Moscou est l'une des premières expositions muséales à examiner la théorie de l'évolution. **Sascha Pohflepp s'en est inspiré pour créer une vision spéculative du voyage de l'évolution vers un avenir conçu comme une simulation de vie par la technologie.**

A partir de ces données, Alessia Nigretti et Matthew Lutz ont d'abord formé un réseau neuronal artificiel à l'aide de matériaux provenant du musée Darwin puis ont utilisé un algorithme génétique pour créer cette biosphère numérique auto-générative. **Cet écosystème se compose de formes de vie artificielles qui évoluent dans le temps, d'un ensemble d'entités de ressources autopropulsées qu'elles peuvent consommer et d'un environnement dans lequel elles sont intégrées.**

Les agents naissent et se multiplient, se déplaçant parfois seuls à la recherche de ressources ou coopérant parfois, et finissent par mourir. De nouveaux agents apparaissent alors dans cet environnement, à un rythme équilibré par la décomposition des coquilles transparentes laissées derrière eux, afin de maintenir une taille de population équilibrée sur le plan informatique.



**WE ARE MELTING.
IT HURTS. WE ARE SAD.
WE ARE DYING.**

J. van der Most + P. van der Putten, *Letters from Nature*, 2020

JEROEN VAN DER MOST ET PETER VAN DER PUTTEN *LETTERS FROM NATURE*, 2020

Peut-on utiliser l'intelligence artificielle pour donner une voix aux entités terrestres en détresse, en leur permettant d'appeler à l'aide ?

C'est cette question qui a motivé Jeroen van der Most et Peter van der Putten à développer leur œuvre *Letters from Nature* contrôlée par l'IA.

Les développeurs ont utilisé l'outil de traitement du langage GPT-3, disponible en libre accès. **Ils ont entraîné une IA à écrire des lettres du point de vue d'entités menacées en utilisant des informations provenant d'Internet à propos d'îles, de forêts et de récifs coralliens en danger.**

Ce ne sont pas des lettres d'humains, mais des lettres de parties de la terre auxquelles l'IA donne une voix.

Leurs appels, générés par ordinateur, en faveur d'un traitement plus responsable de l'environnement s'adressent à nous tous.



A. Dumitriu + A. May, *ArchaeaBot*, 2018

ANNA DUMITRIU ET ALEX MAY ARCHAEABOT: A POST CLIMATE CHANGE, POST SINGULARITY LIFE-FORM, 2018-2019

La Singularité technologique est l'hypothèse selon laquelle l'invention de l'intelligence artificielle déclencherait un progrès technologique tel, que la capacité des humains ne pourrait la contrôler ou à la prédire, et induirait des changements imprévisibles sur la société humaine.

Les changements climatiques sont quant à eux, une question déterminante de notre époque impliquant l'évolution des conditions météorologiques et l'élévation du niveau des mers, phénomènes dont les conséquences sont mondiales en termes d'effets et d'échelle.

En se basant sur de nouvelles recherches sur les archées, un groupe de micro-organismes unicellulaires qui seraient la plus ancienne forme de vie sur terre adaptée à la vie dans des conditions extrêmes, et sur les dernières innovations en matière d'intelligence artificielle, les artistes ont tenté de recréer ce que serait l'espèce ultime pour la fin du monde.



J. Kudsk Steensen, *RE-ANIMATED*, 2018

JAKOB KUSDSK STEENSEN *RE-ANIMATED*, 2018-2019

L'installation multimédia *RE-ANIMATED* explore les intersections entre l'extinction, la préservation et l'immortalité à travers une tentative artistique de reconstruire et de créer des formes de vie et leurs habitats dans les médias.

L'œuvre tente de ré-imaginer des souvenirs de l'ornithologue Harold Douglas Pratt concernant l'oiseau Kaua'i 'ō'ō, aujourd'hui disparu, tels qu'ils ont été racontés à l'artiste et réalisateur Jakob Kudsk Steensen. Un vaste paysage de réalité virtuelle basé sur l'île hawaïenne Kaua'i se déploie et se transforme en un nouveau monde photo-réaliste et immersif. Des matériaux organiques numérisés en 3D provenant de travaux sur le terrain et du Musée américain d'histoire naturelle, ainsi que de véritables archives audio, sont tous remixés ensemble. La musique algorithmique de Michael Riesman constitue une autre composante de l'installation. Les plantes, la mousse et les insectes répondent à la pulsation de la musique générée en temps réel, et la respiration et la voix des spectateurs influencent l'atmosphère virtuelle à travers le casque VR.

En tant qu'environnement virtuel poétique et lent, *RE-ANIMATED* s'interroge finalement sur la relation entre les êtres humains et les entités non humaines et les écosystèmes irrévocablement modifiés par l'activité humaine.

BioMedia, chapitre II :

Art / Média / Robotique / IA

AVEC LES ARTISTES :

FABIEN ZOCCO (FR)
MAIJA TAMMI (FI)
STEPHANIE DINKINS (US)
CHRISTIAN MIO LOCLAIR (DE)
ANNA DUMITRIU ET ALEX MAY (UK)



C. Mio Loclair, Narciss, 2018 (détail)

« Les machines de la fin du XX^e siècle ont rendu tout à fait ambiguë la différence entre le naturel et l'artificiel, l'esprit et le corps, l'auto-développement et l'extérieur, et de nombreuses autres distinctions qui étaient appliquées auparavant aux organismes et aux machines. »

[Donna Haraway, Simians, Cyborgs and Women.
La réinvention de la nature. New York 1991].

Certains chercheurs affirment que ce n'est pas la composition physique (par exemple, organique ou inorganique) d'un organisme qui détermine s'il est vivant, mais plutôt la façon dont celui-ci traite l'information.

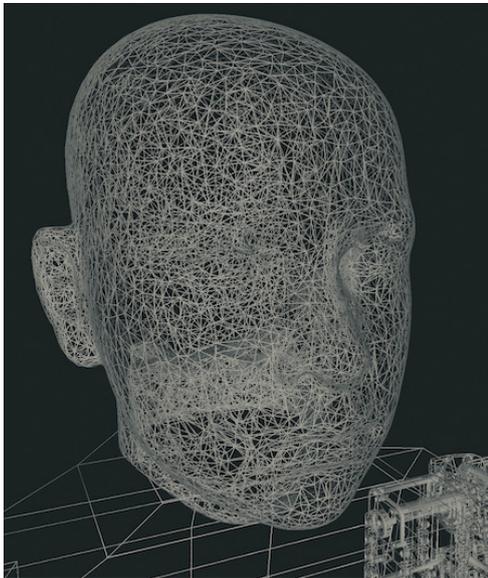
Un autre présupposé central de toute investigation philosophique sur la vie artificielle est que la vie n'est pas à proprement parler une science exacte, mais une caractéristique générale qui s'applique à certains comportements et formes d'organisation.

La section Interagir avec de nouveaux compagnons est consacrée à l'exploration de ces comportements et formes d'organisation et à la recherche d'une nouvelle définition de la vie.

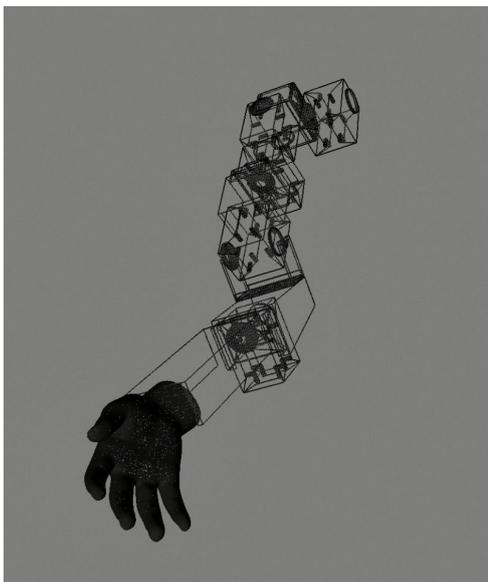
L'informaticien précurseur John von Neumann décrit la vie comme un processus qui peut être appréhendé par le biais des médias.

Si cette définition s'avérait exacte, la vie pourrait également apparaître au sein de systèmes qui ne feraient pas partie de l'évolution naturelle et pourraient relever du domaine des médias numériques.

Face à la crise écologique imminente, la question se pose de savoir si les êtres humains, les animaux et les plantes sont nos seuls compagnons ou si nos définitions de la vie et des co-êtres doivent également inclure les entités artificielles et technologiques.



A. Dumitriu + A. May, *Cyberspecies Proximity Digital Twin*, 2020 (détail)



A. Dumitriu + A. May, *Cyberspecies Proximity Digital Twin*, 2020 (détail)

Dans ce contexte, l'exploration scientifique de la vie artificielle ne s'intéresse pas seulement à la question de savoir ce qu'est la vie ou comment nous la reconnaissons, mais aussi à ce que pourrait être la vie.

Dans sa forme limitée (appelée vie artificielle douce), l'évolution est explorée à l'aide de simulations informatiques et les processus de la vie sont modélisés dans des simulations logicielles dans le but de mieux comprendre la mécanique sous-jacente des phénomènes biologiques.

Cette approche ouvre un nouvel espace spéculatif de recherche artistique, dans lequel de nouvelles formes de vie artificielle peuvent être développées et présentées.

BioMedia. L'ère des médias semblables à la vie explore diverses formes d'agents artificiels dans des environnements complexes, ainsi que leur comportement et leur capacité d'interaction entre eux et avec des êtres humains et non humains.

Les agents générés et simulés par ordinateur ou les robots évolutifs complexes présentent un comportement biomimétique - qui est également caractéristique des systèmes vivants naturels - sous forme de mécanisme de recherche, d'intelligence en essaim, d'auto-préservation, etc. Leurs réactions imprévisibles aux stimuli imitent, démontrent ou simulent un comportement proche de la vie.

Qu'est-ce que nous interprétons comme étant vivant ? Comment définissons-nous un comportement proche de la vie ? Le mouvement, les réactions (relations entrée-sortie) ou la possibilité de parler et de développer son propre personnage sont-ils les critères décisifs ? Ou est-ce que ce sont nos données qui, en fin de compte, donnent vie aux formes de vie artificielles ?



M. Tammi, *One Of Them Is a Human #1*

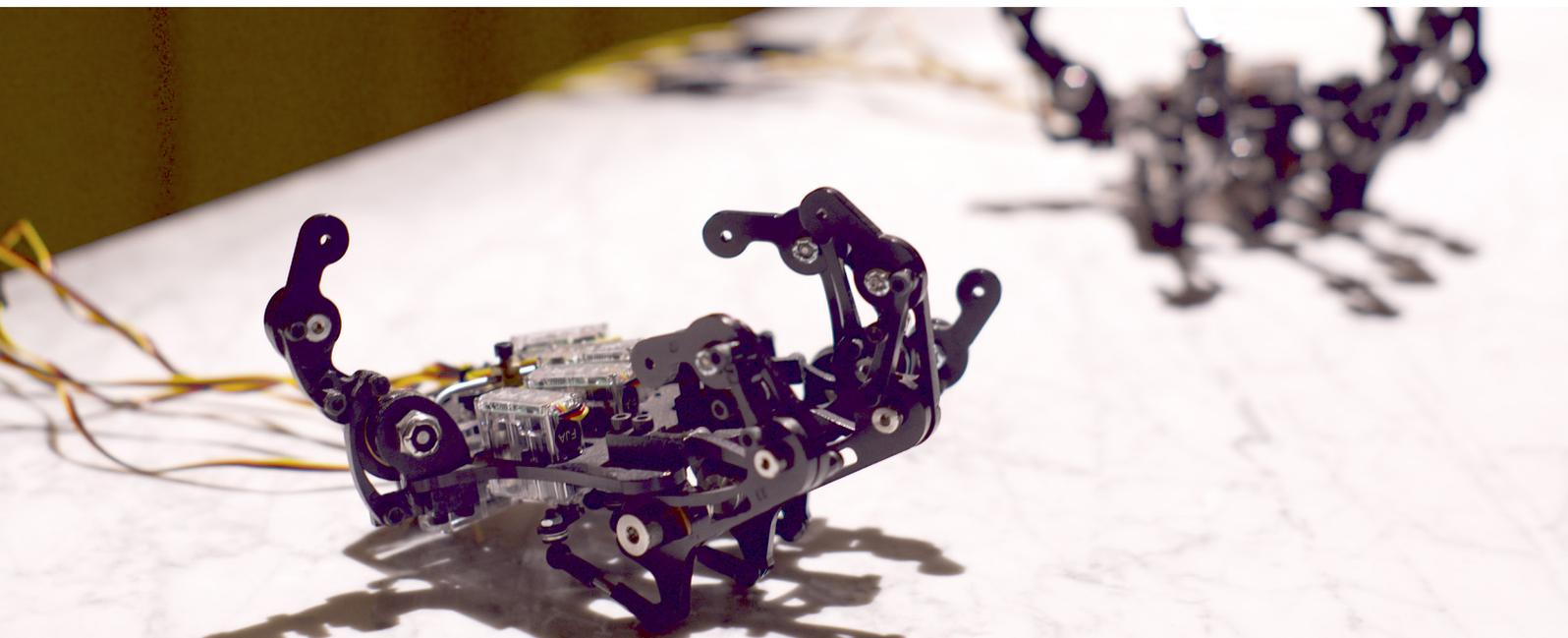
MAIJA TAMMI
ONE OF THEM IS A HUMAN #1, 2017

Cette série de quatre portraits photographiques est composée de trois androïdes et d'un possible humain. Par le doute qu'induit le titre de cette installation, le spectateur est invité à reconnaître son semblable parmi les machines mais aussi à constater avec trouble, la part humaine de l'androïde.

Vient alors l'idée qu'il est possible d'être remplacé par la technologie car après tout, la série de portraits met ceci en évidence : une entité technologique a investi le domaine du portrait de vie. Le portrait est traditionnellement dédié à la capture et à la célébration des vivants à un moment de leur existence : un instantané dans le temps - une nature morte humaine.

***One of Them is a Human* renverse la convention du portrait en amenant à l'inverse, une nature vivante à la machine. Erica et ses amis défient la corporalité de l'être humain.**

Ce sont des êtres intemporels, éternels et synthétiques, sauf peut-être pour l'un d'entre eux. Leur existence même brise la linéarité du temps, alors qu'ils évoquent simultanément la parenté par leur étrange ressemblance physique avec le vivant. L'androïde de chaque portrait est devenu le miroir de l'âme du spectateur humain.



F. Zocco, *Chirotope*, 2020

FABIEN ZOCCO *CHIROTOPE*, 2020

Chirotope est une sculpture animée directement inspirée des jeux de mains des statues antiques et baroques qui parsèment la ville de Rome.

En observant les corps travaillés, le drapé des toges en mouvement ou les expressions des visages, Fabien Zocco identifie chez les sculpteurs une intention commune aux roboticiens : mimer l'humain, le reproduire de la façon la plus fidèle qui soit, s'en rapprocher toujours plus. L'œuvre matérialise ainsi l'analogie entre la sculpture et la robotique.

Les mains, droites toutes les deux, communiquent entre elles. Elles dialoguent ensemble au rythme d'une conversation entre deux personnages mythiques du film *2001, Odyssée de l'espace* (1968) de Stanley Kubrick, HAL 9000 (un supercalculateur doté d'intelligence artificielle) et Dr. Dave Bowman.



S. Dinkins, *Bina48 close heads*, 2014

STEPHANIE DINKINS *CONVERSATION WITH BINA48*, 2014

Un artiste et un robot social peuvent-ils construire une relation dans le temps ? L'artiste Stephanie Dinkins et Bina48, l'un des robots sociaux les plus avancés au monde, expérimentent cette question à travers une série de conversations enregistrées sur vidéo. **Ce projet artistique explore la possibilité d'une relation basée sur une interaction émotionnelle, et révèle potentiellement des aspects importants de l'interaction humain-robot et de la condition humaine.**

La relation est construite avec Bina48 (Breakthrough Intelligence via Neural Architecture, 48 exaflops par seconde), un ordinateur intelligent construit par la Fondation Terasem Movement qui serait capable de penser et d'avoir des émotions de manière indépendante.

La Fondation Terasem s'efforce de transférer la conscience d'une personne vivante dans le robot et de faire en sorte que cette conscience continue à se développer indépendamment de la personne dont elle s'inspire. Dans *Conversations avec Bina48*, Dinkins explore les limites de la conscience humaine, ce que signifie être humain, la mortalité et notre capacité à exister au-delà de la vie de nos corps (trans-humanisme).

Jusqu'à présent, les deux protagonistes ont discuté de la famille, du racisme, de la foi, des droits civils des robots, de la solitude, de la connaissance et de l'inquiétude de Bina48 pour ses amis robots qui sont considérés d'avantage comme des sujets de laboratoire que des êtres à part entière. Lors de leur première rencontre, Dinkins a demandé au robot «Qui est ton peuple ?» et lui a posé des questions sur la race, l'amour et les relations. Bina48 a préféré parler de la singularité et de la conscience.



C. Mio Loclair, *Narciss*, 2018

CHRISTIAN MIO LOCLAIR *NARCISS*, 2018-2021

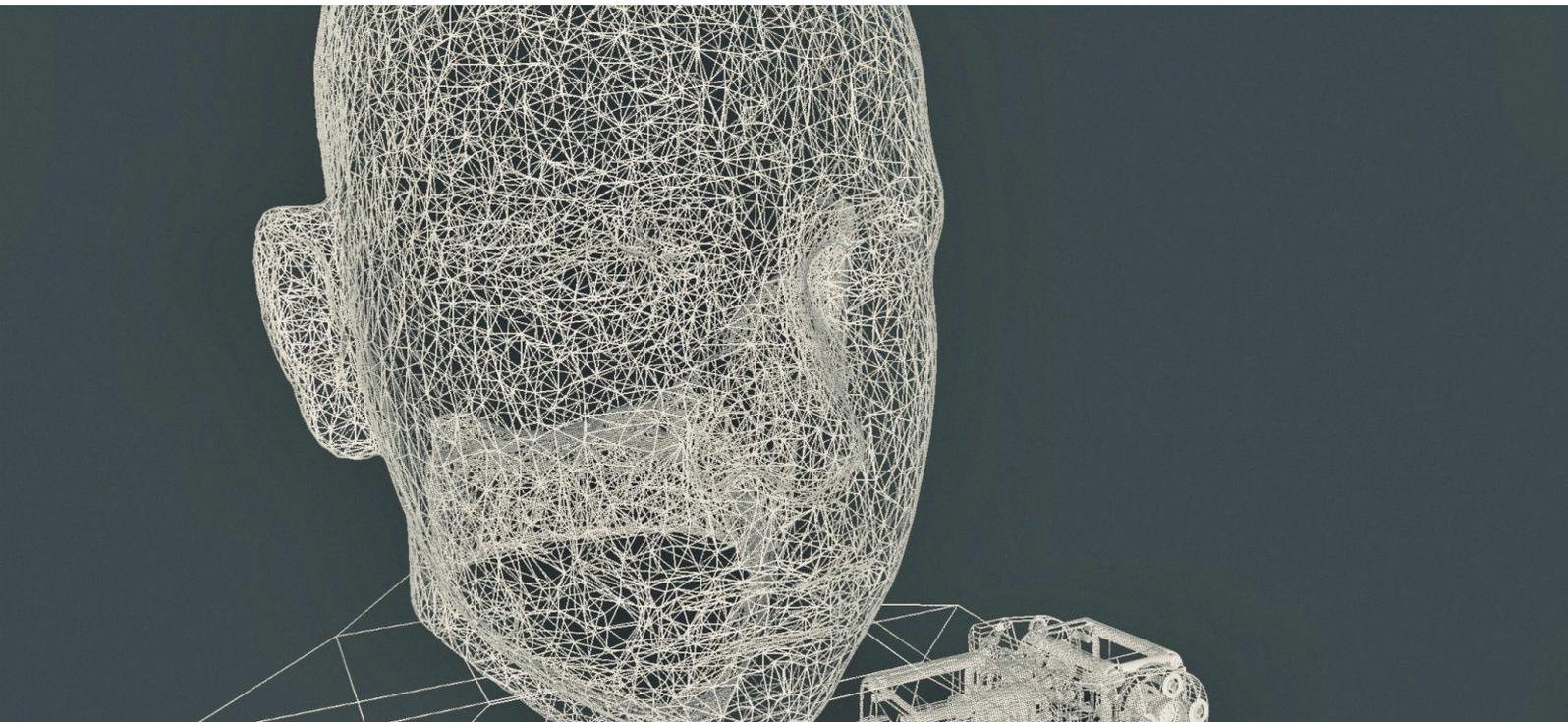
Le projet *Narciss* vise à remettre en question le modèle de conscience de soi. *Narciss* est à la fois une intervention artistique et une intelligence artificielle dont le seul but est de s'interroger sur elle-même, faisant référence à un modèle synthétique de conscience de soi et un fragment de narcissisme artificiel.

Le dos d'un écran téléviseur est surmonté d'une caméra mobile et fait face à un miroir circulaire. Ses déplacements permettent d'observer dans le reflet, l'arrière de cet écran, ses composants électroniques et ses branchements. Une intelligence artificielle recueille les données filmées puis les retranscrit en temps réel, sur l'écran de télévision, donnant ainsi à lire ce qu'elle observe.

En effectuant constamment des panoramiques et des zooms, la machine reçoit un flux de différentes perspectives d'elle-même dans une boucle excluant toute part interprétative.

L'observateur humain est exclu de ce cycle interne, mais invité à y participer en tant que juge supérieur. *Narciss* est un robot, conçu pour analyser sa propre incarnation physique.

Narciss en tant que projet, est le résultat de deux années de recherche et développement. Au-delà de l'installation artistique, le Studio Christian Mio Loclair a étudié différents champs de la perception humaine et tenté de les repenser par des algorithmes image-texte.



A. Dumitriu + A. May, *Cyberspecies Proximity Digital Twin*, 2020

ANNA DUMITRIU ET ALEX MAY CYBERSPECIES PROXIMITY : DIGITAL TWIN, 2020

Inspirés par les techniques de l'industrie de construction, le duo d'artistes a développé un « jumeau numérique » du spectateur, composé des images filaires 3D d'une tête et des mains d'un robot qui reprend ses mouvements sur un écran, filmés par une caméra.

***Cyberspecies Proximity* met le public au défi de se confronter aux questions technologiques, éthiques et sociétales soulevées par l'avènement des robots sociaux urbains et invite par la même, à considérer le comportement utilitariste à leur égard tandis que l'installation agit à la façon d'un miroir, d'un double mécanique du spectateur.**

INFORMATIONS PRATIQUES

Scène conventionnée d'intérêt national Art et création pour les écritures numériques et le spectacle vivant par le Ministère de la Culture, le Centre des arts (CDA) d'Enghien-les-Bains s'attache à défendre la diversité des écritures scéniques (qu'elles soient musicale, chorégraphique ou hybride) en soulevant des problématiques phares qui lient art, sciences et société.

Pôle de création, de diffusion et de résidences, ce lieu transdisciplinaire propose une programmation artistique riche autour des arts visuels, des arts de la scène (danse, théâtre, musique) et du cinéma.

Reconnue ville créative des arts numériques par l'UNESCO, Enghien-les-Bains est devenue en 2013, la plus petite ville du réseau au monde à porter un projet numérique que le CDA incarne depuis 20 ans aussi bien à l'échelle locale qu'internationale.

LE PÔLE RÉSIDENCES DU CDA

Fabrique artistique, le Centre des arts accueille chaque saison une dizaine d'artistes en résidence autour des enjeux suivants : transdisciplinarité, liens art-technologie et société, perception et immersion du spectateur, dialogue corps-machine...

Résidences d'artistes associés, de création, de recherche ou accueil studio, plusieurs types d'accompagnement sont imaginés pour répondre aux besoins des artistes, suivis par l'équipe du Centre des arts dans leurs processus de création, de l'écriture jusqu'à la réalisation.

OÙ

12-16, rue de la Libération
95880 Enghien-les-Bains
Tél. +33 (0)1 30 10 85 59
accueilcda@carts.enghien95.fr
www.cda95.fr

QUAND

Mardi – Jeudi et samedi – 14h > 19h
Mercredi – 10h > 20h
Dimanche – 14h > 18h
- Fermé les lundis et jours fériés

ACCÈS

- 12 min de Paris Gare du Nord
- 1 min de la gare à pied

EN TRANSILIEN

- De Paris Gare du Nord, Ligne H direction Pontoise ou Valmondois (12 min)
- De Pontoise, Ligne H direction Paris Gare du Nord (20 min)
- Détail des horaires sur www.transilien.com
Situé à 1 min de la gare, côté rue de l'arrivée

ACCÈS PARKINGS

- Sous le Centre des arts, 12 rue la Libération, ouvert jusqu'à la fin des spectacles (tarif préférentiel à partir de 20h)
- Place Foch, (165 pl.) ouvert 24h/24.
- Hôtel de Ville, (315 pl.), ouvert 24h/24 (tarif préférentiel à partir de 20h)



CDA

**CENTRE DES ARTS
ENGHEN-LES-BAINS**

**SCÈNE CONVENTIONNÉE
D'INTÉRÊT NATIONAL ART ET CRÉATION
ÉCRITURES NUMÉRIQUES ET SPECTACLE VIVANT**

www.cda95.fr