

**mains
d'œuvres**

Stranger Dreams

Dossier de presse

Du vendredi 5 février au
dimanche 14 mars 2021, sur
réservation par créneau d'une
heure.

mains d'œuvres

STRANGER DREAMS

Une exposition onirique et poétique, un lien subtil avec le glissement dystopique qui est en train de s'opérer.

stranger dreams c'est d'abord une invitation à plonger dans un univers onirique où les images, les sons et les sens se déploient selon des logiques qui sont propres au rêve : parfois improbables, magiques, surréalistes.

stranger dreams c'est une expérience esthétique et poétique. Une déambulation dans un paysage familier et insaisissable, qui nous

attire et nous échappe sans cesse.

stranger dreams c'est le témoignage d'un glissement en train de s'opérer – où l'inquiétante étrangeté cède peu à peu la place à la dystopie.

stranger dreams c'est un recueil de phénomènes et de métaphores, pouvant être lus ensemble ou séparément ; où l'esthétisme rencontre la surveillance, l'intelligence artificielle se mêle à l'inconscient, le désert californien côtoie les centres de données et le mystique affronte le big data ; et où l'on s'approche parfois trop près du soleil.

**STRAN-
GER**

05.02 — 14.03.2021

Du mercredi au samedi
de 14h à 18h
sur réservation par
créneau d'une heure

Exposition proposée dans
le cadre du cycle Rêve!
par le collectif Sur/Mesure

DREAMS

RÊVE!
SUR/MESURE

Memo Akten *Learning to See:
Gloomy Sunday*

Grégory Chatonsky *Deep Body (The
Dreaming Machine)*

Sarah Cockings + Harriet Fleuriot
Plasma Vista

Caroline Delieutraz *Unboxing +
Tapping + Whisper with Rikita ASMR*

Emmanuelle Gibello *#0_La
gardienne du phare*

Dasha Illina *Do Humans Dream of
Online Connexion?*

Anna Jochymek *Europe A
Prophecy*

Matteo Messina *Pawns of Further
East*

Nadia Rabhi *Escape*

Sabrina Ratté *Alpenglow*

Jade Smith *Desert Son*

STRANGER DREAMS

Des artistes français.es et internationaux.les de 8 pays. Avec des noms confirmés come Gregory Chatonsky ou Sabrina Ratté et des artistes représentatif.ves de la plus jeune génération d'artistes comme Dasha Illina (résidente à Mains d'Œuvres) ou Matteo Messina. Multitude de supports - vidéo, installation, print et une scénographie spécialement conçue pour l'occasion.

L'exposition est accompagnée d'un enretien Avec Manuela de Barros, philosophe et théoricienne des arts, auteure du livre *Magie et Technologie*.

Commissariat : **Klio Krajewska**

Œuvres et artistes

Memo Akten

Memo Akten est un artiste, chercheur et philomate d'Istanbul, en Turquie. Il travaille avec les technologies émergentes et le calcul pour créer des images en mouvement, des compositions, des installations responsives à grande échelle et des performances. Fasciné par la nature de la nature et la condition humaine, il rassemble des domaines tels que l'intelligence biologique et artificielle, la créativité computationnelle, la théorie de l'information, la perception, la conscience, les neurosciences, la physique fondamentale, la cosmologie, le rituel et la religion.

Akten a reçu le Prix Ars Electronica Golden Nica pour son œuvre 'Forms' en 2013. Il a exposé et joué à l'international, notamment à «Artistes & Robots» du Grand Palais en 2018 (Paris FR), «More than Human» du Barbican en 2017 (Londres Royaume-Uni), l'exposition emblématique «Decode» du Victoria & Albert Museum en 2009 (Londres UK), le Moscow Museum of Modern Art (Moscou RU), le Shanghai Ming Contemporary Art Museum (Shanghai CN), le Mori Art Museum (Tokyo JP), Royal Opera House (Londres UK) et bien d'autres. Il a également collaboré avec des célébrités telles que Lenny Kravitz, U2, Depeche Mode et le professeur Richard Dawkins.

Parallèlement à sa pratique, Akten termine actuellement un doctorat (en attente de sa soutenance) à la Goldsmiths University de Londres en intelligence artificielle et en interaction homme-machine expressive (Significative Human Control of Generative Deep Neural Networks). Il a également rejoint récemment le département d'arts visuels de l'Université de Californie à San Diego (UCSD) en tant que professeur adjoint d'arts computationnels.



Memo Akten *Learning to See: Gloomy Sunday*

vidéo, 3:02

2017

Un réseau neuronal artificiel regarde le monde et essaie de donner un sens à ce qu'il voit. Mais il ne peut voir qu'à travers le filtre de ce qu'il sait déjà. Tout comme nous. Car nous aussi, nous ne voyons pas les choses telles qu'elles sont, mais à travers ce que nous sommes.

Dans ce contexte, le terme voir se réfère tant à l'expérience perceptive et phénoménologique de la vision, qu'à l'acte cognitif de donner un sens et de construire ce que nous considérons être la vérité.

Nos préjugés définissent ce que nous voyons et comment nous interagissons les uns avec les autres. En alimentant notre incapacité à voir le monde du point de vue de l'autre, ils favorisent les polarisations sociales et politiques.

Learning to See (Apprendre à voir) est une série d'œuvres qui utilisent des algorithmes d'apprentissage automatique pointus pour réfléchir sur nous-mêmes et sur la façon dont nous donnons un sens au monde. L'image que nous voyons dans notre esprit conscient n'est pas une image miroir du monde extérieur, mais une reconstruction basée sur nos attentes et nos croyances antérieures. De ce point de vue, l'empathie et la compassion se révèlent être beaucoup plus difficiles que nous pourrions le croire; ce qui les rend d'autant plus précieuses et essentielles.

Grégory Chatonsky

Depuis le milieu des années 90, Grégory Chatonsky travaille sur le Web et principalement sur son affectivité. Cela le mène à questionner l'identité et les nouvelles narrations qui émergent du réseau.

À partir de 2001, il a commencé une série sur la dislocation, l'esthétique des ruines et l'extinction comme phénomène artificiel et naturel.

Au fil des années, il s'est tourné vers la capacité des machines à produire de façon quasi autonome des résultats qui ressemblent à une production humaine.

Ces problématiques sont devenues convergentes grâce à l'imagination artificielle qui utilise les données accumulées sur le Web comme matériau d'apprentissage afin de produire une ressemblance. Dans le contexte d'une extinction de l'espèce humaine, le réseau apparaît alors comme une tentative pour créer, par anticipation, un monument qui continuerait après notre disparition.



Grégory Chatonsky *Deep Body (The Dreaming Machine)*

Installation

2014 - 2020

À partir d'une base de données de 20 000 rêves compilés à l'Université de Californie par Adam Schneider et G. William Domhoff, une IA produit de nouvelles séquences oniriques, les lit et génère des images surréalistes. Le logiciel rêve nos rêves, produit de nouveaux rêves à partir des nôtres. Une sculpture installée dans un datacenter, représente les fragments d'un corps humain démantelé. Le corps y est démembré, ou en cours de remembrement, on ne le sait pas vraiment. Deep Body hésite entre destruction et résurrection face à un modèle d'homme digital que la machine garderait "en mémoire".

Sarah Cockings + Harriet Fleuriot

Sarah Cockings et Harriet Fleuriot travaillent en collaboration sur la vidéo, la performance, l'installation, le son et la sculpture. Ils s'intéressent à la manière dont le travail en collectif pourrait offrir un espace unique pour les imaginations négociées du genre et du travail. Leur travail explore les systèmes de production créative; constructions de la féminité; perceptions de futilité, de fonction et de risque; et des sentiments de précarité et d'incertitude pendant les phases de transition. Elles aiment expérimenter les propriétés sensuelles, émotionnelles et cinétiques des matériaux et des environnements, enquêter sur les capacités du gameplay et l'action physique. Le duo a présenté sa première exposition solo conjointe, «Another Funny Turn», à la Block 336 Gallery de Londres en 2019. L'exposition a reçu une critique cinq étoiles et une liste «Best of the Best» dans TimeOut et s'est conclue par «Vast Forward» - un événement de performance en direct à Art Night London 2019. En 2018, leur installation de performance interactive «Lendable Mendable Vendable» a été commandée et présentée à la fois à Art Night London et au Eindhoven Film Festival. En 2016, Cockings et Fleuriot ont achevé leur premier travail ensemble, le court-métrage «Plasma Vista», qui a remporté Tenderflix, a été sélectionné pour Bloomberg New Contemporaries, et a été montré à l'international dans des galeries et des festivals, recevant plusieurs prix.



Sarah Cockings + Harriet Fleuriot *Plasma Vista*

vidéo, 7:31

2016

Plasma Vista explore les thèmes de l'économie, de la production, de la créativité, et de la collaboration. Elle est centrée sur la performativité de la découverte de soi et des mythologies du féminin. Ce qui a commencé comme une vidéo promotionnelle pour une plateforme présentant l'art collaboratif, les produits de design, le mobilier et la mode s'est rapidement transformée pour devenir une image en mouvement indépendante et expérimentale. Détournant l'esthétique commerciale d'une vidéo pour un site de vente au détail, les artistes en ont fait une forme mouvante occupant un espace double situé entre l'utilité et l'art.

Caroline Delieutraz

Caroline Delieutraz explore la manière dont Internet agit sur le réel. Ses pièces débutent souvent par des enquêtes sur des phénomènes ayant des implications à la fois en ligne et hors ligne, comme le trafic d'une espèce menacée de scorpions vivants, les pratiques vernaculaires qui se développent sur les réseaux sociaux ou encore l'émergence de la figure inquiétante du troll d'Internet. Refusant de se prononcer sur le devenir (utopique ou dystopique) du Web, l'artiste lui emprunte la culture de la collaboration et du DIY. Elle rejoue le contraste qui règne sur la toile, où se mêlent images parfaitement lisses et montages bruts, manipulation des foules et valorisation de l'authenticité. À rebours de la frénésie des flux cependant, l'artiste accorde une grande place à l'attention des spectateurs, privilégiant des pièces concises mais généreuses dans l'expérience proposée. La matérialité y est très présente, à travers une réalisation toujours rigoureuse, même dans une esthétique punk. Le travail de Caroline Delieutraz en appelle également au corps du spectateur, via le selfie ou l'ASMR. Ses œuvres prennent une dimension contextuelle lorsque, exploitant les ressources des réseaux sociaux, elles créent un système d'échanges et d'interactions entre individus. Par ces échanges, ainsi que par ses enquêtes et collaborations, Caroline Delieutraz questionne le quantitatif et fait surgir du corps et de la substance dans ce qui est, sinon, balayé par le flux.



Caroline Delieutraz *Unboxing + Tapping + Whisper with Rikita ASMR*

Vidéo, 48:56, son binaural

2017

Après avoir collectées des images sur Internet et rassemblés divers objets pour leur propension à circuler, Caroline Delieutraz les enferme dans des blocs de paraffine translucide, de taille identique. Entre supports d'enregistrement, mode de conservation et time capsule, ces blocs sont la matérialisation d'usages informatiques en objets hybrides, convoquant technologie et D.I.Y.

Pour déchiffrer les Embedded Files, elle a en effet collaboré avec une spécialiste de l'ASMR, sigle pour Autonomous Sensory Meridian Response. Née sur Internet et popularisée par YouTube, l'ASMR peut être appréhendée comme un ensemble de protocoles expérimentaux et scénarisés, conçus par une personne qui enregistre et diffuse des vidéos dans le but de déclencher chez le regardeur une sensation agréable et apaisante, parfois étrange mais toujours cherchant à approcher une intensité orgasmique sans que celle-ci ne soit sexuelle. Plusieurs « triggers » ou « déclencheurs » en français, tel que des tapotements ou des chuchotements, ont pour objectif l'apparition de ces picotements difficiles à décrire.

Les créations d'Emmanuelle Gibello sont à la fois des projections de son inconscient mais aussi un miroir, qui s'adresse directement au regardeur, à l'écouteur. Elle développe une pratique qui emprunte à la fois aux arts visuels et à la musique électronique, au documentaire et à la fiction, et aux nouvelles technologies.

Son travail s'effectue à partir de sons et images qu'elle capte dans de multiples contextes, naturels et urbains, ainsi que de textes qu'elle écrit et d'interviews de personnes rencontrées au fil de ses voyages.

Elle imagine également de nouveaux instruments dans la mouvance du DIY

Avec ses instruments, elle questionne les nouvelles écritures à l'ère des nouvelles technologies dans la performance.



Emmanuelle Gibello #0_La gardienne du phare

vidéo,

2020

Pendant le confinement, dans cette phase de pause imposée, Emmanuelle Gibello a ébauché plusieurs micro-textes s'inspirant de ses voisins qu'elle voyait, apparaître et disparaître sur les toits depuis la fenêtre de ses 10m². Ces histoires courtes racontent inexorablement les destins d'êtres enfermés dans leur solitude. Sa caméra, ses micro étaient toujours là prêts à capter ces instants fugaces et vitaux..

Une vision nourrie par ses rêves et le Yi Jing, le Livre des Changements, qui lui permettait de tirer le fil des histoires.

Dasha Ilna est une artiste numérique russe basée à Paris, en France. Son travail explore la relation que nous développons avec les appareils numériques que nous utilisons au quotidien, notamment en ce qui concerne le corps humain. L'approche de Dasha Ilna se concentre sur les notions de soins et de technologie, les pratiques DIY et les solutions low-tech pour examiner divers problèmes tels que la dépendance au téléphone, les problèmes de santé liés à la technologie et la vie privée à l'ère numérique. Elle est la fondatrice du Center for Technological Pain, un centre qui propose des solutions DIY aux problèmes de santé causés par les technologies numériques, pour lequel elle a reçu une Mention d'Honneur à Ars Electronica. Le travail d'Ilna a été exposé dans des institutions telles que le Centre Pompidou (FR), MU Artspace (NL), la Gaîté Lyrique (FR), Hartware Medienkunstverein Dortmund (DE), ainsi que dans le cadre de diverses conférences, ateliers et performances organisés à l'échelle internationale. Elle est également co-directrice de NØ SCHOOL.



Dasha Ilna *Do Humans Dream of Online Connection?*
broderie sur taie d'oreiller, oreiller

“À partir de maintenant, nous aurions accès à des formes de consommation numérique toujours plus excessives, mais nos corps, nos organismes physiques, seraient privés de tout contact et de toute vitalité. La mutation se manifesterait par une cristallisation de la vie organique, par une numérisation du travail et de la consommation et par une dématérialisation du désir.”

-Paul B. Preciado sur la vie après COVID-19

Do Humans Dream of Online Connection? (Les humains rêvent-ils d'une connexion en ligne ?) est une broderie à la main d'un téléphone sur une taie d'oreiller. Ce travail fait des parallèles entre deux objets avec lesquels nous sommes en contact intime au quotidien; l'intimité dérivant ici non seulement de notre sens du toucher physique mais aussi des relations entretenues à distance par le toucher.

Unissant une interface physique rigide à la fragilité d'une broderie à la main, l'objet se veut une illustration des interactions sociales déconnectées à notre époque de distanciation sociale forcée et de dépendance croissante aux dispositifs électroniques comme outils de communication.

L'image du téléphone placé sur un oreiller attire l'attention sur le temps passé en état de connexion constante et sur notre engagement avec des réseaux en ligne toujours grandissants. Ce téléphone, il n'est jamais dormant : il exécute continuellement des mises à jour et traite des données. Analysant notre sommeil ou mesurant le nombre de pas que nous faisons par jour, il n'est plus seulement un appareil conçu pour nous connecter mais devient un outil permettant de quantifier nos habitudes et nos rythmes biologiques, alors même que ceux-ci sont perturbés par les événements globaux auxquels nous sommes connectés.

Do Humans Dream of Online Connection? remet en question notre intimité et notre attachement continu au smartphones.

Anna Jochymek (née en 1988, Pologne) vit et travaille à Londres.

Elle pose des questions sur l'exclusion sociale et la marginalisation. Ses recherches ont conduit à développer le concept de «l'espace de la peur» qu'elle explore en ce qui concerne la condition de la société contemporaine.

Elle travaille à l'intersection de la performance des arts visuels, de l'expérimentation des médias numériques et des interventions in situ.

Elle est titulaire d'un doctorat de l'Université des Beaux-Arts de Poznan et a occupé un poste d'associée de recherche honoraire à la Slade School of Fine Art, UCL.

En 2019, elle a remporté l'appel à projet The Digital Diaspora pour le projet Crowd Crystal qui a contribué au thème de l'identité d'Europe centrale et orientale. Elle a été artiste en résidence à la Geumcheon Art Factory à Séoul et au Performance Space Studio à Londres, et a participé à des expositions dans le monde entier, notamment : Her Own Way. Female Artists and the Moving Image in Art in Poland: From 1970s to the Present, Tokyo Photographic Art Museum, Tokyo (2019), The Digital Diaspora, Centrala Space, Birmingham (2019), Sharing Borders, The Slade Research Centre, Slade School of Fine Art (UCL), Londres (2019). Actuellement, son travail vidéo fait partie de la collection en ligne du Watermans Art Center.



Anna Jochymek *Europe a Prophecy*

vidéo,

2013-2020 (ongoing)

Faisant référence au plus mystérieux des livres enluminés composé par William Blake en 1794, «Europe a Prophecy» est une collection de cinq minutes d'images du soleil filmées avec une caméra portable, chaque mois de décembre depuis 2013.

Au départ motivé par la simple curiosité d'enregistrer un changement d'état, le geste spontané de filmer le Soleil s'est transformé en un processus rigoureux de documentation ayant lieu chaque année à la même période.

En se concentrant sur le Soleil, l'artiste crée un cadre métaphorique afin de réfléchir aux transformations du monde et de s'interroger sur leur nature, visibilité et dynamique.

En effet, le Soleil ne se transforme pas seulement; il est aussi le plus grand témoin de notre temps, observant les innombrables changements ayant lieu Terre, jusqu'à l'effondrement progressif de notre réalité.

Matteo Messina (né à Gênes, 1994) vit et travaille à Londres.
Ses recherches portent sur la relation entre la gamification et la surveillance, ainsi que sur leur impact sur les structures sociales et les futurs modèles de citoyenneté.
Il a obtenu une licence en économie et gestion des arts et des activités culturelles à l'Université Ca 'Foscari de Venise (2016) et une maîtrise en arts visuels et en études curatoriales à Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milan.



Matteo Messina *Pawns of Further East*

vidéo, 10:30

2019

Un sous-produit de l'Extrême Est. Entrer dans la vallée n'est pas facile. L'Extrême-Est est une zone libre qui profite d'un bug dans le gameplay quotidien. Il est situé dans la vallée de l'inquiétante étrangeté, une cyber-zone à accès restreint où est testée l'hybridation entre l'homme et la machine. Dans un futur proche, les humains appartiennent aux appareils technologiques qui utilisent leurs corps physiques comme doublure humaine. Le quotidien est devenu un jeu dans lequel les citoyens jouent pour survivre, c'est leur métier. C'est l'histoire de Mex, un garçon qui passe sa vie au service de son Amazon Alexa, et de Madda, une fille qui a réussi à s'échapper de sa réalité et qui vit désormais à l'Extrême Est. Ils essaieront de rejoindre et Mex participera à un dur voyage à travers le désert de données. La vallée de l'inquiétante étrangeté est un bois sombre qui mérite des rencontres surprenantes...

Nadia Rabhi, photographe plasticienne, auteure. Diplômée d'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy.

Un goût prononcé pour les images composites et une approche tant plastique que photographique la conduisent vers les univers les plus éclectiques : collage, graphisme, objet ou portrait. Elle collabore à de nombreux projets dans des domaines aussi variés que la presse, l'édition, la musique, la publicité, le web ou le cinéma. Ces dernières années, elle s'attache à développer un travail artistique proche de ses recherches originelles.



Nadia Rabhi *Escape*

tirage photo,
2020

Jamais nos libertés individuelles, notamment celles du déplacement, du voyage – et par extension celle de changer de décor, de voir des nouveaux paysages – n'ont été aussi restreintes que pendant la crise sanitaire actuelle. Nadia Rabhi a réalisé ce photomontage dans les deux premières semaines du confinement au printemps 2020 – encore sous le choc d'une réalité nouvelle – l'obligation de rester chez soi. C'est une combinaison de visions juxtaposées, sensations, parfums, faite à partir de ses archives photographiques et de rêves fugitifs glanés aux bords de ses fenêtres.

Il en est née une image puissante sur plusieurs niveaux de lecture – la couleur du ciel nous fait penser à la science-fiction ; il y a un côté naïf et insouciant, on est amusé en voyant des personnes qui se baignent comme si de rien n'était, alors que le monde s'écroule ; on sent la mélancolie de l'architecture brutaliste, renforcée par la présence de l'eau. La tour hertzienne de Romainville – un vestige de l'ancien monde au milieu de l'image – devient presque menaçante. Plus on regarde *Escape*, plus cette image devient inconfortable et moins on est sûr de la différence entre les paysages réels et imaginaires.

Sabrina Ratté est une artiste d'origine canadienne vivant à Paris. Sa pratique s'intéresse aux multiples manifestations de l'image numérique: la vidéo analogique, l'animation 3D, la photographie, l'impression, la sculpture, la réalité virtuelle et l'installation. L'intégration continuelle de nouvelles techniques appuie formellement les thèmes qui traversent ses œuvres tels que l'influence psychologique qu'exerce l'architecture et l'environnement numérique sur notre perception du monde ainsi que la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence. Elle a été nommée pour le Prix Sobey pour les arts en 2019 et 2020. Ses œuvres ont été présentées internationalement par plusieurs institutions dont le Musée Laforet (Tokyo), le Centre Pompidou (Paris), le Musée National des Beaux-arts du Québec (Québec), Thoma Foundation (Santa Fe), le Centre PHI (Montreal), Whitney Museum of Art (New York), Chronus Art Center, (Shanghai), Museum of the Moving Image (New York).



Sabrina Ratté *Alpenglow*
Impression jet d'encre,
2018

Alpenglow représente un espace utopique où les textures picturales rencontrent les perspectives 3D. Par l'utilisation de surfaces réfléchissantes et de fenêtres fragmentées, les paysages iridescents envahissent la pièce et deviennent une partie de l'architecture.

Jade Smith est une artiste multi-médias franco-américaine vivant à Marseille. Associant critique sociale et rapport contemplatif au monde, elle cherche à interroger notre relation au réel dans une société construite à partir d'images. Mélangeant approche documentaire, art contextuel et cinéma de la dérive, sa pratique s'articule le plus souvent autour de deux axes principaux, l'un prenant la forme d'installations faites à partir de vidéos et de photographies, l'autre étant constitué de mises en scène mêlant performance et musique.



Jade Smith *Desert Song*

vidéo

2021

Situé à 3h30 de Los Angeles, The Joshua Tree est un site pré-historique qui doit son nom à un type de Yucca ne poussant que dans le désert Mojave. Cet arbre, un des plus anciens du monde, peut vivre jusqu'à mille ans. A cause du réchauffement climatique, on estime que d'ici la fin du XXIème siècle, les Joshua trees pourraient avoir disparu.

Actions culturelles

STRANGER DREAMS c'est aussi un ensemble d'actions culturelles à destination des jeunes et des moins jeunes pour :

Observer les limites de l'intelligence artificielle, et étudier la façon dont nous construisons notre prisme sur le monde avec l'artiste turco-britannique Memo Atken.

Contempler une interprétation de nos rêves en sculpture avec Grégory Chatonsky.

S'immerger dans l'expérience de la Dream-machine.

Questionner notre attachement à notre smartphone et la vie « connectée » avec notre artiste résidente Dasha Illina.

Explorer les inévitables de YouTube que sont les « unboxing » et l'ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) avec Caroline Delieutraz.

Méditer devant l'œuvre poétique d'Emmanuelle Gibello.

Avec un parcours de visite de médiation et des ateliers :

Pour les petit.e.s 3-6 ans : Rêve tes mains

Nous travaillerons sur des mobiles « façon Calder » pour interroger le rêve et en matérialiser une expression. L'atelier a pour objectif l'illustration d'un rêve, d'une pensée, à l'aide d'outils pour pratiquer une création manuelle.

Objectifs pédagogiques : création – imagination, expression, assemblage d'idées. Emotions/rêve/imagination. Favoriser la créativité et l'expression. Raconter une histoire avec ses mains.

Pour les moyen.ne.s 6-12 ans : Le Glitch

Nous proposons des activités de découvertes du glitch visuel.

« Le « glitch » est un accident, une défaillance, un dysfonctionnement dans la lecture d'un fichier numérique. Furtif, il gèle l'écran un instant, se répand en trainée, brouille ou lacère l'image. Avec le Glitch Art, certain.e.s artistes visuel.le.s et sonores essayent sciemment de reproduire ces erreurs. »

Source : <https://www.atelierdeparis.org/a-l-affiche/glitch-2/>

Objectifs pédagogiques : compréhension du langage numérique, qu'est-ce que l'intelligence artificielle, savoir mettre les mots sur/verbaliser ce que fait un ordinateur (notion d'ordinateur : machine hardware), connaître les principales définitions du numérique (cf. lexique), appréhender le langage numérique.

Il s'agit ici de faire un parallèle entre le langage parlé/écrit que l'on utilise tous les jours et le langage numérique (le code binaire) : un langage avec les lettres vs. Un langage avec des chiffres. Chaque langage a ses règles, qu'il faut savoir identifier.

Nous avons élaboré des explications visuelles pour expliquer le langage binaire et le glitch, avec des lettres et des chiffres.

Ce moment d'apprentissage sera suivi d'un atelier pratique : utilisation de logiciels de glitch (notamment le logiciel photomosh) pour modifier le message, glitcher image.

Pour les ados 12 ans et + : Broderie électronique

A partir de son œuvre présentée dans l'exposition STRANGER DREAMS, Dasha Ilna, résidente propulsée à Mains d'Œuvres, propose un atelier destiné à questionner les usages des technologies numériques, en particulier le smartphone. Ce temps de réflexion sera accompagné d'un atelier pratique, deux activités qui permettront d'établir un dialogue entre l'univers plus ancien de la broderie et l'usage des technologies qui ont envahi notre quotidien.

A quel point le smartphone, apparu il y a une quinzaine d'années comme l'objet symbole de l'avancement absolu de la technologie peut-il s'immiscer dans nos vies, jusqu'à devenir comme le premier et dernier objet qui accompagne notre journée en nous suivant dans notre lit ?

Dans cet atelier, les participant.e.s apprennent à embellir n'importe quelle broderie avec de l'électronique de base. Plus spécifiquement, l'atelier montrera comment connecter une LED tricolore à des capteurs qui réagissent à la lumière. À la fin, les participant.e.s pourront voir les LEDs qui changent de couleur en fonction de l'éclairage et ce qui est encore mieux - ce circuit peut être placé sur des vêtements ou des oreillers car il peut être facilement moulé !

Objectifs pédagogiques : questionner la place de la technologie dans nos usages, découvrir une technique traditionnelle dans un usage créatif et contemporain, découvrir le potentiel créatif d'objets électroniques courants.

Infos pratiques

Horaires

Du vendredi 5 février au dimanche 14 mars
Du mercredi au samedi de 14h à 18h sur réservation
par créneau d'une heure.

Info - billetterie et accueil public

Tarif : entrée libre
Jauge réduite // réservation obligatoire : lien billetterie
Retrouvez l'exposition sur le site internet de Mains
d'Œuvres

Communication de Mains d'Œuvres
François Chevalier
communication@mainsdoeuvres.org
06 82 31 20 03

Accès

Mains d'Œuvres
1, rue Charles Garnier
93400 Saint-Ouen / T. 01 40 11 25 25
www.mainsdoeuvres.org
Métro Garibaldi (ligne 13)
ou Porte de Saint-Ouen (ligne 1)
ou Porte de Clignancourt (ligne 4)
Bus 85 arrêt Paul Bert

Ce dossier de presse est réalisé d'après une maquette
conçue par Cyril Makhoul et Guillaume Bonneau

mainsd'œuvres