

GALERIE ARTS VISUELS - EXPOSITION

ET SI LES CHOSES TOURNAIENT SANS NOUS ? **FABIEN ZOCCO**

DU 18 septembre au 7 novembre 2020



L'accélération technologique en constant développement marquant notre temps, s'accompagne d'une prolifération de choses aux propriétés pour le moins singulières. On considère par exemple que 40% des comptes Instagram (célèbre réseau social de partage d'images) sont en fait des bots (des programmes automatisés, des robots), alors que 95 millions de photos et de vidéos sont postées chaque jour sur ce même réseau. De même le développement actuel de l'Internet des Objets¹ concourt à disséminer autour de nous une multitude d'objets autonomisés captant, traitant et échangeant tous types d'informations. Ainsi naissent des schémas interactionnels, parfois même vécus de façon insoupçonnée, qui composent des relations inédites : vivants/vivants bien sûr, mais aussi désormais vivants/machines autant que machines/machines.

La démarche artistique de Fabien ZOCCO donne généralement lieu à des situations qu'on pourrait imaginer issues d'un univers dystopique² étrangement proche du monde dans lequel nous vivons. Ses réalisations peuvent être des plus divers : film dont les dialogues sont générés par une intelligence artificielle, automates cubiques se déplaçant au sol, flux de texte composé en direct

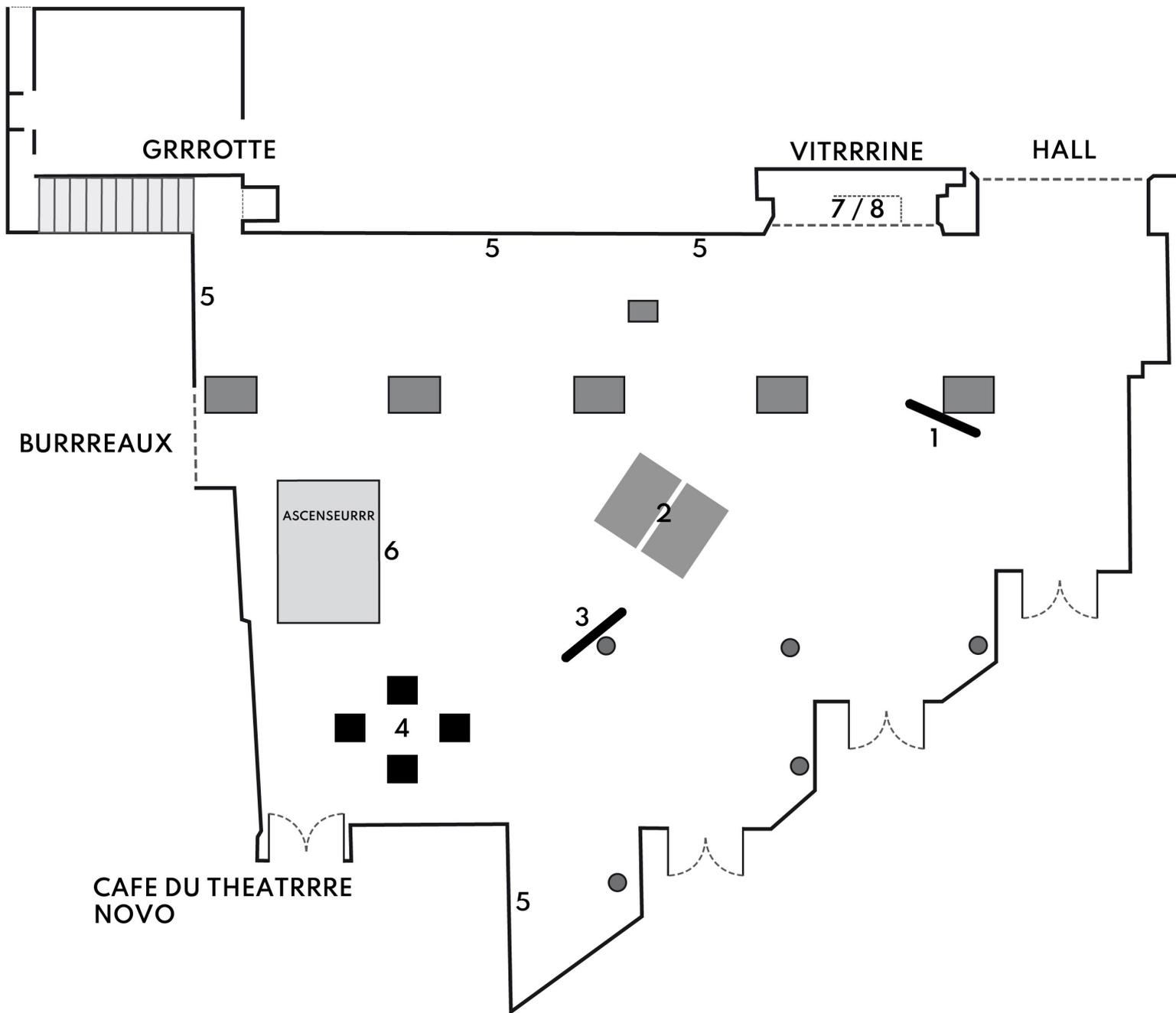
à partir des lyrics des chansons populaires du moment, robots s'affrontant lors d'une partie infinie de jeux-vidéos... Toutes cependant esquissent des agencements poétiques potentiels où les attributs propres à l'humain et plus généralement au vivant (le langage, la parole, le texte, le mouvement...) sont désormais à partager et à négocier avec la machine.

Les œuvres qu'il propose dans le cadre de l'exposition au Granit constituent autant de scénarios d'une technologie-fiction où les rôles habituellement dévolus à l'humain et à l'objet se confondent, se brouillent ou permutent. Chacune, qu'elle fasse intervenir des éléments de robotiques ou encore présente des textes concoctés par des machines, place précisément le spectateur face à cette interrogation : et si les choses, livrées à une autonomie programmée, se mettaient dorénavant à tourner sans nous ?

1. L'Internet des Objets (IoT) est la mise en réseau, via le net, d'une multitude d'objets connectés.
2. Dystopique, vision sombre de l'avenir de nos sociétés, développée dans la littérature SF et d'anticipation.

Son travail a notamment été présenté en France (Le CENT-QUATRE (Paris), Le Fresnoy (Tourcoing), Fond Régional d'Art Contemporain Poitou-Charentes (Angoulême)...), en Chine (Pearl Art Museum, Shanghai), au Mexique (Institut Français d'Amérique Latine, Mexico), au Canada (galerie de L'UQTR, Trois-Rivières), en Pologne (programme A-I-R, Wrocław), en Belgique (Biennale NTAA (Gand), Musée Royal de Mariemont), en Allemagne (GEH8, Dresde) et en ligne (The Wrong - New digital art biennale).

www.fabienzocco.net



1. Survol

Installation connectée
programme spécifique sur ordinateur, écran, 2016.

Des vues du globe terrestre se succèdent. Ces vues laissent également apparaître un curseur blanc marquant la trajectoire en temps réel de la Station

Spatiale Internationale, en orbite autour de la planète à 600 km d'altitude. Ces images du globe sont entrecoupées par des phrases qui viennent s'afficher à l'image, issues de l'hymne national du pays actuellement survolé par la Station, ou bien des paroles d'*Ocean*, une chanson de Lou Reed, si la station se trouve au-dessus de la mer.

Une poésie abstraite émerge, alternant les effets stylistiques inhérents aux textes des hymnes avec l'écriture plus ironique du morceau de Lou Reed. Deux types d'agencements géopolitiques distincts sont ainsi mis en opposition : d'un côté l'ISS, marquée par la fantasmagorie liée à la conquête spatiale et traduisant une sorte d'utopie transnationale, révélatrice toutefois d'une domination technologique et économique évidente (le projet est issu d'un programme de la NASA ouvert à des équipes russes, européennes, japonaises et canadiennes), de l'autre côté l'ensemble morcelé des pays couvrant la surface de la planète, isolés respectivement dans une représentation symbolique et territoriale autocentrée, incarnée ici par le texte de chaque hymne national. La Station Spatiale Internationale apparaît

ainsi dans une position paradoxale : comme un œil artificiel externalisé pointé sur la planète, autant que comme une extension prothétique demeurant rattachée à la Terre.
Avec le soutien d'OUDEIS et de la Région Languedoc-Roussillon.



2. **Game over and over**

Installation / jeu vidéo pour robots
2 écrans, 2 robots, 2016.

Deux proto-robots, sortes de degré zéro de l'automate, sont chacun placés devant un écran. Par leurs mouvements ils contrôlent l'avatar d'un jeu vidéo qui se déroule sur l'écran qui leur fait face, et ainsi s'affrontent au cours d'une partie infinie et absurde. Cette confrontation se poursuit indéfiniment : les deux adversaires, qui ne peuvent ni gagner ni mourir, traversent respectivement un champ d'astéroïde sur lesquels ils tirent frénétiquement, sans que le jeu n'aboutisse à aucune fin. L'œuvre présente ainsi un phénomène d'inversion : les spectateurs regardent des machines mises dans une situation habituellement dévolue aux êtres humains, à savoir la posture de joueurs de jeu vidéo actifs. Les rôles sont dès lors redistribués : les humains deviennent spectateurs de machines s'affrontant et interagissant à travers d'autres machines. Les robots joueurs s'acquittent toutefois de leur tâche avec le caractère mécanique et obsessionnel inhérent à leur condition artificielle. Production : École Européenne Supérieure de l'Image Poitiers & Lieu Multiple/Espace Mendès-France.

3. **Zeitgeist**

Installation connectée
programme spécifique sur ordinateur, écran, 2018.

Des mots, apparaissent sur un écran bleu, se succédant à un rythme rapide. Ces mots sont issus des paroles des 20 chansons qui, le jour même, s'avèrent être les plus téléchargées sur iTunes France. L'enchaînement du texte est régi par une chaîne de Markov, un algorithme qui agence les suites de mots selon des règles statistiques. Cet algorithme compose ici une poésie instable qui oscille entre logique sémantique éphémère et désordre chaotique. Le logiciel propose ainsi une relecture absurde des morceaux populaires du moment, qui parfois laisse émerger des effets de sens inattendus. Production : L'Assaut de la menuiserie, Saint Etienne.

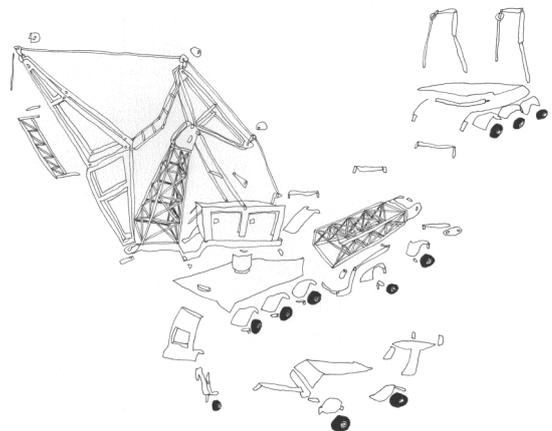


4. **Black Box**

Sculptures robotiques
cubes robotisés, 2017.

4 robots (cube de plexiglas 15cm x 15cm x 15cm, châssis en médium, électronique et programme spécifique)

4 boîtes noires robotisées se meuvent lentement au sol. Leurs mouvements figurent une sorte de conversation énigmatique, prêtant un semblant de vie à ces artefacts minimalistes. *Black Box* vise ainsi à donner explicitement corps à la métaphore de la *boîte noire*, qui en cybernétique désigne l'élément d'un système dont le fonctionnement et la logique interne sont occultés. L'œuvre rend également un évident hommage à l'Art Minimal des années 1960. Ces sculptures mouvantes se proposent ainsi d'illustrer l'irréductible énigme que présente encore aujourd'hui la notion d'objet, à l'heure où la technologie dote ces mêmes objets de *comportements* et se propose de les *connecter* via les réseaux. Œuvre produite dans le cadre de la Art Factory Orange.



5. **Machinations**

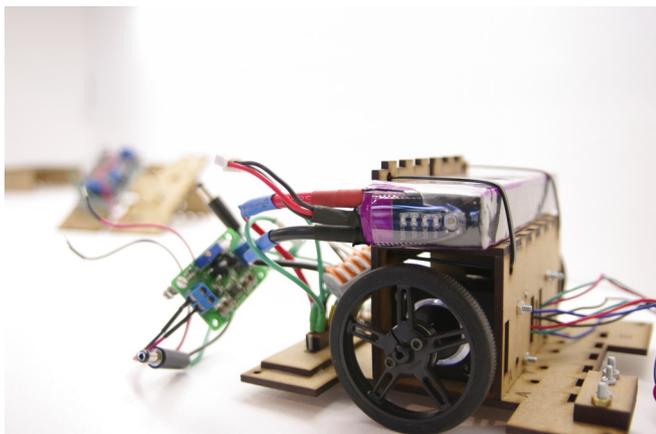
Série de dessins, stylo bille sur papier, formats divers, 2020.

6. **, donc je suis**

Édition

Analyse de texte par programme informatique spécifique, 2016. Impression sur bache, production Grrranit, SN, Belfort.

Liste de l'ensemble des sections de phrases contenant l'énoncé *je suis* dans les œuvres :- Alice au pays des merveilles (L. Carroll)
- Ecce Homo (F. Nietzsche)
- Le Procès (F. Kafka).
Texte initialement paru dans la revue FACETTES (version papier & en ligne), éditée par 50° NORD.



7. **Galerie de l'évolution de la Black box**

8. **A mind-body problem (édition)**

Édition, 63 p., 500 ex., 2015.

Un texte généré au moyen d'un programme informatique, interprété par la comédienne Vera Rozanova, et diffusé dans l'installation du même nom. Production : Le Fresnoy, 2015.

EVENEMENTS :

LA GALERIE, À TABLE !

(Réservation pour le repas 5 euros)

8 octobre – 12h15

Retrouvons-nous le temps de la pose déjeuner pour un autre regard sur l'exposition.

LES JEUDIS C'EST GALERIE !

(Entrée libre sur réservation)

15 octobre – 18h

Attack the sun, (2019) projection d'un film de Fabien ZOCCO et Gwendal Sartre. Dérive d'un youtuber californien sombrant dans la folie. Rencontre avec les artistes autour du processus d'écriture des dialogues générés par une intelligence artificielle.

Teaser: vimeo.com/301830152

5 novembre – 18h

Des robots à ... la spiritualité ?!, rencontre avec Serge BRINGOLF de Robosphère, La Chaux-de-Fonds.

Dernier jour de l'exposition:

TRAC* LE BUS TOUR

Samedi 7 novembre à partir de 10h

Sur réservation: 7 euros / personne

HORAIRES ET RESERVATIONS:

Entrée libre aux exposition du mardi au samedi de 14h à 18h et les soirs de spectacles.

Limité à 10 personnes: merci de réserver en cas de groupe auprès de:

Pierre Soignon—responsable arts visuels

artsvisuels@grrranit.eu—03 84 58 67 55

Images: courtesy Fabien Zocco—Galerrrie du GRRRANIT SN, Belfort, 2020

Le Grrranit est subventionné par le Grand Belfort Communauté d'agglomération, la Ville de Belfort, le Conseil départemental du Territoire de Belfort, le Ministère de la culture—DRAC Bourgogne-Franche-Comté et par le Conseil régional de Bourgogne-Franche-Comté.

La Galerrrie est membre du TRAC* (Totémique réseau d'art contemporain de l'axe Belfort-Montbéliard) et SEIZE MILLE, réseau art contemporain Bourgogne-Franche-Comté