

Spider and I

Sculpture robotique. Robot hexapode, bracelet électronique connecté, 2020.

Un hexapode (robot à six pattes évoquant une grosse araignée mécanique) présente des comportements semblant alterner moments de calme et attitudes d'agressivité.

Ces changements de comportement sont directement liés à l'état émotionnel de l'artiste, équipé d'un bracelet connecté au cours des



périodes d'exposition de l'oeuvre. Les données biométriques de ce dernier, recueillies et analysées en direct, influent ainsi directement sur le robot. Celui-ci devient « co-présent » à l'artiste à travers le réseau, tout en obligeant ce dernier à rester « attaché » à son oeuvre via l'appareillage tissant à proprement parler un lien entre l'activité interne de son propre corps et cet artefact distant. Cet « attachement » propose une version ironique du lien viscéral et romantique entre l'artiste, son monde intérieur et son oeuvre, lien revisité ici à l'heure des technologies numériques.

L'oeuvre entend mettre en lumière la tendance, aujourd'hui répandue, à l'auto surveillance numérique via un bracelet ou autres montres connectées, témoignant d'une injonction sociétale désormais des plus fortes : il s'agit, grâce à cette autodiscipline volontaire technologiquement assistée, d'augmenter sa propre performativité et d'étendre son contrôle sur chaque élément physique ainsi mesuré par ce type d'appareils. Le référent « arachnéen » du robot lui confère une connotation nécessairement inquiétante et étrange. Par ces références visuelles zoo-mécaniques, l'oeuvre se place ainsi résolument sur le terrain de la mimesis : La machine imite ici l'animal et se nourrit directement d'un influx humain pour déterminer son « humeur ».

En collaboration avec le laboratoire SCALab (Lille). Expertise mécanique : Frédéric Largillière. Avec le soutien de la SCAM, de la Région Hauts-de-France, du centre d'art Le Bel Ordinaire (Pau), du Fresnoy, et du Shadok (Strasbourg).

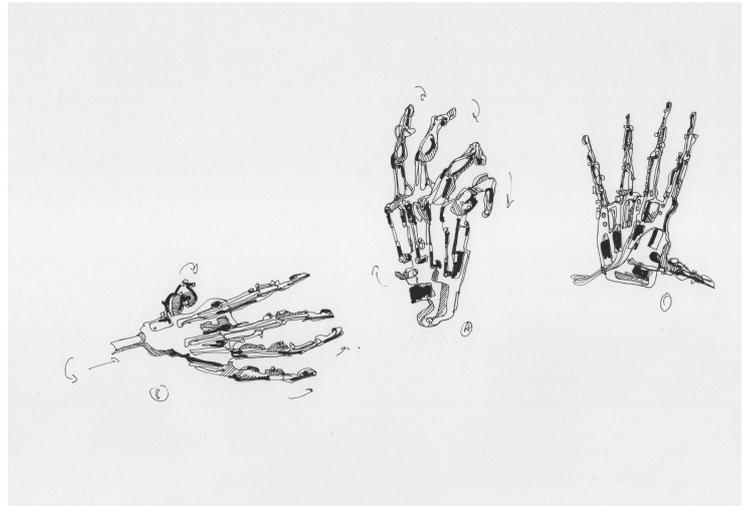
Chirotope

Sculpture robotique, mains robots électroniques, 2020.

(“Chiros” = mains, “topos” = lieu)

L'oeuvre présente deux mains robotiques à l'aspect métallique et mécanique, qui entretiennent un dialogue où le geste se substituerait à tout contenu verbale ou sémantique.

La facture éminemment antinaturelle des deux mains évoque autant la tradition picturale des représentations d'écorchés — les câbles associés aux mécanismes divers remplaçant les muscles, tendons et autres terminaisons nerveuses habituelles du genre —, autant qu'elle leur confère une dimension science-fictionnelle résolument assumée.



La main se présente de toute évidence comme un élément essentiel fondant la singularité humaine au sein du règne animal.

En elle se juxtaposent et se confondent nombre d'actions variées, effectives, symboliques ou signifiantes :

main préhensile vectrice de l'hominisation, main exercée développant diverses habiletés, main indexant et désignant, main saluant ou prompte à faire signe...

La pièce rejoue donc ce caractère polysémique à travers la mise en scène de ces deux simulacres autonomisés.

Avec le soutien de la ville de Lille et du festival ZERO I.

Attack the sun (coréalisé avec Gwendal Sartre)

Film, durée 1h, 2019.

Attack the sun est un film dont les dialogues ont été générés par une intelligence artificielle au cours même du tournage. On y suit la dérive de Steven Moran, un youtubeur californien paraissant sombrer dans la folie.

Reprenant les codes visuels de l'autofilmage à destination d'internet, le film révèle les détours obscurs de cette errance à travers un magma d'images, de mots, de lieux s'entrelaçant les uns les autres. Quelle peut être l'issue de ce parcours ? Le film dresse en filigrane le portrait d'un potentiel tueur en devenir, alliant frustration, isolement et narcissisme technologiquement assisté.



Peut-on s'abandonner au soleil sans se perdre ? Le désirer sans s'y brûler ?

On connaît la réponse pour Icare. Pour la figure centrale autour de laquelle le film est composé, Steven Moran, vingt cinq ans, né, éduqué et vivant à Los Angeles, la question se pose sous un autre jour. Son soleil est celui, obsédant, de cette ville-monde, son mode de vie hédoniste, et l'éblouissement qu'il produit. Son univers, celui des fantasmes post-adolescents – le sexe, la voiture, le skate, la plage... – de cette géographie scintillante qui irrigue, comme chacun sait, tant de films. Comment brassier à nouveau cette matière, lui faire rendre gorge ? Les auteurs s'outilleront ici, de l'imaginaire technologique de cette région, en confiant à la moulinette d'une intelligence artificielle, créée pour l'occasion par Fabien Zocco, des informations collectées sur internet et sur les réseaux sociaux. Il en résulte un film ventriloque, divaguant, contradictoire. S'y dessinent les mirages d'une ville de faux-semblants, prise dans son jeu de miroir, lointaine et factice, aux étincelles inaccessibles. Et si cette narration délirante et désarticulée est à l'image de ce que vit le personnage – de ce qu'il construit, de son autoérotisme insatisfait, lui qui ne cesse de se filmer, comme à vouloir rentrer dans le cadre –, elle s'accorde aussi au film, à l'atmosphère hantée par cette la machine à illusion qu'est aussi Los Angeles, ombre d'Hollywood oblige, comme reflet aveuglant d'une ville irradiante.

Coproduction : Nuits Blanches productions et L'Espace Croisé. Avec le soutien du DICREAM, du fond Pictanovo, de la DRAC Hauts-de-France et du Fresnoy.

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 traversent respectivement un champ d'astéroïde sur lesquels ils tirent frénétiquement, sans que le jeu n'aboutisse à aucune fin.

L'oeuvre présente ainsi un phénomène d'inversion : les spectateurs humains regardent des machines mises dans une situation habituellement dévolue aux êtres humains, à savoir la posture de joueurs de jeu vidéos actifs. Les rôles sont dès lors redistribués : les humains sont spectateurs de machines s'affrontant et interagissant à travers d'autres machines. Les robots joueurs s'acquittant toutefois de leur tâche avec le caractère mécanique et obsessionnel inhérent à leur condition artificielle.

Game over and over, à travers ce dispositif, entend poser ces questions fondamentales :

- un monde entièrement automatisé aura-t-il encore besoin de nous ?
- Les machines peuvent-elles faire l'expérience de l'excitation, du frisson ou encore d'autres sentiments indissociables des activités humaines tel que le jeu ou la compétition ?

Production : École Européenne Supérieure de l'Image Poitiers & Lieu Multiple/Espace Mendès-France.

I am you are

Vidéoprojection / oeuvre sur écrans
programme sur ordinateur, 2014-2018.

Des phrases se succèdent, toutes
construites à partir du même modèle

« Je suis ... et tu es ... ».

Les qualificatifs qui complètent la
phrase sont tirés au hasard dans une
liste répertoriant l'ensemble des
11027 adjectifs que compte la langue
française. Le processus dépile une

suite d'assertions allant du tragique au grotesque, réduisant toute définition de
l'identité à un ensemble fini de qualités pré-déterminées ici distribuées au hasard
par une machine elle-même dénuée de la moindre intention.



, donc je suis

Édition. Analyse de texte par programme
informatique spécifique, 2016.

Liste de l'ensemble des sections de
phrases contenant l'énoncé « Je suis »
dans les oeuvres :

- Alice au pays des merveilles (L. Carroll)
- Ecce Homo (F. Nietzsche)
- Le Procès (F. Kafka).

Texte paru dans la revue *FACETTES*
(version papier & en ligne), éditée par
50° NORD.

Je suis curieuse de savoir combien de milles j'ai déjà
faits,
Je suis bien sûre que ce n'est pas ça du tout,
je suis Mabel,
si je suis Mabel je resterai ici.
Dites-moi d'abord qui je suis,
Je suis bien fatiguée de nager,
je suis sûre que vous prendriez de l'affection pour les
chats.
Je suis plus âgé que vous,
Comme il sera étonné quand il saura qui je suis !
car je suis vraiment fatiguée de n'être qu'une petite
nabote !
Je suis curieuse de savoir ce que c'est qui m'est arrivé.
— Mais je suis déjà bien grande !
mais je suis encore trop bouleversé pour vous conter la
chose.
et que je suis parti en l'air comme une fusée.
Je suis fâchée que vous ayez été tourmenté,
Je suis une — Je suis — »
Je — je suis une petite fille,
je suis redevenue de la bonne grandeur ;
il ne serait pas raisonnable de se présenter à eux grande
comme je suis.
parce que je suis du même côté de la porte que vous ;
Je suis fou.