

Saison 18

Un projet curatorial de la Session 18 de l'Ecole du Magasin

Episode 10

L'inévitable expérience de la transition

31 Mai - 06 Septembre 2009

Vernissage le samedi 30 mai à 18H00

Archive - Practice avec Ruben Arevshatyan, Samvel Baghdasaryan, Susanna Gyulamiryan, Armine Hovhannisyan, Nazareth Karoyan // Art of Failure // Collectif 1.0.3 // Wafaa Bilal // Heath Bunting // Hiwa K // Kaori Kinoshita & Alain Della Negra // Société Réaliste

Saison 18 est constituée de Elodie Dufour (France), Marianna Hovhannisyan (Arménie), Yun In Kim (Corée), Marlène Perronet (France), Diane Pigeau (France), Tolga Taluy (Turquie), avec le tutorat de Fareed Armaly.

Les participants de la 18ème Session de l'Ecole du Magasin proposent un projet collectif, «Saison 18», dont le premier compte-rendu est un blog au sein duquel ils ont développé leurs recherches personnelles et ont publié des discussions hebdomadaires thématiques. Ce choix formel représente une démarche processuelle dont la terminologie manifeste une culture commune: celle des écrans, de la diffusion de l'information, de discours médiatisés. Ce cycle épisodique a montré l'évolution d'axes de réflexion individuels révélant d'avantage de correspondances que de séparations. Ces imbrications ont défini les concepts partagés de cartographie, modélisation et simulation, qui ont établi les coordonnées de l'exposition finale «L'inévitable expérience de la transition».

Cartes, modèles et simulations cherchent à représenter les comportements, les caractéristiques et les relations intervenant à de multiples niveaux. Ces descriptions symboliques délimitent des territoires, construisent des systèmes et imitent des réalités. Le passage d'un état, d'un segment ou d'un statut à un autre reste cependant déconcertant.

Collectif 1.0.3 juxtapose six écrans sur lesquels s'affichent chronologiquement les contenus des historiques Internet des six participants de la Session 18. Wafaa Bilal montre la difficulté de se situer entre alliés et ennemis dans une simulation à la première personne. Hiwa K, contraint par les frontières physiques, apprend et enseigne via Internet. Della Negra et Kinoshita suivent des humains qui veulent transposer les aventures de leurs avatars animaux dans la «vraie vie». Heath Bunting recense sur un site Web les brèches dans les frontières européennes, réservant l'accès à ces documents le temps de l'exposition. Société Réaliste opère un glissement générique entre nature des données et mode de représentation. Le projet curatorial *Archive-Practive* s'interroge sur le passage de relais d'une scène artistique à la suivante, en Arménie, pays dont la mémoire est marquée par deux ruptures majeures au cours du XXe siècle. Art of Failure observe les déformations subies par une image symbolique empruntée au test projectif de Rorschach envoyée à l'infini entre deux pôles situés à des centaines de kilomètres l'un de l'autre.

Ces productions artistiques, originales et préexistantes, sont ainsi mises en espace et en plan de sorte à faire converger les notions de frontières et de limites, de passé et de présent, de réel et de virtuel et se focalisent sur la transition comme principe relationnel contemporain. En collaboration avec les participants, le collectif Pied La Biche offre un jeu de perspective propre à matérialiser dans l'espace la zone de transition entre recherches et exposition. Denis Carrier propose un habillage graphique dans lequel le dégradé nous indique un glissement segmenté vers un espace sans frontières, infini.

Collectif 1.0.3

Voyage en URL, économiseur d'écran, 2005-2009.

<http://www.unpointzeropointois.tk>

Pour Collectif 1.0.3, constitué depuis 2002 d'Anne Couzon Cesca, Arnaud et François Bernus, et dont le nom évoque une version de logiciel informatique, l'ordinateur est un lieu de rencontre et d'imbrication pour la conservation, la conversion et la conversation. Par ses différents travaux de collecte et la mise en œuvre de protocoles de captures, il révèle nos schémas mentaux et donne une forme plastique aux machineries de la pensée confrontée au réseau. Dans ce rapport constant à l'écran, leurs propositions se conçoivent comme des dispositifs-relais envisagés à la fois comme des installations multimédias et des documentaires. Leur travail dessine une «géologie mouvementée» tant connectée à l'idée du flux de l'information, qu'aux perspectives d'archives contemporaines, qu'à la création d'énoncés informatiques et qu'aux représentations contemporaines d'une nouvelle forme de mémoire individuelle et collective.

Pour *Voyage en URL*, Collectif 1.0.3, assisté de Julien Mariette pour le développement du programme, nous invite à un voyage mental, une pérégrination dans le flux de notre navigation, par le téléchargement d'un économiseur d'écran captant et archivant de manière dynamique les traces de nos dérives d'une URL à une autre. Ici point de cartes ou de territoires palpables mais une vibration poétique, activée à l'écran pendant les périodes d'inactivité. Celle-ci figure, par une oscillation bleue déterminée par la longueur des adresses qui défilent en générique, un portrait numérique de nos déambulations effectuées sur la toile, une représentation sensible du cheminement de la pensée via le Web. Pour «L'inévitable expérience de la transition», l'interface *Voyage en URL* restitue les consultations individuelles sur Internet sur un temps donné des six participants de la Session 18, offrant un espace alternatif de documentation du corpus de recherches qui a nourri le blog Season 18. En fonction du rapport que chacun entretient avec l'archive électronique, ces informations sont tour à tour délivrées exhaustivement, avec réserve, ou sont totalement absentes.

Wafaa Bilal

The Night Bush Capturing : Virtual Jihadi, jeu vidéo, 2008

<http://www.wafaabilal.com/>

Wafaa Bilal est un artiste américain d'origine iraquienne. D'abord professeur à la School of the Art Institute de Chicago, il enseigne actuellement à la Tisch School of the Arts développée par l'Université de New York. Son travail plastique inclut la photographie, la vidéo, les jeux électroniques et l'internet. Il a donné des conférences dans de nombreux pays pour informer le public de la situation d'urgence vécue par le peuple iraquien et défendre l'importance d'une résolution pacifique du conflit.

Quest for Saddam (A la recherche de Saddam) est un jeu vidéo dans lequel les joueurs doivent liquider des Iraquiens identiques et pourchasser l'ex-dictateur Saddam Hussein.

Ce jeu a été développé et publié en 2003 par Petrilla Entertainment, une start-up fondée par Jesse Nathan Petrilla, l'un des actuels candidats à l'élection municipale de Rancho Santa Margarita, ville des Etats-Unis. Trois ans plus tard, Al Qaeda en a produit et distribué un dérivé sous le titre de *Night of Bush Capturing* (*La nuit de la capture de Bush*). En habillant le jeu précédent d'une nouvelle « peau » et en renversant les rôles du chasseur et de la proie, les joueurs doivent cette fois-ci liquider des Américains semblables et poursuivre le 43ème président des Etats-Unis, George W. Bush. Soudain, ce jeu conçu pour illustrer une réaction patriotique en relation avec les événements du 11 septembre et à l'invasion de l'Iraq en 2003, s'est mué en son antithèse et s'est transformé en un objet de propagande distribuée en ligne auprès des « enfants terroristes ». En 2008, Bilal a piraté la version d'Al Qaeda en s'incluant lui-même – un membre du corps universitaire du Art Institute de Chicago qui a perdu son père et son frère pendant la guerre d'Iraq – pour jouer le rôle d'un commando suicide qui a reçu la mission d'assassiner l'ex-président des Etats-Unis. Vu par l'objectif d'une simulation interactive à la première personne, *Virtual Jihadi* cherche à attirer l'attention sur la vulnérabilité des civils iraqiens au premier plan et à encourager la réflexion sur le pouvoir de la représentation. C'est un détour complexe, nuancé et polysémique pour aborder ce conflit épique, une plate-forme fictionnelle portant des récits alternatifs et des perspectives qui comblent cet écart entre la familiarité d'une zone confortable à l'ouest et les traumatismes d'une zone conflictuelle à l'est.

Virtual Jihadi sera accompagné d'une compilation vidéo chronologique pour documenter l'histoire du jeu.

Hiwa K

Bottleneck, video, approx. 20', 2009

<http://www.youtube.com/hiwakhiwa>

Hiwa K est un artiste plasticien et musicien né en Iraq. Il a fini l'école secondaire et a poursuivi son éducation par ses propres moyens en fréquentant d'autres artistes des arts visuels, de la musique et du théâtre dans son pays natal. Il a étudié principalement la littérature et la philosophie européennes à partir de livres traduits en arabe. Les notions de performance, d'interprétation et la figure de l'artiste comme amateur se situent au cœur de ses préoccupations artistiques. Depuis 2005, il développe une série de projets qui croisent différents paradoxes entre la compétence culturelle, la participation, la dissémination des savoirs et la diffusion de l'événement, notamment « Estrangement » (2007) qu'il a co-réalisé avec la curatrice polonaise Aneta Szylak. Il a été sélectionné pour participer au projet d'une Ecole, lancé - et finalement jamais réalisé - par Manifesta 6 à Chypre. Depuis 2002, il vit en Allemagne sous le statut de réfugié politique. Aujourd'hui, il étudie et prépare son diplôme au sein de l'Ecole d'art de Mainz en Allemagne.

Parallèlement, il est guitariste de flamenco depuis plus de dix ans. Il s'est formé auprès de Paco Serrano, Anton Jimenez, Oscar Largo et autres flamenquistes espagnols de légende. Il donne des cours privés de guitare à la demande sur place, à l'intendant américain de l'Ecole d'art de Mainz entre autres, et sur le net, à quiconque le sollicite. *Bottleneck* est une vidéo enregistrée par Skype où Hiwa K apprend à jouer de la slide guitar chez lui à partir d'un tutoriel disponible sur YouTube, afin de transmettre de nouvelles compétences à ses élèves. A la fin de la vidéo, il joue le riff que l'on entend dans Paris, Texas par Ry Cooder, la bande-son d'un film qu'il n'a jamais vu auparavant.

Pour l'ouverture de l'exposition, Hiwa K donnera une version de ce morceau à Grenoble accompagné à distance par l'un de ses élèves sur internet.

Alain Della Negra & Kaori Kinoshita

The Den, Court-métrage documentaire, 29', 2008.

<http://avatars.blogs.liberation.fr/>

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra se sont rencontrés au Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains en 2001. Ils s'intéressent depuis aux passages entre la formation d'identités virtuelles et les récits qu'en font les adultes qui s'y adonnent. Dans leurs vidéos, ces personnages narrent et analysent à la première personne les aventures de leurs avatars dans des univers simulés (Second Life, les Sims). Pour *The Den*, les auteurs ont conjugué le genre documentaire à celui de la fable, se réservant d'en biaiser la «morale» finale. Un jeune homme a découvert sur Second Life le phénomène «Furry». Cette communauté de chimères, existant depuis les années 1980 et l'invasion des héros animaux anthropomorphes des dessins animés Disney, a multiplié les membres avec l'apparition du Web 2.0. Le jeune homme approché par les auteurs a une attirance fétichiste pour cet univers. Lorsqu'il lui est proposé de participer à une soirée organisée dans la «Vie Réelle» par un des pionniers de cette communauté, il accepte de se soumettre à un parcours initiatique picaresque qui va lui révéler les aspects matériels d'un monde qu'il ne connaissait que par voie de simulation. Ce moyen métrage, composé de tableaux entrecoupés d'entretiens avec les différents protagonistes, a demandé à ses auteurs la capacité journalistique à se fondre dans un milieu pour en recevoir les confidences. Maîtrisant les codes du documentaire, les auteurs mettent en scène et opposent les discours théorisants des Furs (à propos de leur Histoire ou de la notion de «communauté») à l'évocation furtive et sans sous-titres d'une étrange imagerie érotique, laquelle semble sans écho dans la «Vie Réelle».

Heath Bunting

BorderXing Guide, site internet, 2001-2011.

<http://irational.org/>

Largement impliqué dans l'apparition du mouvement Netart dans les années 90, Heath Bunting est un artiste dont le travail s'articule entre autres autour de la performance, la documentation et la modélisation. On retrouve dans sa pratique tant l'influence de l'art conceptuel que celle de l'Internationale Situationniste. Tour à tour activiste, performeur ou hackeur, Heath Bunting puise dans les actes de résistance quotidienne la source de ses propositions. Il crée, à travers des systèmes de documentation et de distribution incluant photographies, publications et internet, des situations et des environnements subversifs où les systèmes de contrôle sont mis à mal.

Au-delà d'une simple ligne de démarcation entre deux États-nations, les frontières représentent avant tout un système de contrôle sur les flux migratoires, plus ou moins renforcées en fonction des politiques territoriales. Heath Bunting éprouve physiquement celles-ci par leur franchissement sans autorisation, en évitant soigneusement douanes et polices. Les informations minutieusement recueillies au fil de ses pérégrinations à travers l'Europe constituent le corpus de *BorderXing Guide*. L'accès à son contenu sur internet, quant à lui, a la particularité d'être restreint. Seuls les rares possesseurs d'une adresse IP fixe, ou bien ceux prêts à se déplacer dans l'un des lieux agréés par l'artiste, tel que Le Magasin à l'occasion de l'exposition «L'inévitable expérience de la transition», sont autorisés à en consulter les données. Par ce procédé «d'authentification renversée»,

BorderXing Guide interroge les enjeux de la libre-circulation des individus et des informations.

Société Réaliste

MA : Limes New Roman, Impression numérique sur adhésif, 2008.

MA : Algonigramme, Impression numérique sur adhésif, 2007.

<http://www.societerealiste.net/>

Société Réaliste est une coopérative parisienne d'artistes fondée en 2004. Ses spécialités : le design politique, l'économie expérimentale, l'ergonomie territoriale, le conseil en ingénierie sociale. Créé par Société Réaliste, le Ministère de l'Architecture (MA) est une administration et une unité de production dédiées à la recherche et à l'approfondissement de projets liés à différents aspects de la politique de l'espace. Dans le cadre de la ligne de recherche «Culture States – Exposition des Arts et Techniques appliquées à la vie moderne», le Ministère de l'Architecture analyse et modélise les travers par lesquels la politique s'empare de l'espace et l'espace détermine la politique. Dans le cadre de «L'inévitable expérience de la transition», deux cartes extraites de ce corpus présentent deux appréhensions différentes des territoires, tour à tour topologique et typographique. La police d'écriture de *MA : Limes New Roman* dresse un catalogue des murs de séparations, lignes de contrôle et postes frontières entre les états politiques vus du ciel pour former les majuscules et entre les palissades fortifiées retranchant les quartiers pour les minuscules. Cet alphabet cryptographique incomplet et interrompu au minimum latin apparaît comme un jeu habile et absurde sur les rapports entre la représentation, l'énonciation et la notion de trace à la fois historique et sociologique. Le schème topographique de *MA : Algonigramme*, quant à lui, prend la forme d'un diagramme présentant les équations de composition des principales disciplines constituant un programme d'éducation spécialisé fictif, le «Masters of Arts and Science in Politics of the Space». Cet algorithme pédagogique travaille à la clarification de ses agencements disciplinaires, tels que les relations et les propriétés communes qui traversent par exemple l'archivage, la communication, la modélisation, la thésaurisation, le prototypage, l'amalgamation, la «schizosécurité» ou encore l'étude des positions.

Archive - Practice avec Nazareth Karoyan, Ruben Arevshatyan, Samvel Baghdasaryan, Armine Hovhannisyanyan, Susanna Gyulamiryan
3 affiches A3 & publication, 2009.

Archive-Practice (Archive-Pratique) est un projet collectif et curatorial qui fait suite à des entretiens conduits pour le blog <http://www.season18.com/> dans le cadre de l'Ecole du Magasin.

Ce projet croise les cadres de l'exposition, de l'institution et de l'éducation, il vise la définition d'un espace de travail pour un Arménien de la jeune génération. A l'origine, dans la perspective de la recherche de la Session 18, les entretiens ont été menés avec des acteurs professionnels de la scène artistique contemporaine arménienne qui s'intéressent aux questions d'éducation et d'organisation. D'après eux, un sentiment d'espace commun résulte des traces laissées dans l'époque contemporaine par les transitions historiques que ce soit lorsqu'on discute des effets produits par la conquête de l'indépendance nationale (les années 90) parmi lesquels on trouve la façon dont on enseigne et ce que l'on enseigne comme art contemporain en Arménie, ou que cela soit par le changement du travail institutionnel vers celui de cette éducation conditionnée par les réformes politiques,

culturelles et historiques ou encore par les méthodes expérimentales et collaboratives d'un espace d'éducation créé par les nouveaux discours.

Pour l'exposition «L'inévitable expérience de la transition», *Archive-Practice* propose un premier dispositif de 3 ensembles de deux pages d'un livre qui n'existe pas encore, sorti d'un débat qui, lui, est en cours. Chacune de ces paires montre un objet relié à l'histoire actuelle, un artefact représentant les frontières ou les transitions de temps et d'espace qui ponctuent et identifient le discours arménien. La présentation dans le cadre de l'exposition fait passer les relations orales des interviews en marqueurs concrets du travail continu de *Archive-Practice*.

Art of Failure - Nicolas Maigret & Nicolas Montgermont

A/V Permutations, Installation audio-visuelle en réseau, 7' 12", 2008.

<http://artoffailure.free.fr/>

Art of Failure est un duo d'artistes français composé de Nicolas Maigret et Nicolas Montgermont. Ils décrivent sur leur site leurs pratiques comme «des glissements ou des transpositions, notamment de concepts vers le domaine plastique, de données géologiques vers l'édition vinyle, ou encore de l'informatique médicale vers le format concert. Ces détournements mettent en lumière des problématiques et des esthétiques propres aux technologies qui nous sont contemporaines.»

A/V Permutations est une installation audiovisuelle en réseau, qui propose la diffusion d'une image, tâche d'encre empruntée aux tests projectifs de Rorschach.

Dans cette oeuvre, Art of Failure envoie l'image sur le réseau, la fait revenir dans l'espace d'exposition pour la renvoyer à nouveau. Ce cycle est reproduit à l'infini. Les permutations de l'image en circulant au sein du réseau, se laissent perturber par les aléas de transmissions et les interférences dues aux actions des internautes.

Accordées aux sourdes tonalités sonores, les distorsions de l'image se succèdent et s'entrecroisent. Au fur et à mesure de son voyage, l'image se contorsionne jusqu'à en être entièrement restructurée, tant dans sa forme que dans son identité acoustique. Le réseau, utilisé comme espace résonant, se devine et se définit par son comportement autonome et indéterminé. L'inévitable voyage physique de cet immatériel dans l'intangible espace virtuel nous montre à chaque cycle une image unique. Elle semble chaque fois nous proposer des associations libres, telles un langage psychique hybride entre l'âme de la machine et nos propres projections fantasmées.

Denis Carrier & Pied la Biche

Collaboration avec les organisateurs pour le graphisme et la scénographie de l'exposition.

<http://www.studiofolk.com/> & <http://piedlabiche.wordpress.com/>

Les organisateurs ont souhaité collaborer avec un graphiste et un collectif scénographe pour les propositions visuelles des documents et de l'espace de l'exposition.

Denis Carrier est un graphiste illustrateur indépendant, basé à Grenoble. Il défend une pratique fondée sur la rencontre et l'échange. Il réalise des projets graphiques pour le domaine culturel et musical. Pied la Biche est un collectif transdisciplinaire à la production hétérogène. Leurs interventions in situ, fictions, conférences et textes, traitent de questions de forme et d'espace sous un angle à la fois ludique et critique.

Pour la présente exposition, Denis Carrier a conçu les versions publiées des intentions conceptuelles définies par les participants tandis que Pied la Biche collaborait à la mise en espace des différents schémas associés à la présentation des œuvres, elles-mêmes essentiellement basées sur des supports-documents et des vidéos.

<http://www.season18.com>, le blog tenu par la Session 18 au cours de l'année, est présenté à l'entrée du lieu. Il permet au visiteur de transiter vers l'espace de l'exposition en prenant connaissance des différentes recherches qui ont mené les organisateurs au choix des œuvres. Depuis ce point de vue extérieur, il lit à travers les vitres qui font écran le parcours schématique tel qu'il a été pensé par les organisateurs. Les éléments de mobilier lui font face suivant cette perspective.

Un dégradé de bleus, peint au sommet des cimaises, apparaît au visiteur lorsqu'il se rapproche du lieu. Cet élément graphique, présent dans les supports édités, appartient à l'identité du projet : il suggère une forme de transition formalisée par des lignes de couleurs.

A travers le prisme de lecture de ces deux collaborations, un abîme est opéré depuis le travail de recherche curatoriale jusqu'à la mise en espace de l'exposition finale selon la notion de transition.

Saison 18 est à venir invitée à développer son projet dans le cadre de la Biennale de Lyon 2009.

Magasin - Centre National d'Art Contemporain

Site Bouchayer-Viallet

155 cours Berriat

38000 Grenoble

tel : +33.(0)4.76.21.95.84

<http://www.magasin-cnac.org/>

Le Magasin est subventionné par le Ministère de la Culture et de la Communication - Direction régionale des affaires culturelles Rhône-Alpes, la Région Rhône-Alpes, le Département de l'Isère, et la ville de Grenoble.

L'Ecole du Magasin est un programme international de formation professionnelle aux pratiques curatoriales, développé par le Magasin - Centre National d'Art Contemporain de Grenoble (France). Dispensé sur dix mois, il rassemble des participants issus de diverses formations (art, histoire de l'art, philosophie, sciences sociales...) autour d'un sujet de recherche devant déboucher sur un projet collectif.

<http://www.ecoledumagasin.com/>