

Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon

Portfolio

Les projets de Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon interrogent des expériences de modes de vie alternatifs post-internet (*Laboratoire de schizophrénie contrôlée*), le travail et sa mutation en poudre (*Stockorama, Cyborgs dans la brume*), les lieux d'internet (*Globodrome, Le Terrier, World Brain, La Société nuage 1 et 2*), les images d'une guerre solubles dans les danses de clips et de caméras embarquées (*Dance Party in Iraq, War*), la ville et ses potentiels (*Voyages immobiles, Architecture potentielle, Moilesulaz échelle 1, Musée du terrorisme*).

Stéphane Degoutin est un artiste, écrivain, chercheur. Né à Toronto (Canada). Vit et travaille à Paris. Il conçoit des dispositifs artistiques, des textes théoriques, des lieux. Il réalise de nombreuses installations vidéos, des pièces filmiques, sonores en France et à l'étranger. Il est l'auteur du blog *Propositions / spéculations*, co-fondateur du collectif Nogo Voyages, auteur de *Lost in Créteil*, co-auteur des installations en ligne *Googlehouse* et *What Are You ?*, auteur de l'essai *Prisonniers volontaires du rêve américain* et de la structure de massages *Here is where we meet*. Il enseigne à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs.

Gwenola Wagon est artiste et maître de conférences dans le département arts plastiques de l'Université de Paris 8. Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et de l'Atelier de Recherches Interactives, elle collabore au sein de TEAMeD. Elle réalise des projets d'installations, de performances et de films exposés en France et à l'étranger comme *Globodrome, Cyborgs dans la brume* et *World Brain*. Comme commissaire d'exposition *Voyages dans les données du monde, Média médiums* et *Haunted by Algorithms* avec Jeff Guess. Elle mène actuellement le projet *Qu'est ce que cela fait d'être une luciole ?* sur la découverte de nouvelles espèces à Taiwan.

Stéphane Degoutin and Gwenola Wagon's ongoing project aims at breaking new grounds and offer a possible exit for mankind to escape what might otherwise be a fatal destiny. Both artists worked together between 2005 and 2009 to analyze, investigate and propose transformations of little-known public spaces by organizing forums and events such as Work Theme Park La Défense, the Vincennes zoo research lab or the Utopia Factory Abraxas laboratory.

Since 2011, they have been focusing on videos and filmic performances among which the movie Mute, Museum of airport and Dance Party in Iraq. After having co-founded the research lab LOPH Combatting the planned obsolescence of mankind, they put their efforts into the World Brain project which depicts the global networks that surround us. World Brain is meant to question connectivity and shared intelligence, analyze its adverse consequences and ultimately present a possible alternative for mankind.

Stephane Degoutin is an artist, writer and researcher who now lives and works in Paris. He is known for his experimentations with composite artistic installations, theoretical texts, photography, sounds and places. Some of his main working themes include humanity after man, cities after public space data and 'architecture after pleasure, whereby he focuses on ambivalence and opposites: war and dance, post humanity and the obsolescence of mankind, security and terrorism.

Gwenola Wagon is a French artist known for her videos, film and sound installations widely exposed in France and abroad.

Neoteny Institute for the End of Work

Call center échelle réduite
Forêt tropicale et vidéos multi écrans
10e Biennale Internationale de Design
Saint Étienne
2017

On verra des employés surmenés, confinés dans des tâches absurdes, s'adonner à des jeux infantiles. Pour ne pas devenir fous derrière leur machines, ils retournent en enfance. D'autres, pour pallier à la vacuité et aux burn out, suivent de pittoresques séances de soutien psychologique, s'embrigadent dans des séminaires ou des stages de survie. S'ils sont virés de leur stupid job, ils laissent exploser leurs émotions contenues, passent leurs nerfs sur leur outil de travail et détruisent leurs machines, dans un lointain rappel des luddites. En dehors de ces joies fugaces, le quotidien est fait de victoires au sudoku en cachette de leur n+1, d'organisation de courses de chaises de bureau dans les couloirs, de sauts de haies dans les call centers, de strip-teases, de batailles de palettes, de sculptures en parpaings sur les chantiers, d'abandon aux bras des robots... Le bureau ou l'usine se transforme en ultime parc d'attraction pour les derniers humains à qui l'on confie du travail.

One will see overworked employees confined to absurd tasks, dedicating themselves to childish games. To avoid going mad behind their machines and overcome vacuity, they go back to childhood. When they get fired from their stupid job, they let their repressed emotions take over, take it out on their working tools and destroy their machines, in a distant re-enactment of the Luddite movement. Their daily lives are made of Sudoku challenges in secret of their superiors, of office chairs races in the corridors, of improvised strip teases on construction sites... The office or the factory becomes the ultimate amusement park for the last human beings who dedicate themselves to work.

The installation is composed of a collection of found footage videos, which show the most blatant symptoms of the debasement due to labour in the beginning of the 21st century. It shows human beings concealed in zoo-like environments, entertaining themselves like neurotics. How is it possible to build a viable society by locking people in such dull environments?





Neoteny Institute for the End of Work, Call center à échelle réduite, plantes et films en boucle, 10e Biennale Internationale de Design, Saint Etienne, 2017.



Cat loves pig, dog, horse, cow, rat, bird, monkey, gorilla, rabbit, duck, moose, deer, fox, sheep, lamb, baby, roomba, nao, aibo

Vidéos pour projection mobile
sur robot aspirateur automatique
Color, mute
2017

Cat loves pig, dog, horse, cow, rat, bird, monkey, gorilla, rabbit, duck, moose, deer, fox, sheep, lamb, baby, roomba, nao, aibo est un film conçu pour être projeté depuis un robot aspirateur sur lequel est fixé un vidéoprojecteur. Le film est montré pendant que l'appareil circule aléatoirement dans l'espace, la projection passant aléatoirement d'un mur à un autre. Pendant le chargement de la batterie, le film est projeté sur le mur en face de l'aspirateur. Le film est fait d'une collection de vidéos illustrant les fantasmes de rencontres inter-espèces, de conversations potentielles, de communication avec des entités non organiques, de relations auxquelles on prête des logiques conversationnelles, d'animaux transportés par d'autres animaux, se promenant sur des robots aspirateurs, filmés par des dispositifs automatiques, filmant des robots ou se filmant entre eux avec une caméra portée lors de rencontres improbables. On aimerait que le chat s'adresse à la plante qui communiquerait avec le robot.

Cat loves pig, dog, horse, cow, rat, bird, monkey, gorilla, rabbit, duck, moose, deer, fox, sheep, lamb, baby, roomba, nao, aibo is a film that has been made to be projected with a pico projector from a robot vacuum cleaner. The film is shown while the machine randomly wanders around the exhibition space, projecting here and there. During recharge, the film is projected on the wall in front of the vacuum. The film is made up of a collection of videos illustrating the fantasy of interspecific encounters, potential conversations, communication with non-organic entities, relationships that we attribute conversational logic to, animals transported by other animals, on top of robot vacuums, filmed by autonomous machines, filming robots who film themselves. A cat that addresses a plant which communicates with a robot, etc.



TexasGirly1979, « 3-Minute Roomba CAT Ride - Guinness World Record 2014?? », 2014.





Photogrammes tirés du film

World Brain (film)

Film, 70'
2015

worldbrain.arte.tv

Production: Irrévérence, CNC, Pictanovo,
Le Fresnoy, Arte

World Brain traite de l'architecture des data centers, de l'intelligence collective des chatons, du trading à haute fréquence, de la survie dans la forêt à l'ère de Wikipédia, du bricolage de rats transhumanistes...

On entre dans le projet par un film long métrage qui dérive entre document, fiction et manuel. Pour le voir dans son intégralité, il suffit de se laisser porter par la vidéo, qui nous emmène d'une question à une autre.

Si l'on quitte le film, on se retrouve au milieu de vidéos, textes, photos, couvertures de livres, liens vers d'autres sites et concepts éclatés comme autant de fragments sur un tapis cartographique.

Le monde où nous vivons évoque une fiction de Borgès. D'ailleurs, si quelqu'un voulait écrire une suite à *Fictions*, il n'aurait qu'à mettre bout à bout des coupures de presse.

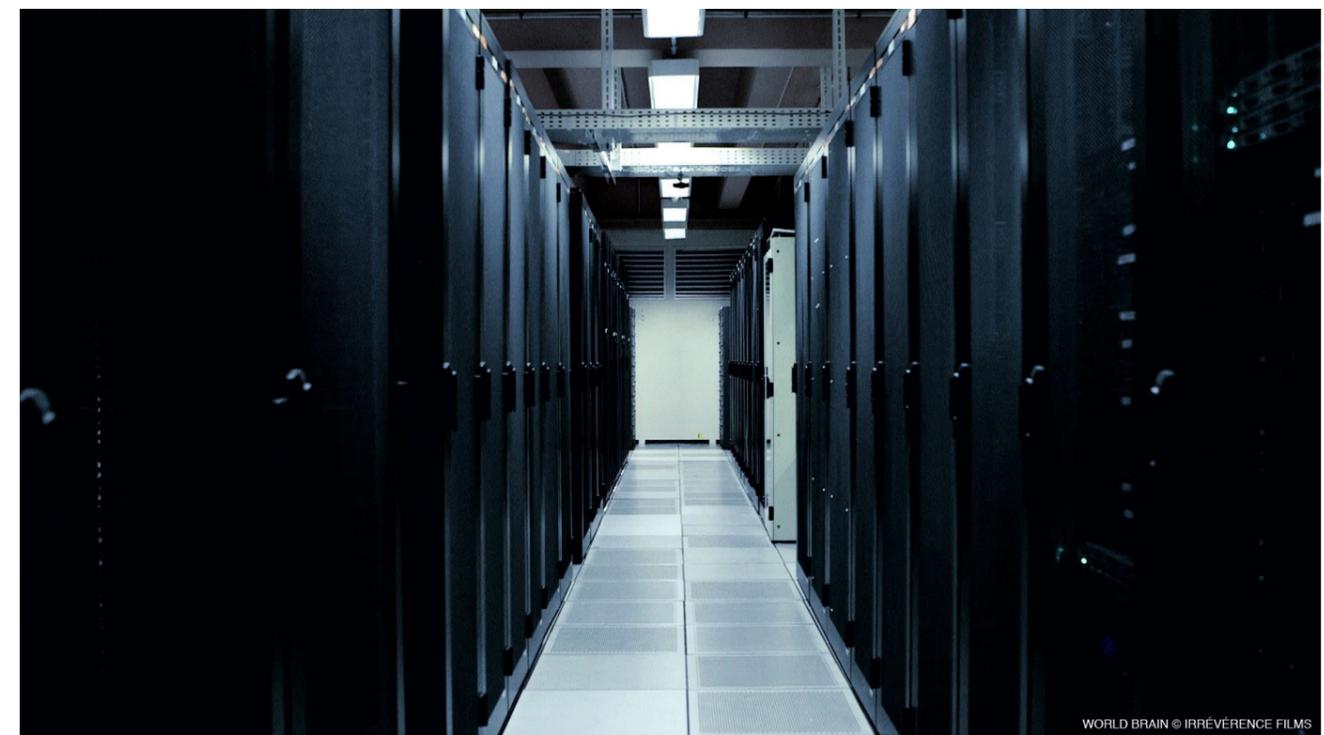
World Brain est constituée en grande partie de matériaux trouvés : vidéos téléchargées sur Youtube, images, compte rendus scientifiques ou pseudo scientifiques, fils de nouvelles...

World Brain treats the architecture of data centers, the collective intelligence of kittens, high-frequency trading, the law of the jungle in the Wikipedia era, and the adjusting of transhuman rats...

We embark on the project with a full-length film which sways between documentary, fiction and a how-to guide. To watch the whole film, let yourself be swept away by the video as it addresses one question after another.

If you quit the film, you'll find videos, articles, photos, book covers, and links to other sites spread around like on a carpet-map

The world we live in often resembles a Borgesian story. Indeed, if one wanted to write a sequel to Borges' Fictions, he could do it simply by putting together press articles. World Brain is made out mostly of found materials: videos downloaded on Youtube, images, scientific or pseudo scientific reports, news feeds...





Capture d'écran de la carte du site worldbrain.artetv



Vue de l'installation World Brain, ZKM, Karlsruhe, Allemagne, du 4 septembre 2015 au 31 janvier 2016.

World Brain (installation)

Installation

Bûches, rondins de bois, films et livres

2015

Expositions:

« Globale Infosphere », ZKM, Karlsruhe, Germany

World Brain, Medea University Malmö, Sweden

Hospice d'Havré, Tourcoing, France

« Caméra(auto)contrôle », Centre de la photographie, Genève, Switzerland.

L'idée de cerveau mondial peut être comprise comme le point de fuite de toutes sortes de manières de considérer le monde : l'information conçue comme une matière universelle, qui circule à travers toute chose, toute matière ; le système nerveux central vu comme l'organe essentiel qui définit l'humain ; le désir d'un moyen de communication universel, qui dépasse les limitations des moyens de communication existants (ce que l'on pourrait appeler "connectivité universelle") et, last but not least, la promesse de communiquer directement par l'intérieur du cerveau, sans passer par le filtre de la conscience.

Que se passe-t-il si l'on pousse la logique de notre époque à son extrême ? On pourrait conserver nos corps, mais chaque cellule serait connectée à chaque grain de sable de la planète, chaque atome de l'univers... La perspective de se fondre dans l'univers entier est tout à fait effrayante.

*Wood logs, collection of books, movies
2015*

The idea of a world brain can be understood as the interlacing point for all sorts of ways of considering the world : information conceived as a universal matter, running through everything; the central nervous system seen as the most important organ defining the human itself; the desire for a universal means of communication which would bypass the limitations of existing means (what we would call "universal connectivity"); last but not least, the promise to communicate directly through the inside of the brain, bypassing the filter of consciousness.

What if we push the logic of our times to an extreme? We could keep our bodies, but each cell would be connected to each grain of sand in the world, each atom in the universe... The perspective of merging with the whole universe is indeed scary.





Vues de l'installation (galerie Ygrec, Paris, 2014)

Rats télépathes

Sculpture avec souris

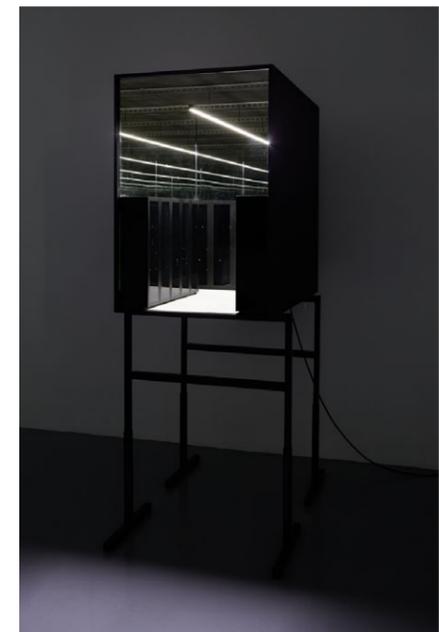
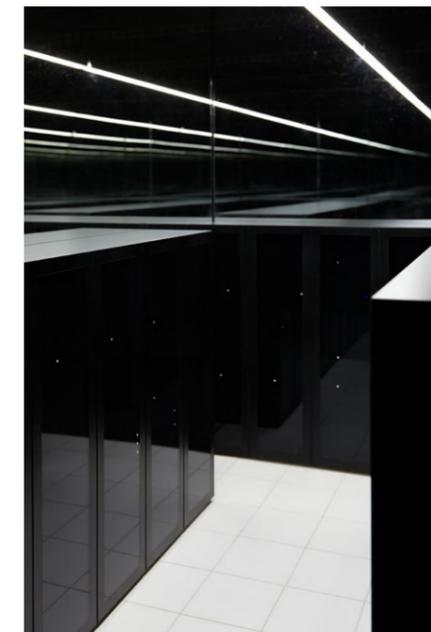
Maquette d'un data center 1/5, 60 x 90 x 100 cm
2014

En 2013, des chercheurs de Duke University parviennent à réunir deux rats par l'intérieur du cerveau. Les chercheurs réunissent ensuite cent rats, puis cent, puis mille. Les connexions se font sans fil. Un cerveau de méta-rat est créé. Personne ne sait au juste ce qu'il produit (on ne décrypte pas encore les pensées des rats), mais le comportement des rats a changé. La cohésion du groupe est frappante.

La caméra, placée au niveau du sol, circule nerveusement dans un data center, parcourant les allées isotropes, immaculées et stériles, baignées d'une lumière égale. Elle se cale sur le rythme et la perception d'un rat qui explore le lieu en se frayant un chemin entre les machines. Le rat avance dans le couloir, timidement mais sûrement. Il circule comme un éclaireur, repérant le terrain pour sa communauté, s'arrêtant devant certains serveurs. Des bruits donnent à penser qu'il commence à grignoter les câbles.

In 2013, researchers at Duke University succeeded in setting up brain to brain communication between two rats. Then they linked up one hundred rats, then one thousand. A wireless meta-rat brain was created. No one knows exactly what it produced (rat thoughts not yet being decoded), but one thing was certain, the behavior of the rats changed, the group cohesion was astounding.

The camera, placed at ground level, circulates nervously in a data center, scanning the isotropic aisles, immaculate and sterile, all bathed in a uniform light. It is synchronized with the rhythm and perception of a rat exploring the space, moving in and out of the machines. The rat moves along the corridor, slowly but surely. He advances like a pathfinder, marking out the terrain for his community, stopping occasionally in front of certain servers. The noise makes one think that he is starting to nibble on the cables.





Crédits photos Guillaume Onimus

Collection de livres Média Mediums

Avec Jeff Guess
mediamediums.net/en/books

La collection de livres Média Mediums est conçue et réalisée avec Jérôme Saint-Loubert Bié pour l'exposition à Ygrec (4 avril – 31 mai 2014). Elle consiste en des essais théoriques et historiques, et différentes manières d'agencer des collections de documents.

Avec les livres de Philippe Baudouin, Jean-Louis Boissier, Stéphane Degoutin, Leif Elggren, Renaud Evrard, Raphaël Faon, Nicolas Gourault, Jeff Guess, Jean-Noël Lafargue, Lauren Moffatt, Ayuko Nishida, rybn.org, Jeffrey Sconce, Noah Teichner, Gwenola Wagon, et Anne Zeitz.

The Média Médiums collection of books was designed with Jérôme Saint-Loubert Bié to be shown during the exhibition at Ygrec (4 April – 31 May 2014). It consists of theoretical and historical essays and different ways of organising collections of image and text documents.

Books by Philippe Baudouin, Jean-Louis Boissier, Stéphane Degoutin, Leif Elggren, Renaud Evrard, Raphaël Faon, Nicolas Gourault, Jeff Guess, Jean-Noël Lafargue, Lauren Moffatt, Ayuko Nishida, rybn.org, Jeffrey Sconce, Noah Teichner, Gwenola Wagon and Anne Zeitz.





La société nuage (1)

Livre
Collection Média Mediums
2015

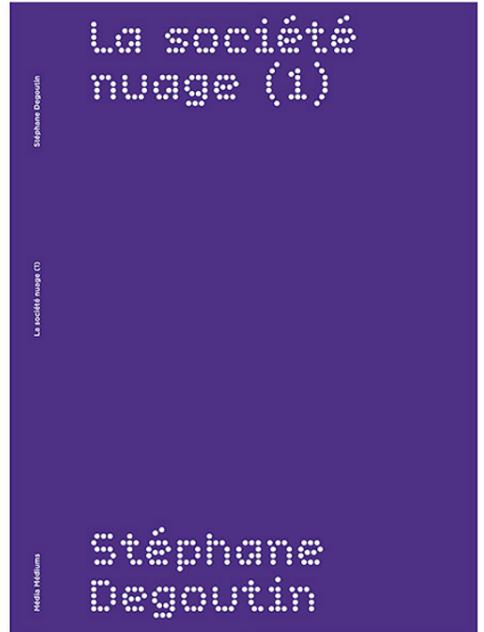
Les données se voient confinées dans des hyper-intérieurs: salles de serveurs closes, qui communiquent de manière quasi instantanée avec d'autres salles de serveurs closes, à l'infini.

Cette série d'images collectées sur Internet réunit environ deux cent data centers différents, soit une infime partie des lieux destinés au stockage de l'information.

The data find themselves confined in hyper interiorized spaces : enclosed server rooms, instantaneously connected with other enclosed server rooms, endlessly.

This collection of images gathered on the Internet shows two hundred different data centers, in other words a minuscule portion of the places intended for storing data.

- | | | | |
|--------------------------|---------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Aether | Force psychique | Neuhaus, Max | Shannon, Claude |
| Aksakof, Alexandr | Fau, Margret et Kate | Nikolov, Paul | Smith, Iriline |
| Algorithme pré-cognitif | Frankenstein | N-rays | Société algorithmique |
| Alfred states | Freud, Sigmund | Odorewicz, Julian | Sonnablonne |
| Anomalies Research | Galvani | Od | Son optique |
| Antenne | Générateur atatoire | Ondes radio | Spies, John Murray |
| Apports | Global Consciousness | Opérateurs | Spetex |
| Arpans | Galigher, Matthew | Opérativité | Spiritism |
| Babage, Charles | Guerre froide | Oracle | Spirit rappings |
| Baird, John Logie | Haïku | Ordonneur neuronal | Spirit Brumfets |
| Bande magnétique | Hamilton, T. Glendenning | Organisme | Spiritualisme |
| Baquet | Hardinge, Emma | Organe | Sprague, Adha |
| Béniographe | Hatch, Carl | Organisme | Stargate Project |
| Bell, Alexander Graham | Hame, Daniel Douglas | Paradoxe | Static breeze |
| Berger, Hans | Hausman, Harry | Paranormal | Sténographie |
| Bergson, Henri | Houghton, Georgiana | Parapsychologie | Subvocalisations |
| Bourgeois | Human Brain Project | Parapsychologie | Suppression |
| Brain computer interface | Hypemédie | Phantascopie | Supercalculateur |
| Brand, Stewart | Hypnotisme | Philosophie des réseaux | Synchronisme |
| Brul blanc | Immortalité | Photographie de pensée | Symathetic Needles |
| Câbles sous-marin | Immortalité | Photographie de pensée | Synchronisme |
| Casi, Raymond | Indétermination | Photographie splitée | Synthèse vocale |
| Champs magnétiques | Individuation | Photophonie | Systèmes anticipatoires |
| Chapuis, Claude | Information | Physique quantique | Sweedberg, Emanuel |
| Chatelet, Jean-Martin | Intelligence désincarnée | Pigeon voyageur | Tables tournantes |
| Clairvoyance | Interaction gestuelle | Pianchette | Télégraphie |
| Cloud Computing | Interface invisible | Planes communicationnelles | Télécommunications |
| Code books | Interface neuronale | Prédiction | Télé-dispositifs |
| Code Morse | Internet Interstitielle | Programme SETI | Télégraphie |
| Colossus | Insufflation | Prédictifs | Télégraphie optique |
| Command and control | Jung, Carl Gustav | Preceptes Ganzfeld | Télégraphie splitée |
| Communication sans fil | Kandinsky | Psycho-science | Télégraphie |
| Compression | King, Katie | Psychanalyse | Télékinésie |
| Conscience | Kirby, Jack | Psychologie | Téléscopie |
| Control Room | Lecture de cerveau | Psychologie hétérodoxe | Téléphonoscope |
| Cook, Florence | Ligne de transmission | Psychologie | Téléphonoscope |
| Crawford, W. J. | Levance, Ada | Put That There | Téléportation |
| Crookes, William | Machines électrostatiques | Quadrant dimensionnel | Télévision splitée |
| Cross, Charles | Machines mémorielles | Radar | Télévision splitée |
| Cryptanalysis | Magic circle | Radiotélégraphie | Théorie de l'information |
| Cyborgs | Magnétisme animal | Rapport signal-bruit | Thinking machine |
| Cybernetics | Martini | Relevé de signal | Théorie de l'information |
| Data mining | Marconi, Guglielmo | Réseau de neurones | Téléscopie |
| Devinors brothers | Mary, Étienne-Jules | Relevé de signal | Téléscopie |
| Davis, Andrew Jackson | Melloni | Relevé de signal | Téléscopie |
| Delgado, José | Médicalisations | Réseau de neurones | Téléscopie |
| Die | Médiums | Relevé de signal | Téléscopie |
| Direct Voice Phenomena | Message secrets | Relevé de signal | Téléscopie |
| Dryden, Arthur Conan | Messager | Relevé de signal | Téléscopie |
| Ecriture automatique | Messager, Franz Anton | Relevé de signal | Téléscopie |
| Echolocation | Messagerie | Relevé de signal | Téléscopie |
| Edison, Thomas Alva | Métaphysique | Relevé de signal | Téléscopie |
| Electromagnetism | Métophysique | Relevé de signal | Téléscopie |
| Electrothérapie | Microphone | Relevé de signal | Téléscopie |
| Emetteur-récepteur | Mind Control | Relevé de signal | Téléscopie |
| Empathie | Mind Reading | Relevé de signal | Téléscopie |
| Encochage-décochage | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Engelbart, Douglas | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Enigme | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Entropie | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Ergonomie | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Euphonie | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Evans, Colin | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| EVP | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Fantômes | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Fibre optique | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Flammarion, Camille | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Flux, Leslie | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |
| Fluides | Motage | Relevé de signal | Téléscopie |





After Vegas

Avec Laurence Bonvin
Film couleur 21'
2011-2013

vimeo.com/58315790
password: janvier
nogoland.com/recent/after-vegas/

Las Vegas fait partie des zones les plus touchées par la crise aux États-Unis. Le film décrit ce paysage de ruines du présent, vide qui émette les quartiers résidentiels, chantiers arrêtés, paysages en suspens, banlieues ralenties, souterrains habités par des sans-abris...

Las Vegas is one of the cities which suffered the most of the crisis in the US. The film describes this ruin of the present time, with its crumbling up residential districts, stopped constructions sites, suspended landscapes, idle suburbs, tunnels inhabited by homeless persons.

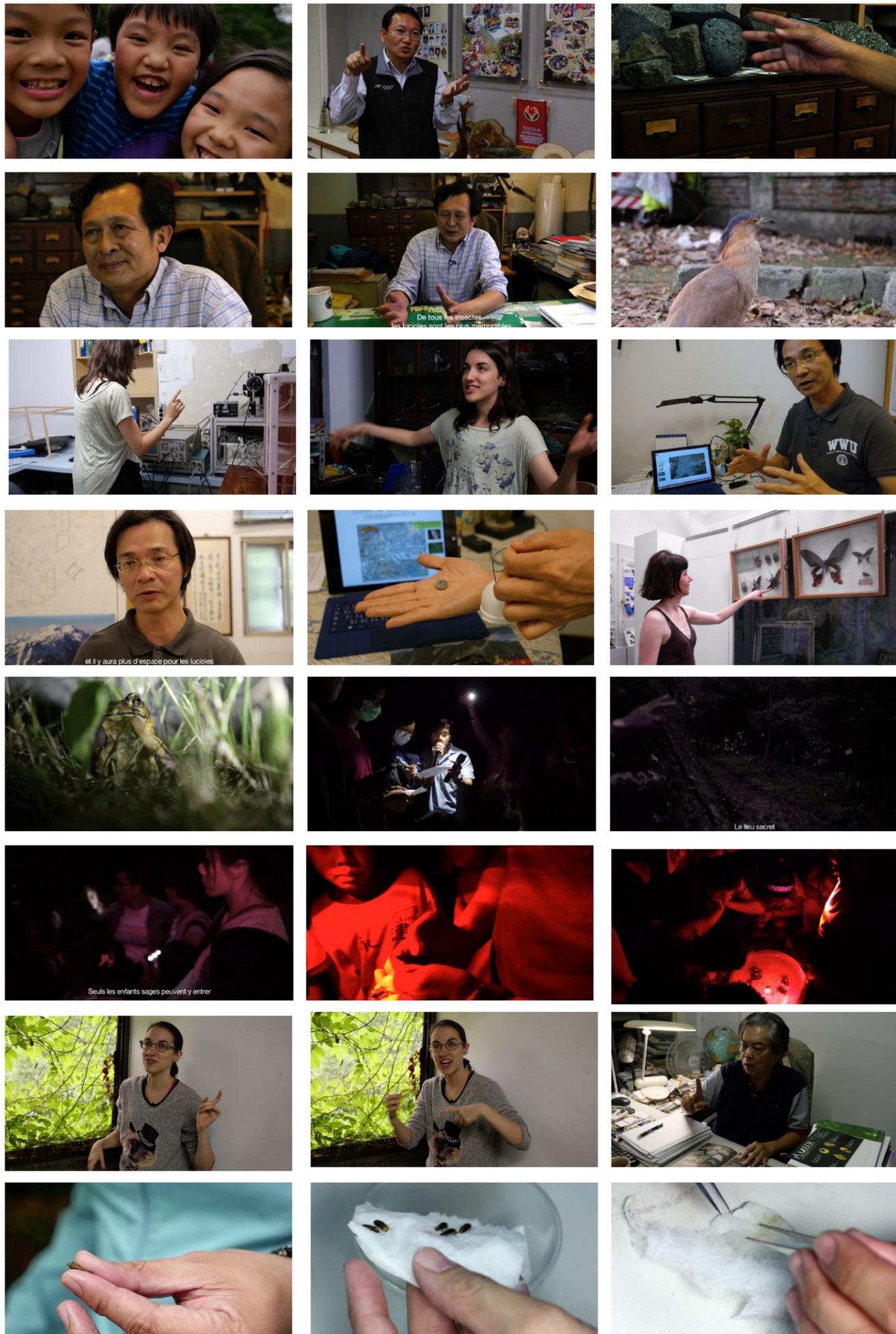


Photogrammes tirés du film





Photogramme tirés du film



What is it like to be a firefly ?

Vidéo, 26', couleur
 chinese version, french subtitles
 Work in Progress
 2015-2017

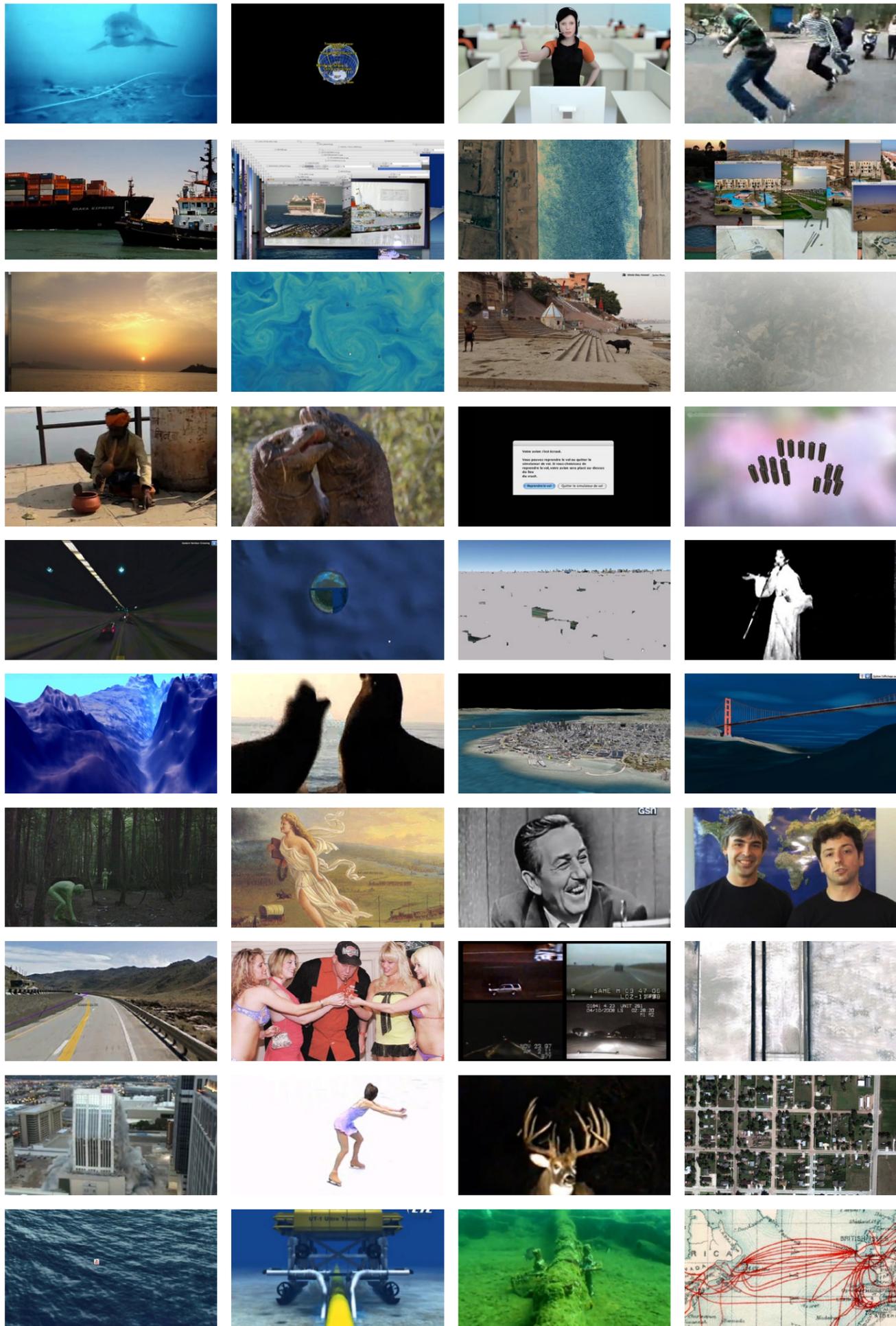
vimeo.com/132248564
 password: firefly

Captivée par les lucioles, je pars à leur recherche depuis que j'ai découvert qu'une équipe de chercheurs taiwanais construit des environnements pour leur survie dans la métropole de Taipei. La luciole est une espèce très fragile qui constitue l'un des meilleurs bio-indicateurs de bonne santé écologique de l'eau, de l'air et du sol. Elle concentre beaucoup d'enjeux concernant la survie des espèces en voie de disparition en général et interroge notre propre humanité dans monde devenu global dont la disparition de certaines espèces menacera notre propre survie.

In Europe, because of pollution in the air and of the water, the fireflies have started to disappear. Captivated by the fireflies, I decided to begin a quest for narratives, histories, memories. I approach my subject from the point of view of the imagination that they evoke.

It will be about recovering a childlike perspective, magical qualities, an alchemy between animal, vegetable and human realms. And it will be about establishing links between this interpretation and the very down to earth construction of new firefly habitats crossing interview with researchers who save fireflies in Taiwan. How do these legendary insects create so much emotion? How can one revive childhood memories of summer nights? Are fireflies, which used to proliferate before urbanisation, still part of the collective consciousness?

Comment avons-nous pu accepter la destruction massive des lucioles qui peuplaient auparavant notre environnement à Taiwan comme en Europe ? Quelles histoires et quelles légendes pouvons-nous transmettre pour que les lucioles repeuplent l'imaginaire collectif ? En filmant le travail d'une équipe de chercheurs taiwanais, (entomologistes, climatologues, géologues, écologistes, amateurs passionnés), je cherche à documenter leur travail, leur combat pour la survie des lucioles et esquisser avec eux une lueur d'espoir, clignotante et fragile à l'horizon.



Globodrome

Vidéo, 62', couleur
2011-2012

vimeo.com/51278797
password: globorama

Globodrome est une enquête sur les représentations du monde à partir d'un globe virtuel en suivant le même itinéraire que Phileas Fogg et Passepartout dans *Le Tour du monde en 80 jours* de Jules Verne.

Globodrome is an enquiry on the representations of the Earth using a virtual globe, which follows the same itinerary as Phileas Fogg and Passepartout in *Around the World in Eighty Days*.

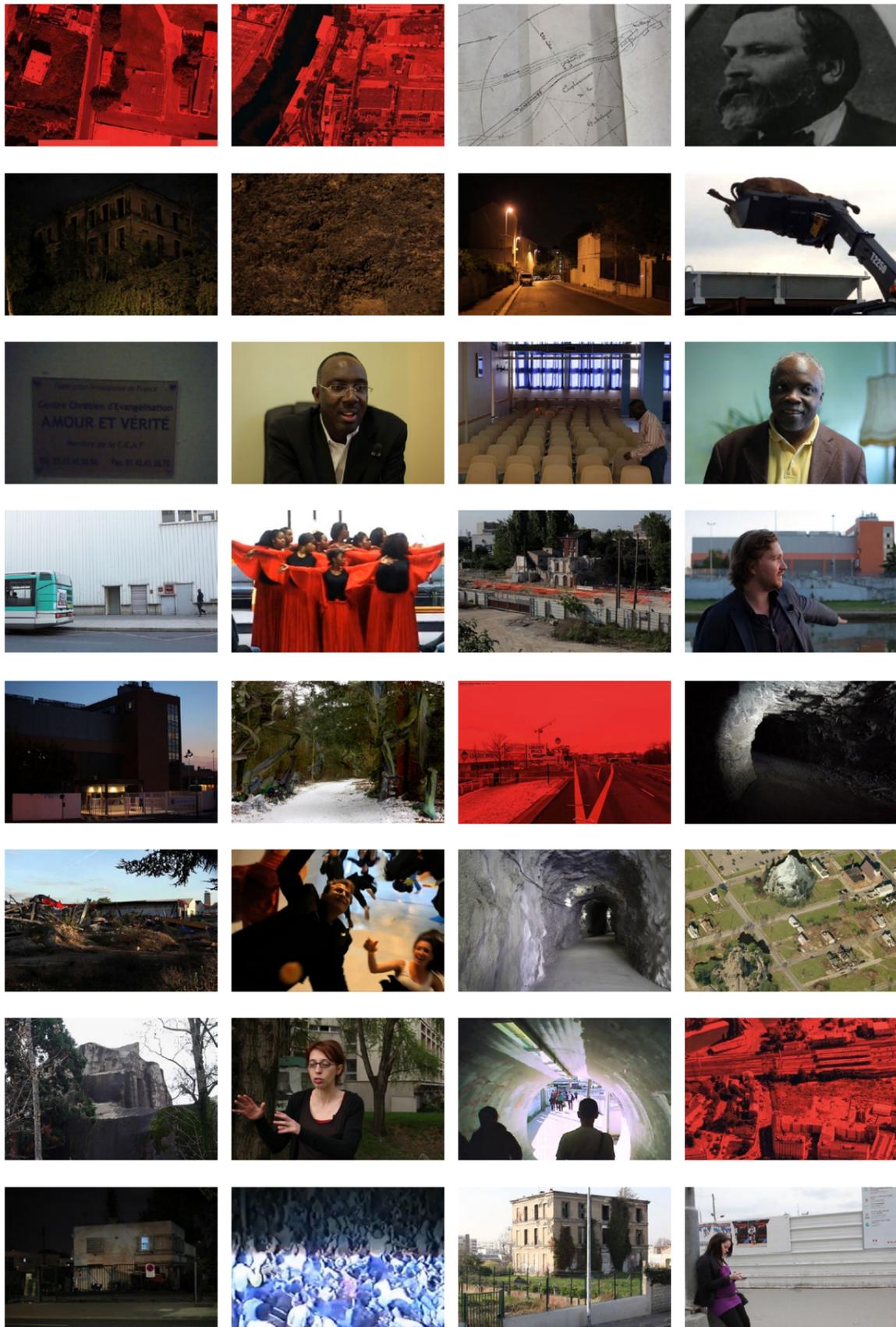
« À l'aide de Google Earth et de vidéos glanées sur le net, la cinéaste nous entraîne en 80 minutes dans une aventure échevelée doublée d'une critique passionnante sur la virtualité et la pensée positiviste triomphante. Comme Jules Verne, elle voyage immobile. Mais alors que Jules Verne célébrait en pleine révolution industrielle la marche vers le progrès, en cela en phase avec son époque, Gwenola Wagon questionne le supposé avantage que procure ces innombrables « couches » d'informations qui peu à peu ont enseveli une planète désormais ramenée à la taille d'un écran d'ordinateur et manipulable du bout du doigt. Le réel se dissimule désormais sous ou au-delà de ce flux continu qui grossit de façon exponentielle. Une sorte d'invasion incontrôlable qui ne fait que renforcer le malaise ressenti face à cette idée que notre monde n'est dès lors plus qu'un gigantesque parc d'attraction, Walt Disney peut continuer à sourire, ses émules sont plus que jamais aux commandes... »

« The director [Gwenola Wagon] took the narrative premise of Jules Verne's *Around the World in 80 Days*. She invites us to do a tour of world, using Google Earth. There is something very playful in this—I loved Jules Verne and still do—but at the same time it's totally dramatic. She ends on Walt Disney's smile. Disney's dream was to put the world in an amusement park. This kind of positivism that's a bit naive and exaggerated. There's an interview with the two founders of Google which is terrifying. They are reproducing exactly Disney's idea. So she's saying: we are in this moment in time which is absolutely fabulous. We can make the earth turn using our fingers with Google Earth. But when we follow this path, and we see all these videos literally tossed in the ocean, the planet ends up as if covered by a layer of material, implying it is slipping ever away from us. Diversity is crushing diversity, because it's like we're like in this giant garbage can where anything goes. »

Philippe Gajan

Philippe Gajan





Photogrammes tirés du film

Cyborgs in the Mist

Video HD couleur sonore 45'
 Carte tirage jet d'encre couleur
 110 X 220 cm
 2012

vimeo.com/47729788

Cyborgs dans la brume est un projet qui comprend un film, une installation sonore, des tirages photographiques et un livre.

Cyborgs in the Mist is an enquiry which takes the form of a movie, a sound installation, photo prints, and a book.

Le film présente une proposition utopique présentant le Laboratoire LOPH (Lutte contre l'Obsolescence Programmée de l'Homme) autour d'un territoire situé à l'ouest de la ville de Saint-Denis et centrée sur la Villa Coignet, première maison au monde entièrement construite en béton.

The film presents the LOPH research lab and its utopian proposals to struggle against the planned obsolescence of mankind. The lab is located in the villa Coignet, rue Charles Michel, Saint-Denis, the first house in the world entirely made out of concrete.

C'est dans ce lieu que l'on remarque à peine qu'auront lieu les recherches de La Lutte contre l'Obsolescence Programmée de l'Homme. Son but est d'expérimenter des scénarios pour la survie de l'homme, lorsque s'achèvera la période de la domination de l'homme sur la planète.

It is in this place that goes almost unnoticed, that researchers will fight the planned obsolescence of mankind. It aims at experimenting scenarios for the survival of mankind, for when the domination of man upon the planet will end.

Prenant acte du développement inéluctable de la robotique et des formes artificielles d'intelligence, le laboratoire LOPH expérimente les moyens d'adapter l'homme pour qu'il soit en mesure de lutter contre son obsolescence programmée. Comment anticiper ce retournement de la logique évolutive de l'espèce? Comment s'adapter à ce nouveau milieu sans trop de violence? Il est essentiel d'anticiper les scénarios catastrophe. Des équipes d'universitaires sont mises à contribution, ainsi que des auteurs de science-fiction, et des formes balbutiantes d'intelligence artificielle.

Taking into account the inevitable development of robotics and artificial forms of intelligence, the LOPH research lab experiments ways to adapt mankind to its new environment, and put it in a position to fight against its planned obsolescence.

How can we anticipate this shift in the logic of evolution? How can we adapt to this change with a minimum of violence? Academic teams, science-fiction writers, and very new forms of artificial intelligence work together to anticipate the most disastrous scenarios.



SURVIE
MODE D'EMPLOI

MECHANICAL
TURK

LE MONDE COMME
RÉPONDEUR TÉLÉPHONIQUE

NUAGE

DATA
CENTER

L'HOMME-
TUBE

FUTUROLOGIE
DU CHÔMAGE

DISPARITION
DU TRAVAIL

DEAD
ZONE

L'INFORMATION
FUIT

TYRANNIE DE LA
TRANSPARENCE

TUNNEL DE LA
SINGULARITÉ

UTOPIA
FACTORY

CULTURE
COPIER-COLLER

L'HOMME
INUTILISÉ

NOIR
ANIMAL

LABORATOIRE
DE LA VIE SAUVAGE

L'HOMME
DOMESTIQUÉ

STOCKORAMA

TERRITOIRE
EN POUDRE

L'HOMME
AUGMENTÉ

WIKI
FOREST

NOSTALGIE
DE L'ALIÉNATION

SEX
PARK

SECTE
UNABOMBER

MONUMENT À LA
POUDRE UNIVERSELLE

AIR
UNIVERSEL



Window of the Maison du Peuple, Klock Street, Clichy-la-Garenne. 14 dec. 2012 - 10 feb. 2013.

Dance Party in Iraq

Installation vidéo en tryptique
Maison du peuple, Clichy, 2012
Couleur, 4/3, muet
Production: Acces(s), Mairie de Clichy

vimeo.com/62058548
password: PEACE

Depuis quelques années, nous recueillons régulièrement toutes les vidéos que nous pouvons trouver montrant des militaires qui dansent sur le champ de bataille, en Irak ou en Afghanistan.

Ce ne sont pas les images de la guerre auxquelles nous sommes habitués. Certaines scènes sont à la limite de l'obscène et même impossibles, irréelles : hors du territoire de la raison. Images ambiguës, elles montrent aussi des sentiments que l'on n'associe habituellement pas à la guerre: joie, fraternité avec l'ennemi. Elles montrent des êtres humains. Danser est une manière de communiquer : les Américains dansent avec les paysans afghans ou avec les policiers irakiens. Ils se livrent à des sortes de battles, similaires à celles que l'on pourrait voir dans les rues des grandes métropoles, à la différence près qu'ils dansent avec des mitraillettes chargées.

On peut imaginer la nostalgie de la culture populaire chez ces jeunes danseurs, déconnectés du territoire dans lequel ils se retrouvent projetés, déconnectés de l'histoire et de la culture où ils se trouvent, coincés dans des guerres immobiles, d'usure, dont les images officielles effacent toute trace de sang, de violence.

Les titres des films témoignent principalement de l'ennui. Ces vidéos montrent avant tout une disjonction totale de ces hommes avec la situation dans laquelle ils sont ou avec ce que nous imaginons de leur situation. Le soldat séparé de son pays pendant longtemps cherche à retrouver dans la musique une extension de chez lui. La pop music comme une maison.

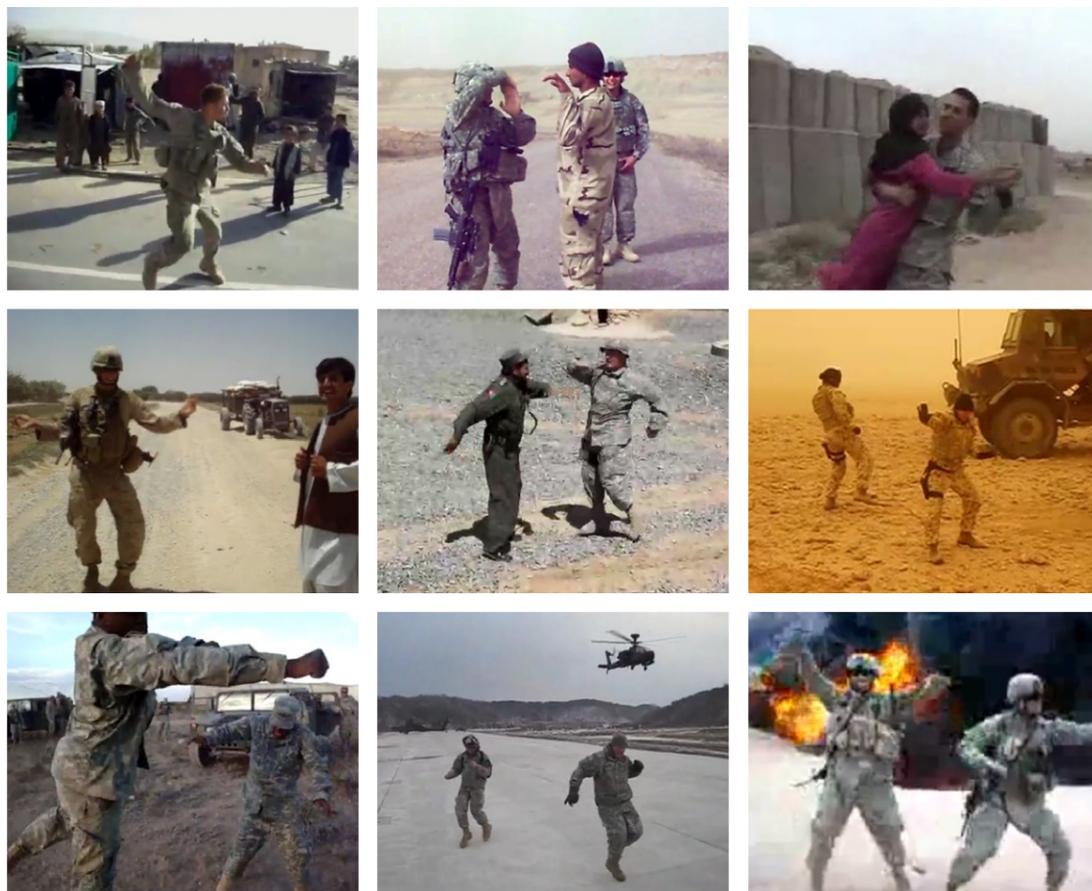
We collect regularly all the videos we can find of the Marines dancing on the battlefield, in Iraq or in Afghanistan. These are not the usual images of war. They are very different from what we can see on tv, in the press, in films. They are very far from the heroic or tragic war, from the mechanical violence of a Marinetti, from Guernica, or even from Mash or Apocalypse Now.

These ambiguous images let us see emotions rarely associated with war : joy, and brotherhood with the enemy. They let us see human beings. Dancing is also a way to communicate : the American Marines dance with the Afghan farmers or the Iraqi policemen. One could wonder whether the American army is more apt to transmit its pop culture than to secure territories.

Dance Party in Iraq shows a series of videos of soldiers found on the Internet. Filmed by the soldiers themselves, they show them on the field of operations or in the barracks in Iraq or in Afghanistan, dancing on pop music.

One can imagine the nostalgia of the popular culture among these dancing young men (and a few, rare, women), separated from their home land, far from their history and from the culture in which they are thrown. They are stuck in immobile wars, wars of attrition, from which any trace of blood has been shrugged off. These wars without any image of fight find a curious image in these parodies of music videos.

This image of the war has nothing in common with the heroic images of the distant past, nor with the mechanical violence praised by Marinetti, nor with Guernica, nor even Mash or Apocalypse Now. What they show, more than anything else, is a complete disjunction of these men with the situation they are in.



Photogrammes tirés du film



Travellers reading *Psychoanalysis of the international airport*. in Roissy Charles de Gaulle Airport.

Psychanalyse de l'aéroport international

Livre, 68 pages, couleur, 17 dépliants
 Conception graphique: Louise Drulhe
 Production La Panacée
 2016

L'aéroport international est un lieu de condensation : point de plus forte concentration de la modernité, de ses promesses et de ses angoisses, stade ultime de notre civilisation. Plusieurs fantasmes s'y combinent sous leur forme la plus concentrée et la plus hystérique : fantasme de la circulation instantanée, fantasme de la consommation illimitée, fantasme de la catastrophe inéluctable, fantasme de la surveillance absolue.

The international airport is a place where modernity reaches a peak, the ultimate stage of our civilization, where its promises and its fears are concentrated. It combines several fantasies in their most concentrated and hysterical form : the fantasy of instantaneous circulation, of unlimited shopping, of unavoidable disaster, of absolute surveillance.

Airport Museum procède à une psychanalyse de l'aéroport international. Nous proposons de sonder son imaginaire, son inconscient, ses failles, virus, dysfonctionnements et pertes : de scanner son envers.

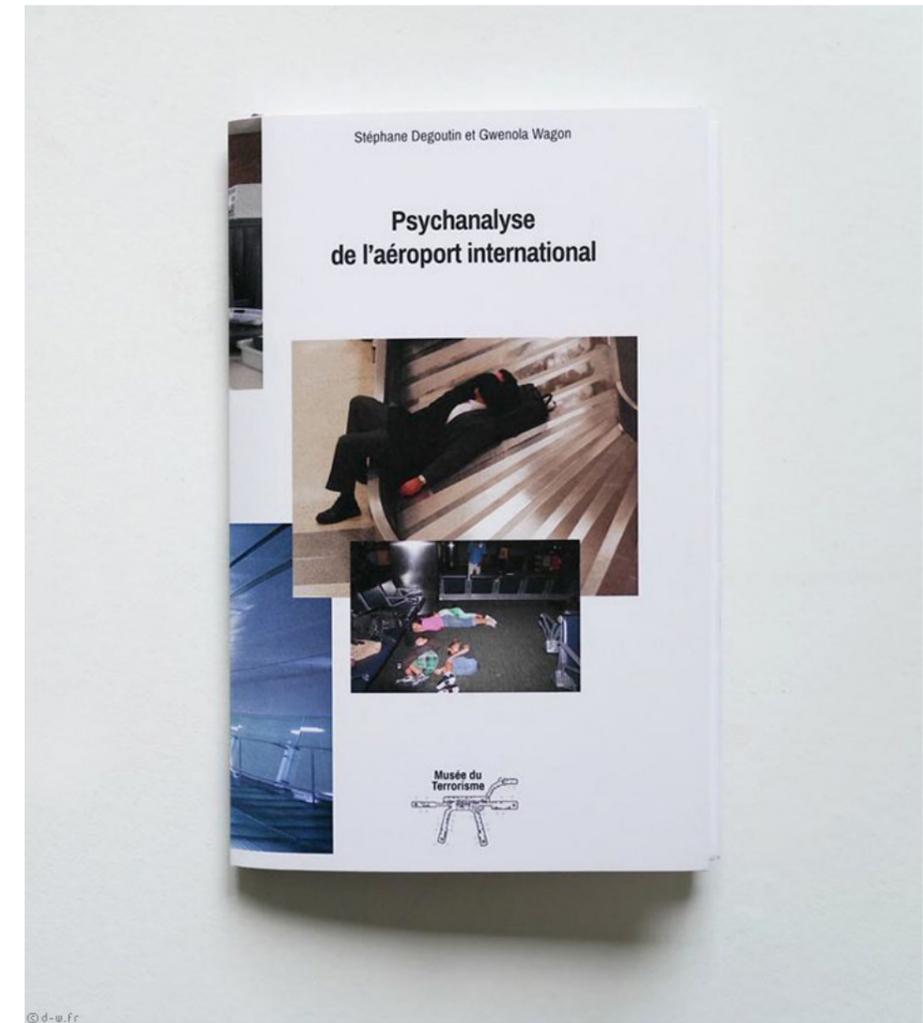
Airport Museum proceeds to a psychoanalysis of the international airport. We offer to survey its subconscious, its imaginary world, its flaws, its viruses, its malfunctions and its losses : to scan its other side.



Psychoanalysis of the international airport. Book, video, map. Exhibition Terminal P, Production and diffusion : La Panacée . Book, 68 pages, color, including 17 leaflets.



Psychoanalysis of the international airport. Book, video, map. Exhibition Terminal P, Production and diffusion : La Panacée . Book, 68 pages, color, including 17 leaflets.



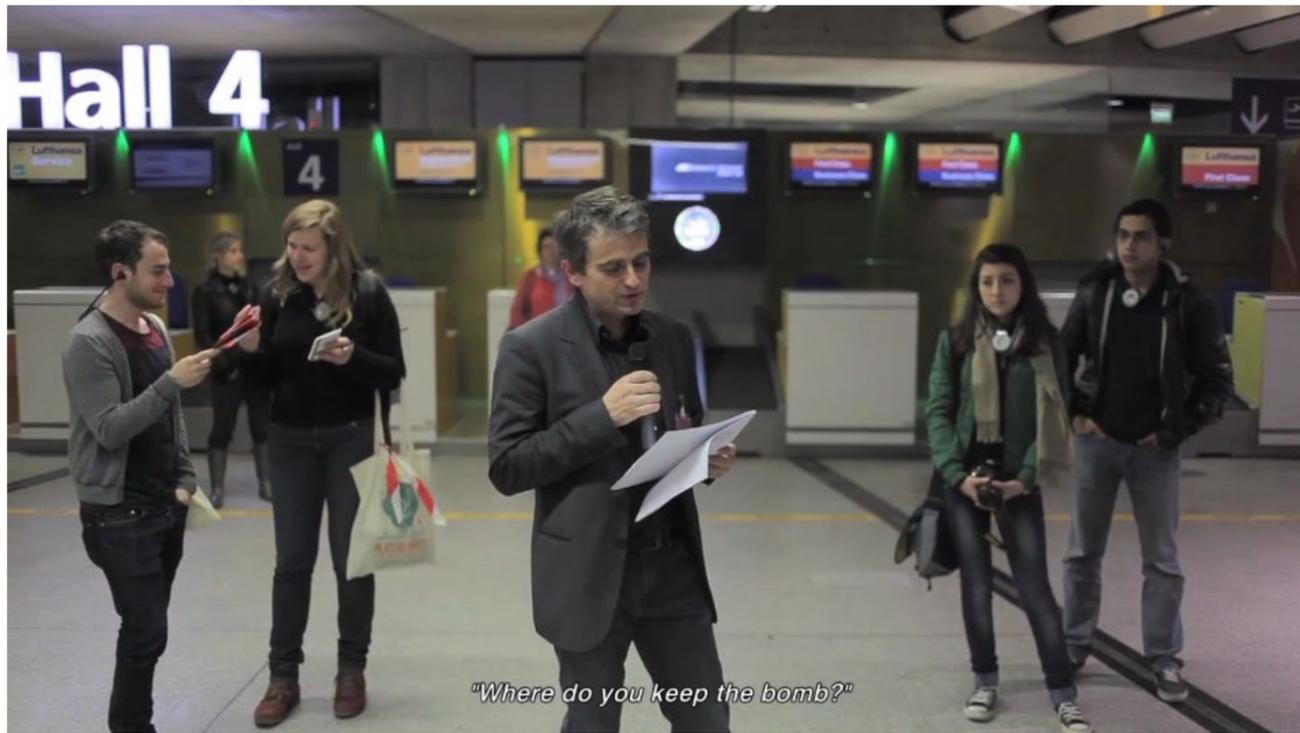
© d-w.fr

«L'œuvre est stupéfiante, «scotchante». Beaucoup de visiteurs passent de longs moments assis sur des tabourets à feuilleter l'ouvrage [...] La mise en scène sans fioriture, la précision chirurgicale du vocabulaire usité, la gestuelle minimaliste et fade de l'acteur lors de la visite du terminal de Roissy, sa placidité pour évoquer des menaces potentielles et/ou improbables renforcent la dramaturgie mesurée de la pièce.»

Sylvie Groueff, « Terminal P, lieu d'expérimentation de la paranoïa sécuritaire », *Mediapart*, 2016.

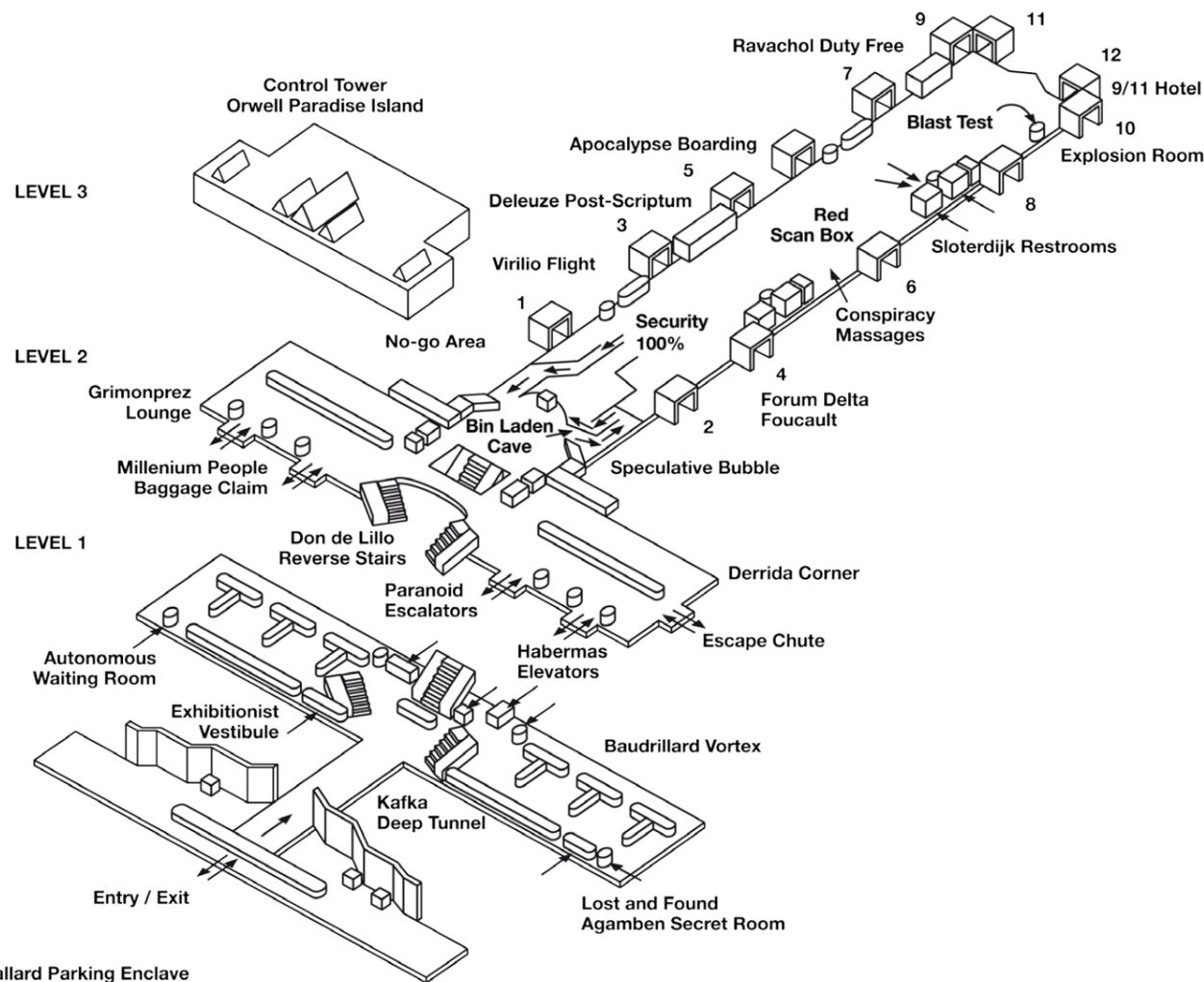


© d-w.fr



"Where do you keep the bomb?"

Airport Museum, Performance, aéroport Roissy, terminal 1, Avec Philippe Durand, 2013.



Carte conceptuelle du projet. Vues de la performance à l'aéroport de Roissy, 2013

Airport Museum

Performance, installation sonore
Aéroport Roissy, terminal 1
Avec: Philippe Durand
2009-2013

Projet pour aéroport international implanté dans les zones de transit des grands hubs mondiaux, ouvert jour et nuit, il propose une immersion dans l'imaginaire de la terreur. Un acteur guide des groupes d'une vingtaine de personnes à travers le terminal 1 de Roissy, en chuchotant dans un micro un texte qui est retransmis dans leurs oreilles.

Un guide entraîne des groupes d'une vingtaine de personnes au sein du terminal 1 de l'aéroport Roissy. Les visiteurs sont équipés de casques sans fil qui leur permettent d'entendre le texte que lit le guide. Ils sont entraînés dans une exploration de l'imaginaire de la terreur, sur l'un des lieux de son incarnation.

L'aéroport concentre plusieurs fantasmes sous leur forme la plus hystérique : le fantôme de la circulation instantanée, le fantôme de la catastrophe, le fantôme de la surveillance absolue, le fantôme du shopping illimité.

L'aéroport pousse ces fantasmes à leur paroxysme en même temps qu'il architecture leur neutralisation. Ces espaces lisses et hygiéniques semblent destinés à être la cible d'une attaque. Par ses dispositifs de sécurité et de contrôle, l'aéroport est déjà un musée du terrorisme. Le corps placé dans l'espace même de la mondialisation est rendu transparent, contraint, ligoté, scanné, mesuré, dépouillé de ses attributs décoratifs (vêtements, accessoires), privé de liquide.

Les dispositifs de surveillance omniprésents rendent la menace statistiquement très improbable. Mais, dans un cercle vicieux, plus la surveillance est sensible, plus la menace paraît elle-même palpable.

Project for an international airport localized in the transit areas of the the world largest hubs, open day and night, it offers an immersion in the imaginary of the terror.

Because of its ubiquitous safety procedures, the airport already is a terrorism museum. It places the traveler in a maximal state of alert. One roams inside visible and invisible security devices, which tend to cancel the slightest probability of a threat. Yet, in a vicious circle, the more present is the surveillance, the more real the threat seems.

In the airport, several fantasies find themselves merged, under their most concentrated and hysterical form: the fantasy of the disaster, of the absolute surveillance, of the omnipresence, of unlimited shopping.

These smooth and hygienic spaces look as if they were designed to be the target of an attack. The place which used to be a symbol of speed, progress, and unlimited acces to the human difference, has become a place of stagnation, anxiety, air conditioned custody, as if one found himself the prisoner of a shopping center extended to the whole planet, indefinitely waiting for a plane crash or a hijacking that will never come. Desperately virtual, the threat becomes the object of a tension that proves impossible to unravel between the reality and fantasy, itself representative of the mechanism by which the terror spreads.

It is on this very point of tension that we implement the Airport Museum.





Images tirées de la vidéo documentant la performance (2010)



Hypnorama

Performance pour bus
Montreuil <-> Saint-Ouen
Nathalie Matter (hypnose)
Alexis Chazard (son)
2010

Le public est invité à prendre place dans un bus touristique reliant plusieurs centres d'art de banlieue parisienne. L'ambiance sonore du bus et son mouvement souple placent les passagers dans un état d'attention optimale. qui facilite la suggestion. Une guide conduit les spectateurs dans un état d'hypnose. Ils fusionnent avec le véhicule, s'abandonnent au voyage organisé.

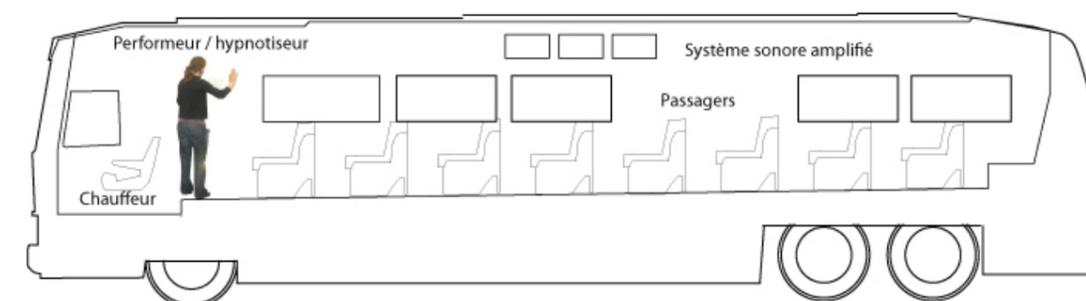
Nous profitons du fait que nous sommes dans un bus de tourisme pour explorer la zone floue qui relie le tourisme au paranormal, et percevoir les états de conscience modifiés par le voyage organisé. Le tourisme comme un état hypnotique. Prenons cette hypothèse au sens littéral: fabriquons un voyage sous hypnose. Confortable bulle se déplaçant furtivement, de lieu en lieu, le bus constitue l'acmé du dispositif touristique. Machine à regarder, camera obscura glissant à l'infini le long des routes du globe, il fabrique une présence latérale et furtive, qui confirme le statut du touriste: présent, mais toujours à distance, s'arrêtant en des points choisis du territoire, le bus permet de déplacer son étrangeté au plus proche des objets observés, sans quitter sa zone de confort, de déplacer sa zone de confort chez l'autre.

Hypnorama took place during a Parcours Est bus trip between Montreuil and Saint-Ouen (northern Paris suburbs), on oct. 30rd, 2010. Produced by La Maison populaire (Montreuil), Mains d'Oeuvres (Saint-Ouen).

The passengers are invited to take place in the bus. Nathalie Matter takes them to a state of light trance. The sound atmosphere in the bus is modified by Alexis Chazard to facilitate hypnosis: muffled sounds put the passengers in a state of optimal attention.

During the trip, the artist Nathalie Matter hypnotizes the members of the audience. The space inside the bus is arranged to place the passengers in an optimal state of attention, which facilitates the hypnosis: reduced lighting, muffled sounds.

The bus rides slowly, in the almost dark road. In catalepsy, they assist to sound and light installations that emphasize the travel.





Digital color print. Produced by the Cpif.

Stockorama

Tirage photographique couleur
accompagné d'un texte
2010

Avant d'être livrés à domicile, les objets que nous achetons sur Internet transitent dans d'immenses hangars qui remplissent les périphéries des grandes villes. Quant à nos données, loin d'être immatérielles, elles engendrent d'infinis alignements de serveurs informatiques stockés dans des data centers ou autres server farms, espaces vireginaux, perpétuellement climatisés, et dont la parfaite isotropie n'est surpassée que par la bibliothèque de Babel de Borges.

Ces hangars toujours similaires, stock d'objets ou de données, s'étalent sur des kilomètres, protégés par des barbelés. Ils produisent un environnement où nous ne nous rendons pas, des lieux où nous ne vivons pas. Ces stocks héritent d'une longue histoire d'un urbanisme en désolidarisation croissante d'avec son milieu. Jean Baudrillard déplorait déjà la violence latente de ces dispositifs de stocks, complémentaire selon lui du processus de stockage des humains, de queue, d'attente, d'embouteillage.

Dans ces lieux du parallélipédisme généralisé, auto surveillés et auto nettoyants, principalement maintenus par des robots et des logiciels, le rare travailleur humain dépasse le statut d'exploité pour se retrouver au rang d'appareil. Hangars sans décor, le minimalisme de leur architecture traduit l'absence d'interconnexion avec le monde qui les entoure. Leur présence dans l'univers matériel apparaît comme une intrusion, une inadaptation. Ils appartiennent à un autre monde, celui des données, des réseaux, des flux, qui rentre en contact avec le notre comme par inadvertance, bien qu'en acier et en béton armé.

Before reaching our homes, the objects we buy on Internet transit in huge warehouses which fill the surroundings of big cities.

The perfect isotropy of these virginal, air conditioned spaces is only overcome by Borges' library of Babel.

Concealed under the unnoticeable appearance of a warehouse, the physical presence of a data center remains invisible. It represents the blind space per se, unseen despite of its mass, as an elephant squeezed into the flaws of perception.

These minimalistic, unornamented sheds convey the idea of a disconnection with the surrounding world. Their presence in the material universe appears intrusive, ill-adapted. They belong to another world, which accidentally intersects with ours – even though it is built in iron and reinforced concrete –: the world of data, networks and flows.

What's left of the architecture is only the basics: their air is conditioned, their light fluorescent, their design indifferent. Empty, inert, opaque, they adopt the appearance of a mausoleum.

These dead zones seem to constitute an urban allegory of the absence of biodiversity, in comparison to the ocean bottoms, where any kind of life has ceased.

Sex Park

Tirage photographique couleur 230 x 100 cm
accompagné d'un texte
2010





Zoo Research Lab

Tirage photographique couleur
150 x 100 cm
accompagné d'un texte
2010

Un zoo fermé depuis plusieurs années attend une réhabilitation qui tarde à venir. La végétation envahit les allées, déborde des murs d'enceinte, les racines font craquer le sol. La fine enveloppe de béton des rochers artificiels se dégrade, usée par l'âge et les intempéries. Une patine la recouvre, lui conférant un aspect paradoxalement naturel – excepté aux points où les armatures métalliques, censées maintenir le béton, émergent à l'air libre. Les animaux, privés de la distraction du public, dorment toujours dans leurs rochers.

Un collectif de chercheurs n'ayant pas trouvé de logement s'introduit dans le zoo la nuit, pour dormir dans un rocher vide. Les rochers leur offrent un abri minimal suffisant et il leur est facile de passer inaperçus. Des amis les rejoignent. Progressivement, le groupe grossit, et l'abri de fortune est peu à peu aménagé, en commençant par l'intérieur des cages, invisible.

Lorsque l'administration apprend finalement leur existence, les squatters sont trop nombreux pour être délogés facilement. Des manifestations de soutien s'organisent. Le zoo est devenu un espace utopique de liberté, une zone de non-droit en dehors de la ville, inaccessible aux intrus, habitée de manière animale par une communauté régressive d'intellectuels semi-primitifs.



Digital color print, 150 x 100 cm. Produced by the Cpfif.

Utopia Factory Abraxas

Tirage photographique couleur
150 x 100 cm
accompagné d'un texte
2010

Abraxas est une divinité démiurge, duelle, "la vie et la mort dans le même temps. Il engendre la vérité et le mensonge, le bien et le mal, la lumière et l'obscurité dans le même mot et dans la même action". Dans l'Éloge de la Folie d'Érasme, Abraxas désigne la ville des fous. Les Espaces d'Abraxas est également le nom d'un grand ensemble de logements sociaux construit par Ricardo Bofill à Noisy-le-Grand.

Sa destination idéale n'est pas de servir d'immeuble d'habitation. Nous proposons que les logements libres soient utilisés pour installer les locaux d'Utopia Factory, un centre de recherche où différentes utopies sont expérimentées à échelle 1.

Thomas More, l'auteur de L'Utopie, utilisa d'abord le nom d'Abraxas pour désigner l'île de son invention. Il avait sans doute été inspiré par Ce n'est que dans la version définitive du texte que Thomas More inventera, pour désigner son île, le mot d'utopie.

Summum du postmodernisme délirant, fait de colonnes grecques surdimensionnées préfabriquées en béton, de perspectives vertigineuses et d'atriums en plein ciel au 17e étage, il a servi de décor au film Brazil.

Il est pour le moins singulier d'avoir donné ce nom à un grand ensemble. Le quartier a d'ailleurs une image plutôt négative. Mais cela peut changer si l'on tire parti de sa bizarrerie. N'importe qui peut proposer un projet. S'il est accepté, une campagne de promotion est lancée pour rechercher des postulants pour l'expérimenter. La démarche est empirique: les volontaires testent les utopies pendant une période de quelques mois. Dans le cas où cela ne fonctionnerait pas, ils peuvent faire l'expérience d'une autre utopie ou revenir à leur vie d'avant.

Abraxas is the name of a gnostic god created by Basilides, an heretic religious teacher of the second century. The Basilidians did not believe in a magnanimous god, but rather in a demiurge, dual divinity. According to Carl Jung, Abraxas is «life and death in the same time. It engenders truth and lie, good and bad, light and darkness in the same word and in the same action».

Thomas More first used the word Abraxas to name the island later known as «Utopia». Presumably was he inspired by Erasmus' Praise of Folly, in which Abraxas designates the city of the mad men. Only in the definitive version of his text did Thomas More coin the term «utopia».

«Les Espaces d'Abraxas» is also the name of a large social housing complex built by Ricardo Bofill at Noisy-le-Grand, a new town at the east of Paris. The building itself is undepictable: at the height of the delirious postmodern movement in architecture, made of oversized antique columns prefabricated in concrete, of dizzy perspectives and open atriums at the 17th floor, it has been used as a set for the movie Brazil.

It is rather peculiar to have chosen this name for a public housing complex. The area is often perceived negatively. Yet, it may change if one takes advantage of its oddity. Its ideal purpose was not to serve as a housing building. We propose to rehouse elsewhere the residents who wish so, let the others stay here, and to use the vacant flats to install the offices of a Utopia Factory. The building would fit perfectly for this new use, since it already possesses the introversion appropriate for utopian places.

t



Digital color print. Produced by the Cpf.

La Défense parc d'attractions du travail

Avec la croissance sans fin de l'exclusion, la Défense sera bientôt le dernier quartier de Paris où il restera encore des travailleurs. Nous préparons sa réhabilitation prochaine en parc d'attractions pour l'éducation ludique des exclus. On viendra ici regarder les derniers employés, enfermés dans leurs bureaux, comme on regarde aujourd'hui les derniers artisans au journal de TF1.

Regarding the endless growth of exclusion and unemployment, La Défense will soon be the last area in Paris where will remain workers. We prepare its rehabilitation into a theme park aimed at the ludic education of the rejected. One will come here to look at the last employees, locked in their offices, as today one watches the last craftsmen on tv.

A l'âge industriel, le travail laissait peu de temps libre. Les parcs d'attractions démocratisaient la mise en spectacle des loisirs. Ils formaient des lieux spécifiques de condensation du plaisir, en permettant aux travailleurs de s'abandonner à des machines industrielles, similaires à celles avec lesquelles ils travaillaient en semaine, mais modifiées pour échapper à la rationalité, des machines devenues folles.

In the industrial age, work left little free time. Theme parks then democratized the spectacle of the leisure. They constituted specific places for the condensation of pleasure, allowing workers to abandon themselves to industrial machines, similar to those with whom they worked during the week, but modified in order to escape rationality, machines that had gone wild.

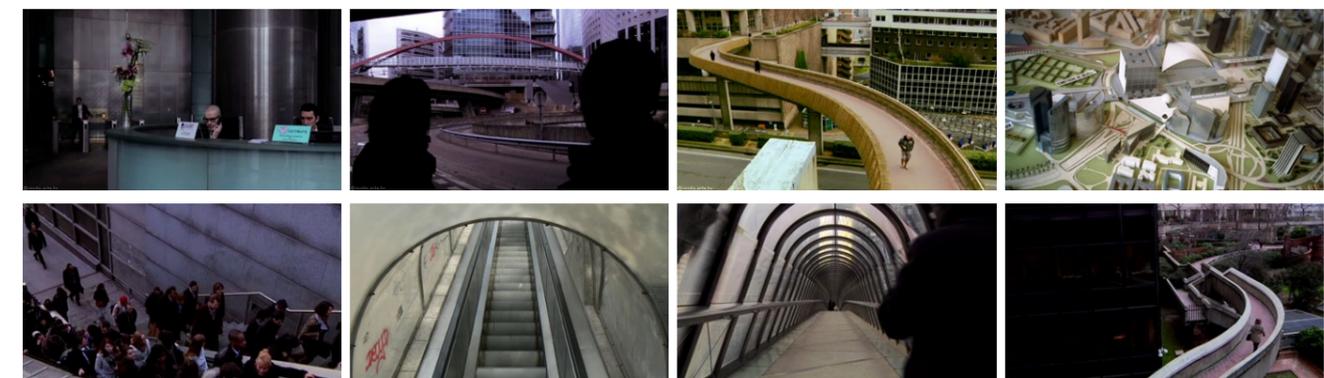
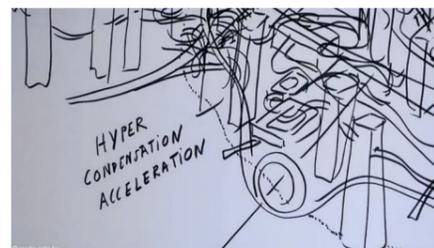
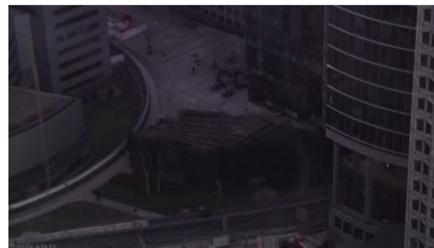
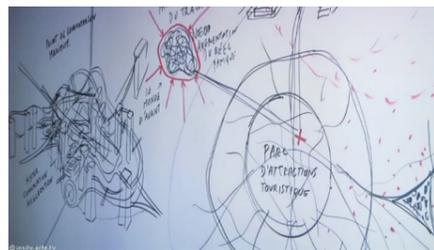
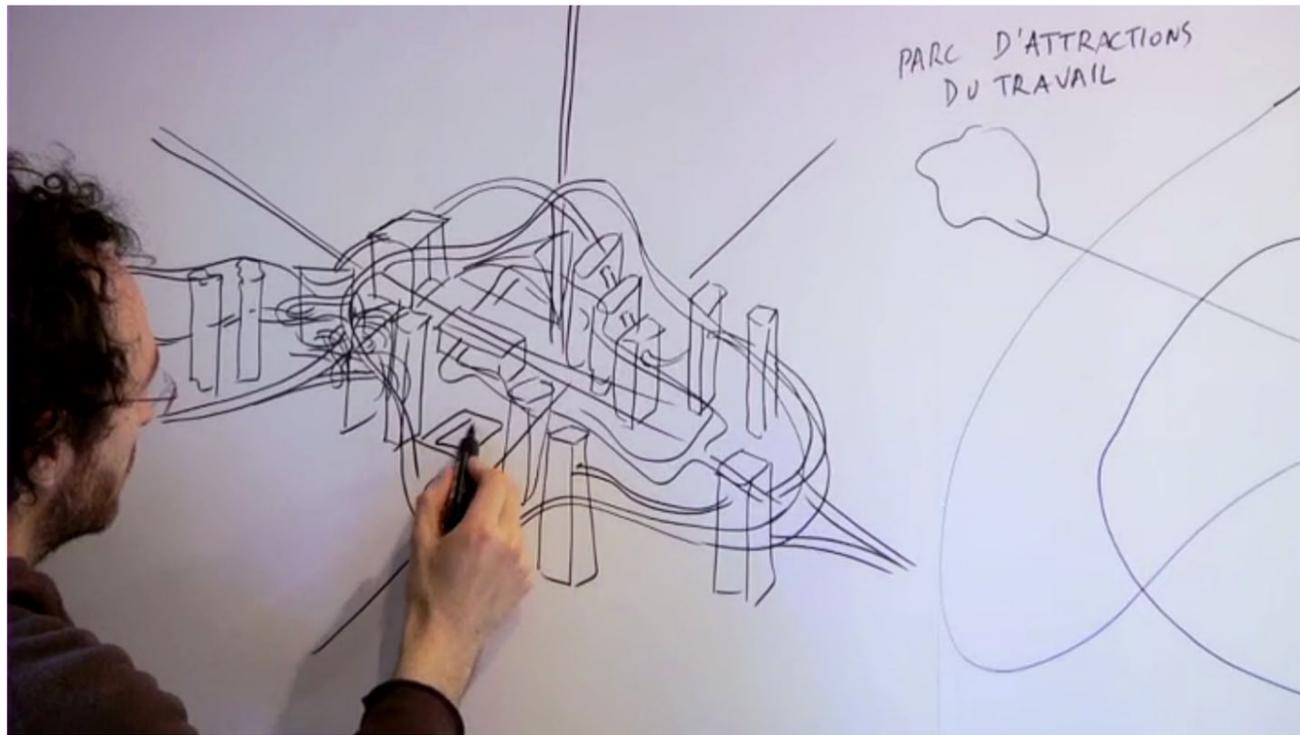
A l'époque postindustrielle, les loisirs sont surabondants, mais c'est le travail qui vient à manquer. Le parc d'attractions de la Défense offre une mise en spectacle du travail. Il permet aux exclus de s'immerger dans une reconstitution condensée du monde du travail, dans laquelle on leur propose, temporairement, une place. Touristes, artistes, intermittents, chômeurs, précaires, indépendants, dandys, oisifs, retraités, familles, enfants, écoles viennent contempler les travailleurs du quartier d'affaires, comme un des derniers volcans en ébullition.

In the post industrial age, leisure is overabundant, but now it's work which has become scarce. La Défense Theme Park offers a spectacle out of work. It allows the excluded to immerse themselves in a condensed reconstitution of the working world, in which they are offered, temporarily, a place.

Tourists, artists, unemployed, people with insecure jobs, self employed, dandys, idlers, retired, families, children, schols... come here to contemplate the employees of the business district, as one of the last active volcanoes.

Le quartier s'explore comme un grand jardin d'aventure du 20e siècle, spécialisé dans le monde des entreprises et de la finance. Un lieu de concentration des travailleurs, à la manière des anciens zoos humains.

La Défense is to be explored as a pleasure garden of the 20th century, specialised in the business and finance worlds. A theme park for the concentration of the workers, like the ancient human zoos.



Voyages immobiles



Le voyage immobile ou voyage-point est la condensation d'un voyage. Il consiste à concentrer l'énergie du voyage en un seul point très précis, très choisi. Nogo Voyages propose de s'arrêter à l'endroit le plus passant, au cœur même des réseaux dans l'œil du cyclone, au point focal de la mégapole parisienne. Le livre «Voyages immobiles au Forum des Halles» regroupe les textes de dix des voyageurs. Nogo Voyages, 2009.

The motionless travel, or spot-travel is the condensation of a travel: to concentrate the energy of traveling in only one, very carefully chosen point. Nogo Voyages suggests to stop at the most busy place, at the very heart of the networks, in the storm center, at the focal point of the Parisian metropolis. The book contains the texts written by 10 of the travelers who have experienced the motionless travel.

What are you ?

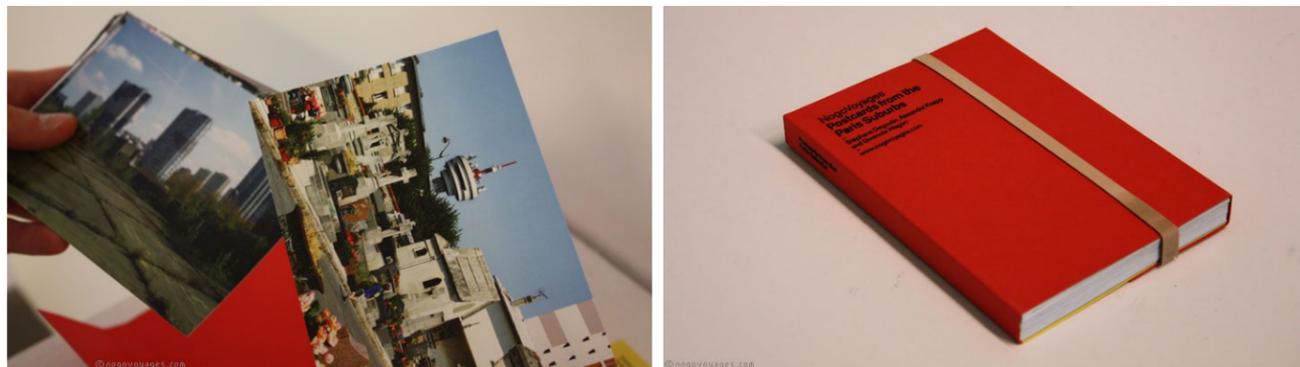


What Are You? mélange entre eux les modes, les styles de vie et leurs codes de représentation pour générer à l'infini des attitudes et comportements sociaux. Chaque clic lance aléatoirement une nouvelle association. Il est en mesure de produire les tendances des 125.000 prochaines années (soit jusqu'en 127005). Cette confrontation des différentes étiquettes sociales vise à épuiser toutes les tendances possibles. La juxtaposition de clichés ainsi produite interroge leur zone d'influence respective et leur marge d'impossible détermination..



What Are You? shuffles representations of lifestyles and social codes to generate an endless number of trends, attitudes and social behaviors. Each click launches a new association of images and sounds describing the trend. It is therefore in the position to produce the trends for the next 125,000 years (i.e. until 127005). This confrontation draws new social labels, in a process that aims to wear out all possible or unlikely fashions or social stereotypes. Moreover, the juxtaposition of these stereotypes questions their respective influence and the boundaries in which they can be defined.

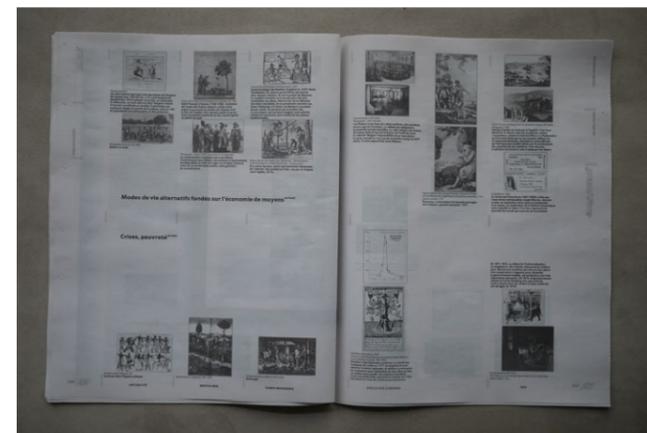
Postcards for Paris Suburbs



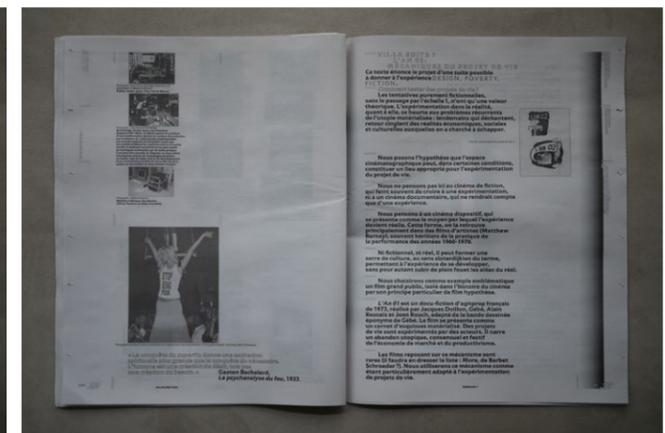
Postcards for Paris Suburbs présente une vision de la région parisienne à rebours des images d'une ville spectaculaire. Elles esquissent une forme de pittoresque contemporain à travers les séries sur les centre commerciaux, l'habitat résidentiel, les ensemble de bureaux, les moyens de transports collectifs, la vie quotidienne, etc.

Postcards for Paris Suburbs gives a point of view on the Paris Region far from the images of a spectacular city. A form of contemporary picturesque appears in the series of single family houses, shopping malls, offices, public transport... the elements of everyday life.

Design, Poverty, Fiction



En mars 2013, Design, Poverty, Fiction célèbre le 40e anniversaire du premier choc pétrolier (mars 1973), qui marque l'entrée des pays occidentaux en crise permanente. Design, Poverty, Fiction expose des expériences de modes de vie, des hypothèses politiques et des dispositifs artistiques qui utilisent la pauvreté comme un matériau de projet : Mechanical Turk, néo-primitivisme, culture punk, hard discount, vie dans le désert, potlatch, discours contradictoires de l'aide humanitaire, salariat.



In march 2013, Design, Poverty, Fiction will celebrate the 40th anniversary of the 1973 oil crisis, which marks the beginning of the permanent crisis in the western countries. As for now, nothing indicates that the crisis might come to an end. It is, therefore, essential to reimagine poverty, whether to adapt ourselves to it, due to a lack of alternatives, or to use it as a pretext for experiences.

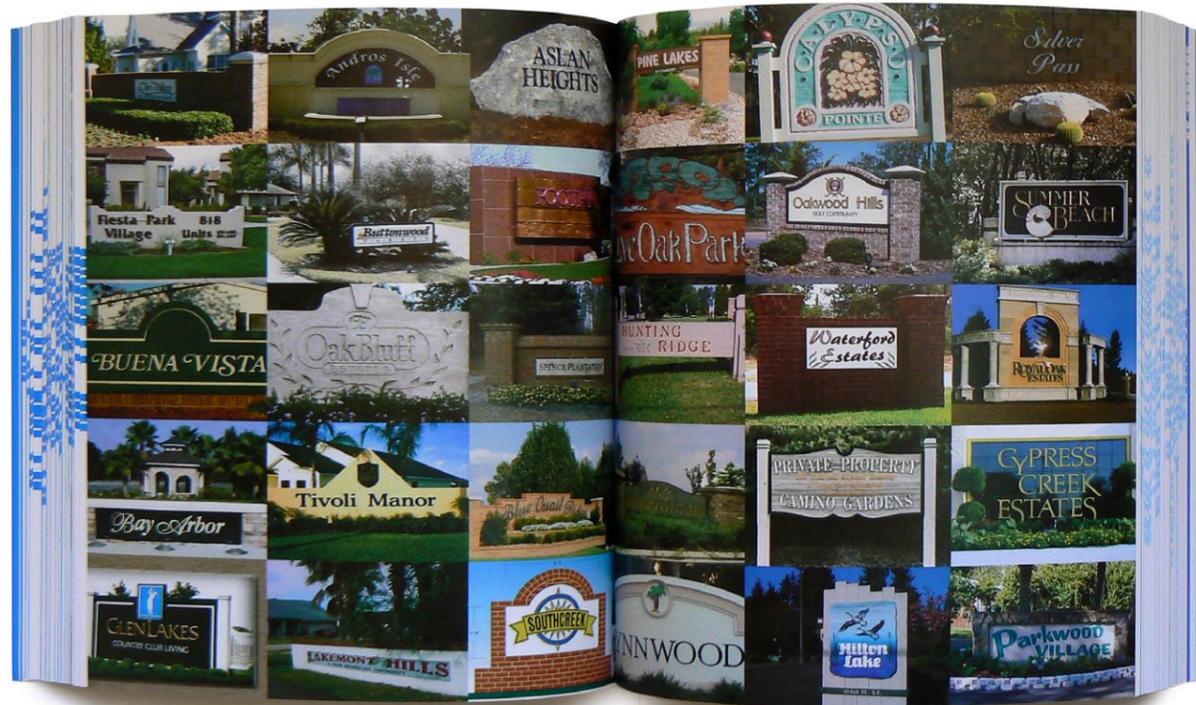
Prisonniers volontaires du rêve américain

Essai
Stéphane Degoutin
400 pages. 300 illustrations N&B et couleur.
Ed. de la Villette, 2006.

Voluntary Prisoners of the American Dream

Longtemps un épiphénomène, les gated communities – enclaves résidentielles privées protégées par des murs ou grilles et à l'entrée réservée aux seuls résidents ou leurs invités – prospèrent dans le monde entier. Elles ne relèvent plus d'une aberration urbaine ou de simples « ghettos pour riches » mais incarnent l'aboutissement d'une évolution, peut-être inexorable, de la ville contemporaine où la mixité et l'hétérotopie deviennent l'exception. L'ouvrage éclaire les conditions d'apparition du phénomène. Dans l'environnement incertain des mégapoles où tout est démesuré, sans qualité, et l'habitant un être nomade, le salut apparaît dans de petites communautés homogènes, où la réminiscence du village le dispute au modèle du parc à thèmes.

Ce texte est la retranscription d'une enquête sur la manière dont se construit la ville contemporaine après la disparition de l'espace public au sens européen du terme: accessible à tous et libre d'accès. En 21 chapitres, et en changeant autant de fois de point de vue sur la question, j'interroge le phénomène troublant des quartiers fermés (gated communities), symptomatique de l'évolution de la logique urbaine.





Stéphane Degoutin
et Gwenola Wagon,
World Brain.
© Stéphane Degoutin
et Gwenola Wagon.

UNE VOIE VERS L'IMAGINATION

Et si Internet réalisait le fantasme d'une intelligence collective universelle telle que l'ont rêvée Mesmer, Teilhard de Chardin et les hippies californiens ? Cette hypothèse est au cœur du dernier projet de Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon, duo artistique rompu à la digestion du Web et à l'observation critique du monde contemporain. Sous la double forme d'un film en ligne et d'un site Internet (dévoilés le 29 janvier à la Transmediale de Berlin, ils sont consultables à partir du 1^{er} février à l'adresse worldbrain.arte.tv), *World Brain* fraye dans la matérialité des réseaux, suit sous les océans les milliers de kilomètres de câbles en fibre optique qui transportent nos données, s'introduit dans les *data centers*, pénètre dans les laboratoires où des rats génétiquement modifiés communiquent directement de cerveau à cerveau et accompagne un groupe de « chercheurs-nomades »

retournés à la forêt pour y expérimenter collectivement d'autres formes de connexion et apprendre à faire du feu avec Wikipédia. Cet itinéraire présente l'Internet que nous connaissons, celui de Facebook et des *lolcats*, comme une sorte d'ébauche grossière : derrière les usages actuels du Web (flux financiers, divertissement, collecte de données à des fins commerciales...), il préfigure l'utopie d'un monde unifié non plus seulement par la conscience, mais par le corps. À première vue, *World Brain* se donne pour un documentaire (le film) doublé d'une base de ressources (le site) destinée à en enrichir et en cartographier le propos. Images d'archives, reportage et interviews d'experts y tissent une généalogie des utopies numériques inspirée des thèses de Fred Turner et où se croisent Teilhard de Chardin, le *Whole Earth Catalogue*, les entrepreneurs de la Silicon Valley et les interfaces cerveau-machine de Miguel Nicolelis. Attentif à souligner les correspondances entre corps humain et réseaux d'information, ce corpus déroule une démonstration ambiguë, à la lisière entre les promesses d'une connexion

étendue à tout le vivant et les menaces d'un transhumanisme digne de Frankenstein. Le générique de fin suggère pourtant que cette facture presque classique de documentaire pourrait n'être qu'un leurre. Il révèle d'abord que la plupart des images de *World Brain* ont été téléchargées sur Youtube, selon le même procédé du remix déjà mobilisé par Gwenola Wagon dans *Globodrome*, un tour du monde mené sur Google Earth. En documentant Internet par Internet, les deux artistes ouvrent ainsi vers une autre lecture du film, non plus littérale mais métadiscursive. Cette hypothèse d'une œuvre à plusieurs niveaux se voit confirmée par le casting dévoilé à la toute fin du générique : on y découvre que le groupe de « chercheurs-nomades » censés illustrer les alternatives aux usages contemporains du Web y jouent un rôle. Le documentaire se retourne alors en fiction, et se dévoile *a posteriori* comme une fable dont les personnages – hommes à pattes vertes, rats post-humains, requins mangeurs de câbles, chatons narcoleptiques et extraterrestres venus scruter la Terre – sont autant d'archétypes et de positions possibles. Ce penchant fictionnel ajoute à l'ambiguïté de *World Brain* et lui confère sa délicate ironie : « Nous voulions prendre du recul vis-à-vis du débat binaire qui divise l'époque quant aux effets possibles des technologies, pour trouver une posture décalée, flottante », résumant Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon. État des lieux des fantasmes contemporains, *World Brain* s'offre ainsi comme une ouverture des possibles et une voie d'accès à l'imagination.

— STÉPHANIE LEMOINE



INTERVIEW, MEDIENKUNST

Dream Of Reason...

Interview with Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon about their transmedia project World Brain
By Andreas Rauth

In their latest transmedia project French artists and researchers Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon present a large collection of texts, images, and films related to the idea of a *World Brain*. The project, published on ARTE creative, is a stroll through motley folkloric tales: data centers, animal magnetism, the Internet as a myth, the inner lives of rats, how to gather a network of researchers in the forest, how to survive in the wild using Wikipedia, how to connect cats and stones...The *World Brain* is made out mostly of found materials: videos downloaded on YouTube, images, scientific or pseudo scientific reports, news feeds...

Jitter Magazine: *World Brain* had its world premiere at this year's transmediale festival Berlin, which focused on the theme "capture all". For your own project you captured most of the content from the internet. How is the idea of "capture all" reflected in your work?

Stéphane Degoutin / Gwenola Wagon: What happens when the planet captures itself? Our projects question this endless repository of digital resources. *Globodrome* tells the story of a world tour captured through the representations of the planet that are geolocalised on Google Earth, by following the same route as Jules Verne in *Around the World in Eighty Days*. In *Cyborgs in the Mist*, we completed an on-site enquiry in Saint-Denis (a northern suburb of Paris) by footage found on the Internet, which would not have been possible to film (data centers, evangelist churches filmed by their own adepts in trance, meat and bone meal factory...). *War and Dance Party* in Iraq show "backstage" scenes from a war: soldiers dancing on the battlefield. All our projects question what happens to a world which looks more and more like cyberspace, like the virtual worlds which had previously been described in SciFi novels. How can we relate our explorations of these worlds?



Server Farm, film still taken from *World Brain* by Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon, episode 3.

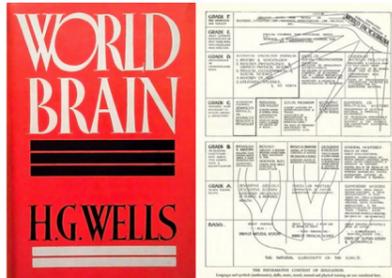
It took four years, from 2012 to 2015, to realise the project. How did the work develop and which criteria helped you to decide what to include and what not?

First we wanted to follow the laying of a fiber optic cable in the North-west Passage, near the North Pole. We wanted to show how such connections transform the notion of continents. If Tokyo is connected with London in a few microseconds, can we still speak of a continental gap? We wanted to film on the boat, to document the very physical act of laying the cable on the ocean floor, a cable which costs several hundred millions of dollars. What led mankind to build these information networks? We also wanted to question the utopias of the early nineteenth century, notably Saint-Simon. To know how this utopia will evolve in the future, we wanted to know where it comes from. We wanted to put this question to philosophers, thinkers, writers and researchers. But, in the end, we did a very different movie. We did not want to answer any of these questions any more. Yet, they were still in the background. So maybe, what took so long was to realise that the questions we first asked ourselves would finally almost disappear.

Truth is uniform, but error is endlessly diversified

It's hard to tell what *World Brain*—as an art project—is. Is it an archive, a research tool, a story, an entertaining website, a documentary, a history of communication, a ...?

We tried to find a way to show a movie and a map of references together. We were really impressed when we discovered Stewart Brand's *Whole Earth Catalog*. From 1968 to 1972, the *Whole Earth Catalog* gathered books, objects and tools aimed at understanding the world and creating alternative societies. Its primary public were the hippie communes. It used the codes of a mail order catalog to provide its readers with a direct "access to tools and ideas". In a similar way, we wanted to realise a map that gives a panoramic view of all the resources we had used or which had some connection to our film. On the map, each sequence is surrounded by texts and images, which complete it and put it into a broader context. Each of the video sequences of the film (which last 2 to 5 minutes each, approximately) are mixed with images, texts and links. Each sequence develops its own logic, with its own title, beginning and end. They can be watched separately. But they can also be played in a sequence, as a feature film. The viewer enters the site via a full screen linear film. The map is behind, and can only be accessed by "zooming out" from the film. Zooming out lets one see the media surrounding each chapter of the film. A menu lets one navigate through the different chapters.



H. G. Wells, *World Brain*, First Edition, Methuen-Publishing, 1938.

By including eighteenth and nineteenth century scientific experiments with animal electricity, animal magnetism, H. G. Wells, cybernetic ecology, *Whale Earth Catalog*, data centers, John C. Lilly, Charles Darwin, Google, high frequency trading, even Neomimi Brainwave Cat Ears, and much more, *World Brain* resembles a labyrinth with the idea of a world brain serving as a virtual center ... What was the most surprising discovery for you?

Maybe it is the quote by Benjamin Franklin, which we have put at the beginning of the film: "Perhaps the history of the errors of mankind, all things considered, is more valuable and interesting than that of their discoveries. Truth is uniform and narrow; it constantly exists, and does not seem to require so much an active energy, as a passive attitude of soul in order to encounter it. But error is endlessly diversified; it has no reality, but is the pure and simple creation of the mind that invents it. In this field the soul has room enough to expand herself, to display all her boundless faculties, and all her beautiful and interesting extravagancies and absurdities."¹

The most surprising is to find, at each epoch, the same gullibility and ingenuity faced with new technologies. Mesmer says he discovers animal magnetism, when in fact he explores the power of collective suggestion, which is no less fascinating. Today, the latest discoveries of mind reading may take us elsewhere, into a field which is not at all the one foreshadowed by the popular science press, which by the way fuels the less probable fictions. We have made a series of books (which can be found on the map) which explore the phantasmagorias inherent to the desire for connection between human beings: *La Société nuage 1* and *2*² explore the space of the data centers, while *De Mesmer aux rats télépathes* (From Mesmer to Telepathic Rats)³ explores the fantasy of mind reading.



Science et Vie, June 1953.

The point where ideas and fantasies converge

The term *World Brain* was coined by American writer H. G. Wells in 1936. With the experience of WW1 in mind Wells was concerned about the fact that "we live in a world of unused and misapplied knowledge and skill."⁴ In his opinion, disconnection renders all the great knowledge in the world useless. To fix this problem he suggested a "modern *World Encyclopaedia* [which] should consist of selections, extracts, quotations, very carefully assembled with the approval of outstanding authorities in each subject, carefully collated and edited and critically presented."⁵

It was a liberal-minded idea and he was convinced of its peacemaking power. Although the internet could in some way be seen as the realisation of his idea, the aim of better structured knowledge to support decision-making for the benefit of mankind is not fulfilled. On the contrary—I would assume—the level of fear and disorder has significantly increased. The internet is both, more and less what Wells had in mind. It is more complex and less focused, and its driving force is economic and military power, not knowledge. Keeping this in mind, could we really expect from a type of *World Brain* envisioned in your project—which goes far beyond the internet—anything else but even more fears, more control, more disorder?

Just as we have several brains, there are several Internets, and one could argue that there would be a multiplicity of intelligences shared through parallel networks. H. G. Wells wrote *World Brain* before the second world war, hoping to "save" the world from a war. After the war, he was deeply afflicted by the way history overtook him and his projects for peace. He believed there was no viable future.

Today, the idea of a global brain can be considered as a modern myth. By saying that, we do not imply that a global super-intelligence is actually emerging (we do not believe it is the case), nor that our epoch truly believes such a thing will happen (we do not believe it is the case neither, or at least not really, not literally in this form...). The idea of a world brain can be understood as the interlacing point for all sorts of ways of considering the world. To name a few: information conceived as a universal matter, running through everything; the central nervous system seen as the most important organ defining the human itself; the desire for a universal means of communication which would bypass the limitations of existing means (what we would call "universal connectivity"); last but not least the promise to communicate directly through the inside of the brain, bypassing the filter of consciousness. All these ideas are ubiquitous in the way we see the world today, in the way we project ourselves into the future.

The idea of a world brain could be seen as a vanishing point, as in a perspective. It is the point where the ideas and fantasies by which the way our

epoch understands and represents itself converge. The point to which are directed its desires and fears that cannot be expressed in a rational fashion. As in a perspective, the vanishing point is always located infinitely far away. Yet, every direction points to it. But probably, before we even begin moving in the direction of this point, another one will appear and take its place. All the lines of thought will then converge elsewhere. Yet, for the moment, they are still converging in this direction.



Cybernetic Ecology, photo from *World Brain* by Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon.

The advantage of sniffing each other's asses

The improvement of communication by connecting human brains with each other, with animals, with plants lies at the core of the *World Brain* idea. According to Czech philosopher Vilem Flusser man communicates because he is conscious of his own death. To hide himself from the unbearable fact of a lonely life sentenced to death man weaves a veil of communication. Thus, Flusser argues, "human communication is a trick against the loneliness-to-death."⁶ Our attempts to communicate with animals add another layer to this issue. In his famous essay "Why look at animals?" British writer John Berger argues that "with their parallel lives, animals offer man a companionship which is different from any offered by human exchange. Different because it is a companionship offered to the loneliness of man as a species."⁷

The great hope connected to a world brain is the chance to overcome our essential loneliness. Assumed we manage to do so, will we then be happy, unified in a single mind with no threatening otherness left?

Being connected to the others does not necessarily mean that otherness disappears. The recent attacks in Paris and Copenhagen seem to indicate that putting different ways of seeing the world in close contact through the Internet

The great hope connected to a world brain is the chance to overcome our essential loneliness. Assumed we manage to do so, will we then be happy, unified in a single mind with no threatening otherness left?

Being connected to the others does not necessarily mean that otherness disappears. The recent attacks in Paris and Copenhagen seem to indicate that putting different ways of seeing the world in close contact through the Internet intensifies the differences in the ways we see the world, rather than unifying them or making otherness disappear. Regarding the differences in human cultures, one could argue that in the long run, these differences might disappear. I don't know.

Imagine, for instance, what would happen if a human being connects to a dog, and if the dog keeps sniffing other dogs' asses? There is not so much reason for a human being to do this. But would we learn from this behavior? Would we begin to understand the advantage of sniffing each other's asses, and start to do it? And, if we do, will the otherness of the dog disappear? Will human beings become like dogs, and sniff each other's asses? If they connect to trees, will they tend to feel the wind or... whatever a tree feels? Will they adopt the rhythm of the life of a tree? And, the other way around, will the tree feel like a human being since it connects with a human being? It is easy to imagine a SciFi scenario, in which all the living creatures in a forest would connect together and form a super brain. But would the forest have any interest in the way human beings think, for instance? Would it try to become something other than a forest? We can imagine that human beings might have a drive to expand their boundaries towards other species or other entities. But is it true for other species / entities?



Kevin Warwick, Engineer, Deputy Vice-Chancellor, Coventry Univ. (UK), film still taken from *World Brain* by Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon, episode 20.

British engineer Kevin Warwick aka Captain Cyborg is famous for his experiments in brain to brain communication (see the *Total Brain* section of *World Brain*). Regarding the body his opinion is radically simple: we don't need it, it's a prison, let's recreate ourselves as a new species of brain beings.

The body has been a target of negation and abuse for ages (not only) in the Western world. As long as we had a Christian soul ready to take over for an eternal afterlife this attitude was—let's say—hardly surprising. But the materialists' hatred of the body is as vital as that of the metaphysicians. The most advanced material culture in history aims to extinguish the body completely to free mankind in an eternal brain life.

According to Kevin Warwick or Ray Kurzweil, we could leave the physical world, become mere abstractions. We would not need our bodies any longer. We would develop a higher form of communication, through intelligence and consciousness, what you call "brain beings". We would be better off as pure brains. But of course, if we were brains without bodies (assuming that this might be possible), without any physical incarnation, then why would we stay within the limits of the self? Why wouldn't we merge into the collective intelligence? Why stay within the limits of one individual if there is no physical limitation? Then we would no longer be individuals.

At the end of *World Brain* we toy with such a fantasy. The researchers in the forest create a sort of green skin (developed with Lou Delamare) which lets them lose the limits of their bodies and connect with nature. It is an extreme form of communication, in which one would lose the limits of his body to connect with nature directly through his nerves and veins, bypassing consciousness. In this approach, the utopia of communication gives the body the most important place: the body becomes the medium.



Film still taken from *World Brain* by Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon, episode 24.

A cynical masterpiece

World Brain is shifting between a quality and quantity approach. The latest trend in self-surveillance, the "quantified self", shows unmistakably: we live in a world of quantity. People don't trust their own perception but delegate responsibility for their well being to some invented scale of numbers captured by and displayed on some electronic device. Everything gets improved by numbers. The more the better (or the less the better, depending on the function in question). A different, not measurable, kind of quality can be found in perception, art or spirituality (call it our inner world.) The illusion produced by the world brain is to bridge the gap between the inner and outer world through technology. The experiments of Kevin Warwick point in that direction ...

It is indeed a very strange utopia: the most scientific and 'objective' approach is supposed to drive us to the most inner part of ourselves. The quantity leads to the inner self, etc. This dream has been pursued by Paul Oulet for instance, with his dream on a Mundaneum, at the beginning of the twentieth century (more on Paul Oulet in the *World Brain* section *Between Animal and Crysta*).

To me one of the most interesting ideas is that of cybernetic ecology: a way to reconcile man and nature through technology as envisioned by Richard Brautigan in his 1967 poem *All Watched over by Machines of Loving Grace*. It might be a romantic utopia, it might be soothing, but it's scary at the same time, of course, because God is replaced by machines. However, it opens the way to a different kind of thinking ... plus we will keep our bodies.

The idea of a cybernetic ecology can be understood in different ways simultaneously. The main idea is to imagine links between fauna, flora and ourselves. The set designed by Olivier Peyricot embodies this idea in the film. This is part of a desire to connect worlds which increasingly tend to separate from each other. The development of the technological tools contradicts the whole history of mankind's evolution. Your apparatus becomes this opaque black box, hermetic to any contact.

Richard Brautigan's poem is a cynical masterpiece, in the vein of Archzoom's *No Stop City* or *Superstudio's Continuous Monument*. What if we push the logic of our times to an extreme? He describes a world which is, at the same time, desirable and frightening. We could keep our bodies, but each cell would be connected to each grain of sand in the world, each atom in the universe... The perspective of merging with the whole universe is indeed scary.

The interview was conducted via email on 26th February 2015.

World Brain auf ARTE Creative <http://worldbrain.arte.tv>
Artist's website <http://nogovoyages.com>

¹ Benjamin Franklin, *Report of Dr. Benjamin Franklin, and other commissioners, charged by the King of France, with the examination of the animal magnetism, as now practised in Paris*, (1784). —back

² Stéphane Degoutin, *La Société nuage 1*, Paris, Média médiums, 2014. <http://www.blurb.fr/bk/S160975-la-soci-t-nuage-01> —back

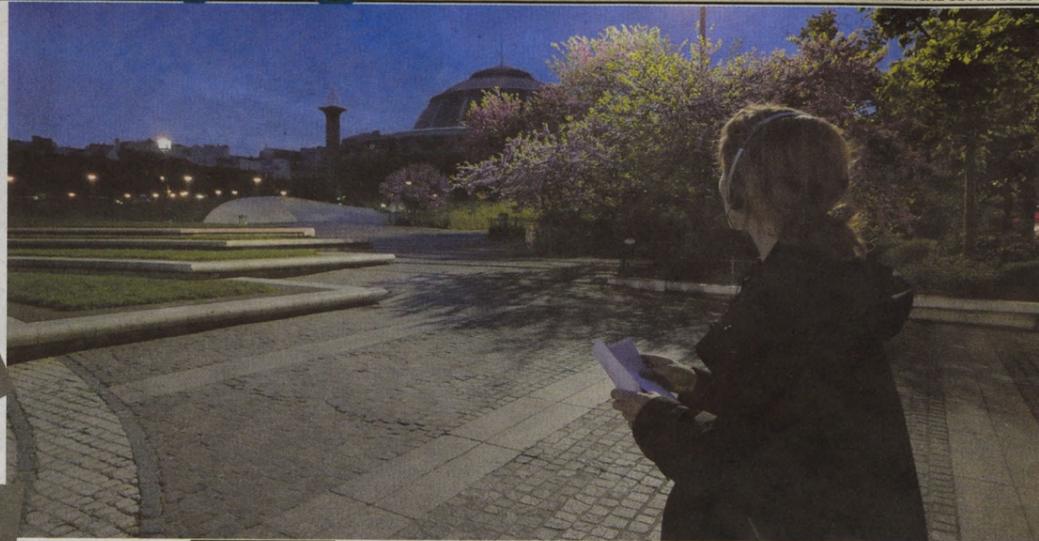
³ Gwenola Wagon, *De Mesmer aux rats télépathes*, Paris, Média médiums, 2014. <http://www.blurb.fr/books/S158039-de-mesmer-aux-rats-t-é-pathes>. <http://www.mediamediums.net/> —back

⁴ H. G. Wells, *World Encyclopaedia*, Lecture delivered at the weekly evening meeting of the Royal Institution of Great Britain, November 20th, 1936. —back

⁵ Ibid. —back

⁶ Vilem Flusser, *Kommunikologie*, Fischer: Frankfurt am Main, 1998, p.13. —back

⁷ John Berger, *About Looking*, Random House Digital, Inc., 1980, p. 6. —back



Itinéraire avec un GPS, circuit en bus de banlieue, ou voyage immobile et onirique... Un collectif d'artistes invite à de nouvelles logiques exploratoires, où l'espace urbain le plus familier rejoint le fantastique.

To go or

gistes que sont Gwenola Wagon, artiste et chercheuse, Alex Knapp, architecte et photographe et Stéphane Degoutin, théoricien et artiste.

Zones frontalières. Nogo Voyages propose ainsi une collection de voyages expérimentaux qui modifie notre regard sur ce qui nous entoure. L'agence explore «des territoires familiers, banals ou dénués d'exotisme aussi bien que des territoires touristiques connus déjà explorés». Avec un penchant affirmé pour les espaces que d'aucuns jugent rebutants, périphéries des villes, échangeurs autoroutiers, zones frontalières ou monstres urbains comme La Défense, Créteil ou Les Halles. «Nous nous demandons comment réactiver ces lieux, en tirant partie de ce qui existe, en l'amplifiant, en rajoutant une couche sur l'existant», expliquent les auteurs. A leurs yeux, La Défense est un «parc d'attractions qui s'ignore». Conçu pour rationaliser les circulations, c'est un modèle qui a disjoncté, écrit Stéphane Degoutin. Profusion de passerelles, couloirs souterrains labyrinthiques, ce chaos «né d'une surenchère de planification» en fait un «lieu magique», immense terrain de jeu en perpétuelle transformation, propice à une exploration infinie...

Même diagnostic pour le Forum des Halles. «On s'est mis à re-regarder ce lieu au cœur de Paris en 2002 lorsque Delanoë a annoncé le projet de réaménagement du quartier, symbole de l'urbanisme des années 1970. Alors que tout le monde s'est très vite accordé pour dire «on jette tout, on recommence», pour nous, ce lieu oppressant, objet de la haine de nombreux Parisiens, avait un potentiel.» Construit sur quatre niveaux souterrains, avec ses couloirs tentaculaires, sa gare RATP, son centre commercial grouillant, le Forum des Halles, où transigent quotidiennement des centaines de milliers de

personnes, est un «lieu avec lequel nous avons souvent une fausse familiarité; mystique du grand escalator, flipper humain, labyrinthe des profondeurs dont le but est d'égarer celui qui s'y engouffre», décrivent-ils. C'est aussi un lieu où l'on passe sans s'arrêter.

Carnet de pensées. Nogo Voyages a donc demandé à plusieurs volontaires de se placer à des coins des Halles pour essayer de voyager sur place. Les consignes pour que cette expérience insolite se déroule dans les meilleures conditions sont strictes. «Le voyage s'effectue seul, le voyageur reste immobile, le voyage dure minimum trois

heures [il faut s'ennuyer suffisamment pour que ça marche]. Le voyageur ne se livre à aucune occupation de son temps [pas de livre, de walkman, débrancher le portable].

Chaque Nogo voyageur est invité à noter ses pensées, récits qui font l'objet d'un livre. D'où il ressort que ce «voyage» n'est pas sans risque : rester immobile dans un lieu pareil est «anormal». «On est rapidement suspect; soit on vous prend pour un flic en civil, soit pour un délinquant, soit pour un SDF», raconte Stéphane, signalant que l'un des voyageurs immobiles s'est vu infliger une amende des agents de la RATP.

Stéphane Degoutin, de Nogo Voyages, aux Halles à Paris. **En haut,** le Jardin des Halles revisité, à découvrir avec un GPS.



Les destinations proposées par Nogo Voyages peuvent sembler incongrues. En guise d'exotisme, cette «agence de voyages» suggère des trips en banlieue. Parmi leurs offres phares, le «Paris Suburbs Bus Tours», expédition de huit heures qui permet au voyageur muni d'une carte et d'un ticket Mobilis de faire le tour complet de la première couronne parisienne... dans les transports publics, à bord de treize bus. Ou encore, une virée en vélo depuis le parvis de Notre-Dame en ligne droite jusqu'à l'aéroport d'Orly. En lieu et place des parcs d'attractions, Nogo Voyages vous expédie à La Défense, pour une «Visite sans fin» du quartier d'affaires. Ou vous garantit le dépaysement à moindres frais au cœur de la capitale. Equipé d'un téléphone GPS et d'un casque audio, le flâneur découvre une version fantasmagique du Jardin des Halles ou explore le Forum lors d'un «Voyage immobile».

«Le voyage immobile, ou voyage point, est la condensation d'un voyage, il consiste à concentrer l'énergie du voyage en un seul point très précis», expliquent ces étonnants voya-



not to go

A la galerie Ars Longa, où le collectif présente son travail jusqu'au 12 juin, le visiteur peut, à distance, tester le «simulateur de voyage immobile»: casque sur les oreilles, il navigue dans une architecture sonore à l'aide d'un joystick, immergé dans les ambiances du Forum et les réflexions croisées de ses voyageurs.

C'est le son encore qui guide le flâneur dans leur dernier projet «Les Halles, architecture potentielle échelle 1». Pour y accéder, il faut se rendre sur place, dans le Jardin des Halles, équipé d'un téléphone GPS et d'un casque audio prêté par la galerie.

Gwenola Wagon, l'une des artistes du collectif. **En haut,** voyage immobile à la porte du Louvre.



neuf plusieurs centaines de mètres sous terre: une cascade se déverse sur le toit de l'église Saint-Eustache; sur la passerelle qui surplombe les verrières de la piscine, un orchestre symphonique joue en maillot de bain dans une ambiance de jungle tropicale... Au-dessus de votre tête passe Roller Coaster City, ville construite comme une montagne russe. S'y déploie aussi un Sex Parc culminant à 320 mètres, un musée du terrorisme et un «centre des films YouTube disparus».

«On cherche à provoquer des moments où l'on décolle du territoire, c'est le son qui fait naître les images, comme autant d'architectures possibles. L'idée, c'est de rendre ce lieu à nouveau attractif et désirable, expliquent les auteurs. Nous voyons le territoire comme producteur de rêves, de fantasmes. Chaque territoire ne devrait-il pas être source au moins de quelques fantasmes à véhiculer, quelques espoirs? Nous cherchons des lieux auxquels nous pouvons accoler nos propres rêves, des descriptions à inventer à partir de cette banalité.»

Tente de sans-abri. La confrontation avec le paysage réel s'avère tantôt ludique, ainsi ce rugissement qui nous fait sursauter au passage d'une grotte grillagée recouverte de lierre, abri du «Yéti des halles», ou ces sirènes qui nous font sauter brusquement sur le bas-côté. Tantôt, elle nous rappelle durement à la réalité. Dans le casque, la voix évoque des «cabanes camouflées» qui permettent de se fondre dans le décor urbain... à l'endroit même où un sans-abri a posé sa tente kaki sur le bitume. Autre architecture «dystopique», les «cabines silence», cages de Faraday qui permettraient de se soustraire aux ondes électromagnétiques qui nous bombardent

Pratique

Y aller, à voir, à lire

- Exposition Nogo Voyages jusqu'au 12 juin à Ars Longa, 64 avenue Parmentier, 75011 Paris; entrée libre, du mercredi au samedi. Rens.: 01 43 55 47 71. www.nogovoyages.com
- Ce samedi 30 mai, atelier d'écriture géolocalisée par GPS, avec Nogo Voyages.
- Le 4 juin, voyage dans les mondes persistants, avec Julien Levesque.
- Le 5 juin, atelier de captation sonore et mobilité, avec l'artiste Lalya Gaye.
- Le 6 juin, performance de Ben Patterson, artiste fluxus, dans Paris.
- A lire: Voyages immobiles au Forum des Halles
- Postcards from Paris Suburbs, collection de cartes postales en réaction à la disparition des cartes postales de banlieues

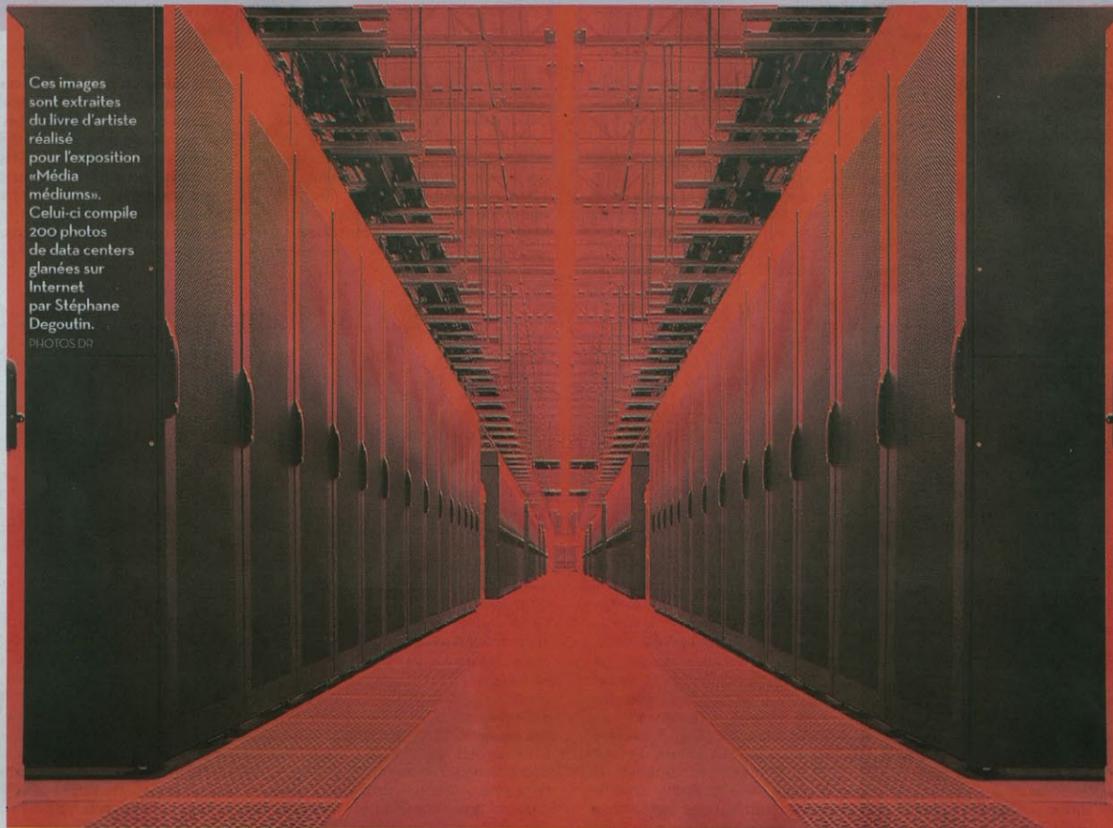
Le site de Nogo Voyages recense d'autres artistes voyageurs, de Dada à Francis Alys, touriste professionnel. www.nogovoyages.com/other_travelers.html

Un orchestre symphonique joue en maillot de bain dans une ambiance de jungle tropicale.

gle Earth, YouTube et autres mondes virtuels à la Second Life, telle cette dérive à travers des territoires fictifs et réels, Blackpool-Manchester, projetée à Ars Longa. Nogo Voyages propose également des voyages sur mesure à ceux qui en font la demande.

→ MARIE LECHNER photos NOGO VOYAGES

www.voyages.liberation.fr
Reportages, carnets de voyages, blogs, dépêches en ligne, week-ends gourmands, photos...
Toute l'actualité des voyages



Ces images sont extraites du livre d'artiste réalisé pour l'exposition «Média médiums». Celui-ci compile 200 photos de data centers glanées sur Internet par Stéphane Degoutin. PHOTOS DR

Chez General Electric à Louisville, aux États-Unis.

Par **MARIE LECHNER**

A 18 heures, au 58, boulevard Lefebvre, dans le XV^e arrondissement de Paris, vendredi 10 janvier. Une petite foule, qui prendra une proportion critique au cours de la soirée, est agglutinée devant le bâtiment de briques rouges en travaux, attendant l'ouverture des portes. «*Merci de ne pas faire pipi contre les murs, il n'y a pas de toilettes en bas, il faut remonter au -1*», plaisante une responsable du lieu où se déroule l'exposition: un abri anti-atomique situé à 26 mètres sous terre. Construit en 1949 dans un vide de carrière sous le laboratoire central des Ponts et Chaussées et classé secret défense jusqu'en 1982, il est abandonné l'année suivante. Deux longs escaliers de béton à double révolution plongent dans le sous-sol, éclairés à l'aide d'un puissant groupe électrogène. Les murs recouverts de tags rappellent que si elle est peu connue du grand public, l'adresse fut pendant longtemps un terrain de jeu pour les cataphiles et explorateurs urbains. Telle la vidéaste Raphaëlle Urieu, initiatrice de l'exposition qui se déploie dans les 1500 m² du terrier, transformé en galerie d'art numérique éphémère. Les artistes et musiciens ont investi les vingt-six alcôves alignées le long d'un couloir étroit, illuminé par les projections et installations. Une bobine Tesla déchire la pénombre d'arcs électriques stridents. Les visiteurs, hilares, se livrent

Qu'elles se muent en galerie éphémère, donnent lieu à des expos, films ou performances, ces forteresses dédiées au stockage de données numériques inspirent les artistes.

à un étrange cérémonial devant une tête de sanglier aux yeux rouges, plantant à tour de rôle leur clé USB dans son front. L'offrande déclenche l'aspiration aléatoire des fichiers et l'installation de nouveaux, tout en donnant à entendre ces échanges de données. Ce bruyant autel kopimiste (du nom de la «religion» qui voue un culte à la libre circulation des informations et affirme que «la copie est un sacrement») a été installé au fond d'un boyau par le hackers-

pace parisien BlackBoxe. A proximité, le collectif RYBN tente d'intercepter les voix des morts dans le champ électromagnétique des téléviseurs et dans les paquets de données circulant sur le réseau. Un logiciel de reconnaissance vocale s'emploie à reconnaître des mots dans ce brouhaha numérique et les retranscrit grâce à une imprimante connectée. *Data Ghosts* est un clin d'œil au Suédois Friedrich Jürgenson, qui passa sa vie à scruter les EVP (Electronic Voice Phenomena), ces voix d'outre-tombe, dans le bruit blanc radiophonique. Cette «écoute du réseau» est une manière d'évoquer «le côté ésotérique de ces données numériques» qui forment un cloud diffus autour de nos têtes. Et de préfigurer la destinée du lieu, futur temple des données, comme le suggère l'intitulé de l'exposition «/DATA/CENTER».

Le bien-être des machines

Le bâtiment a été racheté il y a deux ans par Online, filiale d'hébergement d'Iliad, le holding contrôlé par Xavier Niel, patron de Free, lui-même cataphile, nous chuchote-t-on. Ses 8000 m² seront transformés en centre de données sur cinq niveaux, en plein cœur de Paris, et rebaptisés DC4. L'abri anti-atomique, quant à lui, hébergera les serveurs les plus sensibles (Etat, banques, assurances), proposant «sur 300 baies, le plus haut niveau de sécurité du marché», vante le site de l'entreprise. Cette fête avant travaux s'est faite avec l'aval du directeur d'Online, Arnaud de Ber-

mingham, qui a mis à disposition service de sécurité, un groupe électrogène et même un câble réseau tiré spécialement jusque dans le sous-sol. S'il doute l'ultime occasion de pénétrer dans ce qui va devenir un bunker de données. L'abri Lefebvre, qui devait tenir quinze jours sans contact avec l'extérieur et dont ne subsistent que deux vélos tandems rouillés permet-

L'abri Lefebvre, qui devait à l'origine permettre à 300 personnes de tenir quinze jours sans contact avec l'extérieur, sera à partir de 2015 une salle consacrée aux machines.

d'activer un rudimentaire système de ventilation, sera, à partir de 2015, la salle consacrée exclusivement aux machines et à leur bien-être, avec ses serveurs empilés dans des cages d'accès tournant à plein régime, 24 heures sur 24, dans le bourdonnement assourdissant des systèmes de refroidissement. Et rejoindra la grande famille des centres de données, ces espaces cristallins depuis quelque temps l'objet des artistes, fascinés par ces boîtes noires interconnectées.

Le scandale Prism sur la surveillance des réseaux téléphoniques et d'Internet a réveillé l'attention du grand public sur ces lieux discrets (voire secrets) qui multiplient sur le territoire à mesure que les quantités de données explosent. Car si Internet est censé être une île transcendante et le nuage, sa réalité est plus physique. Pour visiter Internet, celui des tuyaux, il

Data centers, art around the bunker



Chez Hewlett-Packard (lieu inconnu).



Chez Sustainable Cloud, en Australie.



Chez TWL-KOM à Ludwigshafen, en Allemagne.



Chez RHN à Séoul, en Corée du Sud.

Links

Références web

Dance Party in Iraq
nogovoyages.com/dpi.html

Potential City
www.potentialcity.net
nogovoyages.com/potentialcity.html

Cyborgs dans la brume
nogovoyages.com/cyborgsdanslabrume.html

Musée du terrorisme
nogovoyages.com/terrorism_museum.html

What are you?, avec Marika Dermineur, 2005
www.whatareyou.net

Googlehouse, avec Marika Dermineur, 2003
www.googlehouse.net

Films et liens privés

World Brain
worldbrain.arte.tv

Dance Party in Iraq, 2012
Lien privé: vimeo.com/62058548
Mot de passe: PEACE

After Vegas, 21 min, 2012
Lien privé: vimeo.com/58315790
Mot de passe: janvier

Globodrome, 62min, 2012
Lien privé: vimeo.com/51278797
Mot de passe = globorama

Cyborgs dans la brume, 47min, 2011
Lien privé: vimeo.com/31568596
Mot de passe: horspistes

