

Archéonautes

Archeonauts

Commissaire d'exposition Curator
Valentina Peri

Archéonautes Archeonauts

27.04 - 03.06.2017

Galerie Charlot

47, rue Charlot
75003 Paris, France

Commissaire d'exposition Curator

Valentina Peri

Production Production

Valérie Hasson-Benillouche
Galerie Charlot - Paris/Tel Aviv
galeriecharlot.com

Design graphique Graphic design

Rayane Ferrahi

Editeur Editor

Galerie Charlot Editions



galerie charlot

Archéonautes

La notion d'« Archéonaute » qui donne le titre à l'exposition est un néologisme où la racine du mot « archéologie » est fusionnée à l'afixe « -nautes », navigateurs en grec ancien. Si le premier élément articule une double signification, celle d'ancien (*archaios*) mais également celle de l'acte de gouverner et dominer (*archein*), comme Sigfried Zielinski l'a souligné dans son ouvrage *Deep Time of the Media*, l'afixe « -nautes » veut renvoyer à un répertoire de figures liées à l'expérience du voyage, que ce soit dans l'Univers (Astronautes), à travers les mers qui séparent l'Orient de l'Occident (Argonautes) ou dans le Cyberspace (Internaute).

Par ce mot d'« Archéonaute » on veut essayer de cerner l'archétype d'un être en errance qui traverse les temps et les espaces dans un va-et-vient entre l'Ouest et l'Est et qui se déploie aussi dans les réseaux Internet; évoquer des rencontres entre des mondes éloignés et des croisements imprévus entre « les passés et les futurs, les passés futurs et les futurs passés » (Jussi Parikka, *What is Media Archeology*, 2012). Le néologisme « Archéonaute » configure ainsi un universel anthropologique lié à une recherche de sens qui mobilise un regard archéologique.

Deux leçons fondamentales informent cette vision : celle de l'Archéologie du savoir, théorisée par Michel Foucault, et celle, plus récente, du champ de recherche qui porte le nom d'Archéologie des médias. Si la méthode archéologique foucauldienne sous-entend que finalement une fouille ne

Archeonauts

The neologism "Archeonaut", from which this exhibition draws its title, is a portmanteau conflating the root of "archeology" with a word meaning "seafarers" in ancient Greek. The first component articulates a double meaning, that of antiquity (*archaios*) but also the act of ruling and dominating (*archein*), as Sigfried Zielinski has pointed out in his essay *Deep Time of the Media*, while the affix "-nautes" ideally refers to a repertoire of figures connected with the experience of travel, be it a journey across the Universe (Astronauts), though the seas that lie between the East and the West (Argonauts) or in the Cyberspace (Internauts).

The word "Archeonaut" identifies an archetype, that of a being in a state of itinerancy, a traveler through time and space, a wayfarer moving back and forth between West and East and deploying him- or herself in the networks of the Internet; it suggests a meeting of faraway worlds and unpredictable junctions between "the pasts and the futures, the future pasts and the past futures" (Jussi Parikka, *What is Media Archeology*, 2012). Thus, this neologism pinpoints an anthropological universal involved in a quest for meaning through an archeological gaze.

Two groundbreaking lessons have shaped this vision: Michel Foucault's Archeology of knowledge and the comparatively more recent field of Media Archeology. If the archeological method implies that the act of excavating the past is but an attempt to make sense of one's current situation, and that

fait jamais qu'élaborer notre situation actuelle, et que l'archéologie est ainsi toujours, de manière explicite ou implicite, une interprétation du présent, l'Archéologie des médias, pour sa part, suggère que dans les fantômes médiatiques du passé on saurait peut-être retrouver de quoi mieux nous faire comprendre les symptômes du présent.

Comme le relève Mark Fisher, si la culture expérimentale du 20ème siècle avait été saisie par un délire de reprises combinatoires qui donnait à croire que du neuf serait toujours indéfiniment disponible, le 21ème siècle, en revanche, est opprimé par une écrasante sensation de finitude et d'épuisement.

« Au cours des 15 dernières années l'Internet et les technologies de télécommunication mobile ont radicalement changé le caractère de notre expérience quotidienne, au point que notre culture a perdu l'agilité dont elle aurait besoin pour saisir et articuler le présent ». La distinction entre le passé et le présent finit par s'estomper. À partir de ce moment, le temps culturel se replie sur soi-même et l'illusion d'un déroulement linéaire est remplacée par une étrange simultanéité (Mark Fisher, *Ghosts of my life*, 2014).

Ce moment disruptif qui fait éclater la continuité de l'expérience contemporaine a précipité la crise d'un modèle historique téléologique qui voyait dans l'histoire une continuité et une célébration de la marche

archéologie est toujours, explicitement ou implicitement, une interprétation de notre présent, Media Archeology, pour sa part, a suggéré que les fantômes des médias du passé pourraient être une clé pour une compréhension plus profonde des symptômes de notre présent.

Comme Mark Fisher a souligné, tandis que la culture expérimentale du 20ème siècle a été saisie par un délire recombinaire qui lui a fait sentir que la nouveauté était infiniment disponible, le 21ème siècle est opprimé par un sentiment écrasant de finitude et d'épuisement.

"In the last 15 years, meanwhile, the internet and mobile telecommunications technology have altered the texture of everyday experience beyond all recognition. Yet, perhaps because of all this, there's an increasing sense that culture has lost the ability to grasp and articulate the present". The very distinction between past and present is breaking down. Since then, cultural time has folded back on itself, and the impression of linear development has given way to a strange simultaneity (Mark Fisher, *Ghosts of my life*, 2014).

En explosant la continuité de l'expérience contemporaine, ce moment disruptif a provoqué une crise du modèle téléologique de l'histoire, qui regardait l'histoire comme un continuum et comme une célébration de la marche ininterrompue du progrès. Une croyance traduite au niveau des systèmes économiques mondiaux dans les mythes de la croissance illimitée et du pouvoir technologique.

inexorable du progrès. Ce qui se traduisait au niveau du système économique global par les mythes de la croissance illimitée et de la puissance technologique.

Dans ce contexte, l'exposition «Archéonautes» réunit un ensemble d'artistes-activistes, théoriciens et visionnaires – qui, en décalage par rapport au présent, comme s'il s'agissait d'êtres humains venus d'un lointain avenir mis en face des ruines artistiques et technologiques d'une civilisation perdue, fouillent dans la culture matérielle et immatérielle globale pre- et post-Internet.

Ils appartiennent à deux vagues distinctes : l'une est la génération des artistes nés à l'aube de ce qu'on a pu appeler la « fin de l'histoire » ; l'autre a été l'une des premières générations à s'emparer des nouvelles technologies de communication à des fins artistiques.

Naviguant entre une pluralité de temporalités pour essayer de se réapproprier des futures possibles, leur regard archéologique, engendré par la désarticulation du temps qui caractérise notre époque, avance des lectures « polychroniques et multitemporelles » (Serres and Latour, *Conversations*, 1995) d'un patrimoine artistique et technologique relevant d'espaces géographiques d'Orient et d'Occident.

Valentina Peri, 2017

Against this backdrop, the exhibition "Archeonauts" attempts to bring together a group of artists who are also activists, theorists and visionaries. Out of sync with the present, like beings from a distant future confronting the artistic and technological ruins of a lost civilization, they delve into a global pre- and post- Internet material and immaterial culture.

They belong to two different waves : one is the generation of artists born at the dawn of what has been termed the "end of the history"; the other is one of the first generations to have appropriated new information technologies for artistic purposes.

Drifting through a plurality of timelines in an attempt to reclaim possible futures, these artists cast an archeological gaze born of a disarticulation of time that is typical of our age, setting forth a series of "polychronic and multitemporal" (Serres and Latour, *Conversations*, 1995) readings of a technological and artistic heritage spanning the East and the West.

Valentina Peri, 2017

Artistes

Artists

Moreshin Allahyari	10
Quayola	14
Evan Roth	18
Nicolas Maigret Maria Roszowska Clément Renaud	22
Eduardo Kac	26
Laurent Mignonneau Christa Sommerer	30

Morehshin Allahyari

Née en Iran en 1985
Vit à New York, États-Unis

Born in Iran in 1985
Lives in New York, USA



Biographie

Morehshin Allahyari est une artiste, activiste, enseignante, et parfois commissaire d'exposition. Elle est née et a grandi en Iran, puis s'est installée aux États-Unis en 2007. Son travail porte essentiellement sur les contradictions politiques, sociales et culturelles auxquelles nous sommes confrontés au quotidien. Elle aborde la technologie comme un outil philosophique de réflexion sur les objets ; un moyen poétique de documenter les vies personnelles et collectives que nous vivons et nos luttes en tant que personnes du 21^{ème} siècle.

Le travail de Morehshin Allahyari a été exposé dans de nombreuses expositions, festivals, et workshops à travers le monde : Centre Pompidou, Paris, Biennale de Venise, Museum of Contemporary Art, Montreal, Queens Museum, Pori Museum, Dallas Museum of Art, Museo Ex-Teresa Arte Actual, Contemporary Arts Museum of Houston, Museum für Angewandte Kunst, Miami Art fair, et Material Art fair. Elle a été artiste en résidence au Carnegie Mellon University's STUDIO for Creative Inquiry (2015), Autodesk Pier9 Workshop in San Francisco (2015), and

Biography

Morehshin Allahyari is a new media artist, activist, educator, and occasional curator. She was born and raised in Iran and moved to the United States in 2007. Her work extensively deals with the political, social, and cultural contradictions we face every day. She thinks about technology as a philosophical toolset to reflect on objects; a poetic mean to document the personal and collective lives we live and our struggles as humans in the 21st century.

Morehshin's work has been part of numerous exhibitions, festivals, and workshops around the world including Centre Pompidou, Paris, Venice Biennale, Museum of Contemporary Art in Montreal, Queens Museum, Pori Museum, Dallas Museum of Art, Museo Ex-Teresa Arte Actual, Contemporary Arts Museum of Houston, Museum für Angewandte Kunst, Miami Art fair, and Material Art fair. She has been an artist in residence at Carnegie Mellon University's STUDIO for Creative Inquiry (2015), Autodesk Pier9 Workshop in San Francisco (2015), and BANFF Centre (2013), among others.

BANFF Centre (2013), parmi d'autres.

Son travail est présenté par la presse internationale : NYTimes, Huffington Post, Wired, NPR, Parkett Art Magazine, Rhizome, Hyperallergic, Global Voices Online, et Al Jazeera, parmi d'autres.

Morehshin est actuellement en résidence (en collaboration avec l'écrivain/artiste Daniel Rourke) au Vilém Flusser Residency Program for Artistic Research, en association avec Transmediale, Berlin.

Her work has been featured in NYTimes, Huffington Post, Wired, NPR, Parkett Art Magazine, Rhizome, Hyperallergic, Global Voices Online, and Al Jazeera among others.

Morehshin is currently an artist in resident (in collaboration with writer/artist Daniel Rourke) for the Vilém Flusser Residency Program for Artistic Research, in association with Transmediale, Berlin.



Material speculation : ISIS - Marten

Composants électroniques, impression 3D (stéréolithographie), résine
Electronic components, 3D print (stereolithography), resin

Unique
2105-2016

Courtesy Upfor Gallery, Portland, USA

Morehshin Allahyari

Material speculation : ISIS

« Material Speculation : ISIS » est une production digitale et un projet d'impression 3D de Morehshin Allahyari qui analyse les relations poétiques et pétropolitiques entre l'impression 3D, le plastique, le pétrole et le Jihad.

Le projet « Material Speculation: ISIS » consiste à modéliser et imprimer en 3D une série de 12 artefacts qui ont été détruits par l'EI en 2015 : des statues de la période Romaine de la ville de Hatra et des artefacts Assyriens de l'ancienne ville de Ninive.

« Material Speculation: ISIS » donne une possibilité pratique et politique d'archivage de ces artefacts, proposant en même temps la technologie d'impression 3D comme outil à la fois de résistance et documentation. L'intention est d'utiliser l'impression 3D comme processus de réparation de l'histoire et de la mémoire.

« Material Speculation: ISIS », va au-delà du simple geste métaphorique et des formes digitales et matérielles de l'artefact à travers l'inclusion d'une clé usb et d'une carte mémoire à l'intérieur du corps de chaque objet imprimé en 3D.

Morehshin Allahyari

Material speculation : ISIS

"Material Speculation: ISIS" is a digital fabrication and 3D printing project by Morehshin Allahyari that inspects Petropolitical and poetic relationships between 3D Printing, Plastic, Oil, Technocapitalism and Jihad.

"Material Speculation: ISIS" is a 3D modeling and 3D printing project focused on the reconstruction of 12 selected (original) artifacts (statues from the Roman period city of Hatra and Assyrian artifacts from Nineveh) that were destroyed by ISIS in 2015. "Material Speculation: ISIS" creates a practical and political possibility for artifact archival, while also proposing 3D printing technology as a tool both for resistance and documentation. It intends to use 3D printing as a process for repairing history and memory.

"Material Speculation: ISIS", goes beyond metaphoric gestures and digital and material forms of the artifacts by including a flash drive and a memory card inside the body of each 3D printed object. Like time capsules, each object is sealed and kept for future civilizations. The information in these flash drives includes images, maps, pdf files, and

Comme des « capsules temporelles » chaque objet est scellé et conservé pour les futures civilisations. Des informations sont ainsi stockées sur les clés USB, images, plans, fichiers PDF et vidéos réunis au sujet des artefacts et des sites qui ont été détruits. Toutes ces données ont été obtenues grâce à un profond travail de recherche impliquant la collaboration d'archéologues, d'historiens et de personnels de musées (du Musée de Mosul aux archéologues et historiens en Iraq et Iran).

videos gathered in the last months on the artifacts and sites that were destroyed. These materials were sourced by an intense research process involving contacting different archeologists, historians, and museum staff (from Mosul Museum to archeologists and historians in Iraq and Iran).



Material speculation : ISIS - Barmaren

Composants électroniques, impression 3D (stéréolithographie), résine
Electronic components, 3D print (stereolithography), resin

Unique
2105-2016

Courtesy Upfor Gallery, Portland, USA

Quayola

Né en Italie en 1982
Vit à Londres, Royaume-Uni

Born in Italy in 1982
Lives in London, UK



Biographies

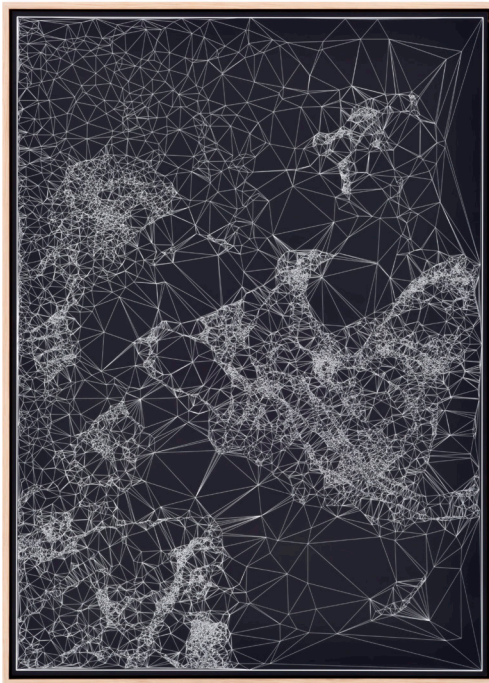
Quayola est un artiste basé à Londres. Il s'intéresse aux dialogues et aux collisions, tensions et équilibres imprévisibles entre le réel et l'artificiel, le figuratif et l'abstrait, l'ancien et le nouveau. Son travail explore la photographie, la géométrie, les sculptures digitales basées sur des paramètres temporels, ainsi que des installations et performances audiovisuelles immersives.

Son travail a été exposé à la Biennale de Venise ; Victoria & Albert Museum, Londres ; British Film Institute, Londres ; Park Ave Armory, New York ; Bozar, Bruxelles ; Palais de Tokyo, Paris ; Cité de la Musique, Paris ; Palais des Beaux Arts, Lille ; MNAC, Barcelona ; National Art Center, Tokyo ; UCCA, Beijing ; Paco Das Artes, Sao Paulo ; Triennale, Milan ; Grand Théâtre, Bordeaux ; Ars Electronica, Linz ; Elektra Festival, Montreal ; Sonar Festival, Barcelona et Sundance Film Festival.

Biography

Quayola is a visual artist based in London. He investigates dialogues and the unpredictable collisions, tensions and equilibriums between the real and artificial, the figurative and abstract, the old and new. His work explores photography, geometry, time-based digital sculptures and immersive audiovisual installations and performances.

Quayola's work has been exhibited at the Venice Biennale; Victoria & Albert Museum, London; British Film Institute, London; Park Ave Armory, New York; Bozar, Brussels; Palais de Tokyo, Paris; Cité de la Musique, Paris; Palais des Beaux Arts, Lille; MNAC, Barcelona; National Art Center, Tokyo; UCCA, Beijing; Paco Das Artes, Sao Paulo; Triennale, Milan; Grand Theatre, Bordeaux; Ars Electronica, Linz; Elektra Festival, Montreal; Sonar Festival, Barcelona and Sundance Film Festival.



Iconographies
Judith & Holofernes d'après Artemisia Gentileschi

Iconographies
Judith & Holofernes after Artemisia Gentileschi

Gravure sur aluminium anodisé, cadre bois
Engraving on Anodized Aluminium, Wood Frame
58 x 42 cm
Unique
2105

Quayola

Iconographies

Judith & Holofernes d'après Artemisia Gentileschi

«Iconographies» est un projet axé sur l'analyse des peintures de l'époque de la renaissance et du baroque à travers des méthodes informatiques. Des scènes religieuses et mythologiques sont transformées en apparitions digitales complexes. Par la suppression du motif iconographique, les peintures perdent ainsi leur contexte original et deviennent de nouvelles créations à contempler.

La série #21-80 explore le thème iconographique classique de Judith et Holofernes : femme habile et courageuse qui libère son peuple en décapitant l'ennemi, après l'avoir séduit par sa beauté. Sujet de bon nombre de peintures à travers l'histoire, Judith et Holofernes est un des exemples les plus importants de l'iconographie de l'art occidental.

Cette série ne prétend pas offrir une nouvelle interprétation du sujet, mais au contraire, elle approfondit le côté iconographique afin de proposer des versions alternatives de ces œuvres.

Quayola

Iconographies

Judith & Holofernes after Artemisia Gentileschi

"Iconographies" is an ongoing project focusing on the analysis of renaissance and baroque paintings via computational methods. Religious and mythological scenes are transformed into complex digital formations. By removing iconographic narratives, the paintings lose their original context to become new objects of contemplation.

The series #21-80 explores the classic iconographic theme of Judith & Holofernes: a clever and courageous woman who liberates her people by cutting off the head of the enemy, after having enticed him with her beauty. Subject of hundreds of paintings throughout history, Judith & Holofernes is one of the most important example of iconography in western art.

This series does not aim to offer a new contemporary take on the subject, on the contrary it delves beneath the iconographic layer to propose alternative versions of the paintings.

60 chef d'oeuvres illustrant Judith et Holofernes sont transformés en un ensemble d'instructions qui traduisent leur composition et palette de couleurs en de nouvelles abstractions. Le détachement absolu des narrations historiques grâce à la vision de l'ordinateur, permet la redécouverte des peintures originales sous une nouvelle authenticité.

60 different masterpieces depicting Judith & Holofernes are reduced to sets of instructions to translate their composition and colour schemes into new abstractions. The complete detachment from historical narratives achieved through computer-vision allows the originals to be re-discovered under a new authenticity.



Iconographies
Judith & Holofernes d'après Artemisia Gentileschi

Iconographies
Judith & Holofernes after Artemisia Gentileschi

Analyse de l'image
Image analysis

Evan Roth

Né aux États-Unis en 1978
Vit à Paris, France

Born in the USA in 1978
Lives in Paris, France



Biographie

Né aux États Unis en 1978, Evan Roth est un artiste américain qui vit et travaille à Paris. Sa pratique artistique visualise et archive notre culture par le biais d'usages détournés de la technologie.

La création d'impressions, sculptures, vidéos et sites internet lui permet d'examiner les rapports qui existent entre les usages imprévus et l'émancipation et d'étudier les effets que les philosophies issues des communautés hacker peuvent engendrer lorsqu'elles sont appliqués à des systèmes digitaux et non-digitaux.

Son travail fait partie des collections publiques du Museum of Modern Art, New York, et du Musée d'Israël.

Parmi ses expositions récentes : 2016 Biennale of Sydney; Electronic Superhighway (2016-1966) à la Whitechapel Gallery, Londres; This Is for Everyone au Museum of Modern Art, New York.

Evan Roth est membre fondateur de l'organisation artistique Graffiti Research Lab et du Free Art and Technology Lab. En 2016 il a obtenu le soutien de du fond Creative Capital.

Biography

Evan Roth is an American artist based in Paris whose practice visualizes and archives culture through unintended uses of technologies.

Creating prints, sculptures, videos and websites, his work explores the relationship between misuse and empowerment and the effect that philosophies from hacker communities can have when applied to digital and non-digital systems.

His work is in the public collections of the Museum of Modern Art, New York, and the Israel Museum. Recent exhibitions include the 2016 Biennale of Sydney; Electronic Superhighway (2016-1966) at Whitechapel Gallery, London; and This Is for Everyone at the Museum of Modern Art, New York.

Roth co-founded the arts organizations Graffiti Research Lab and the Free Art and Technology Lab and in 2016 was a recipient of Creative Capital funding.

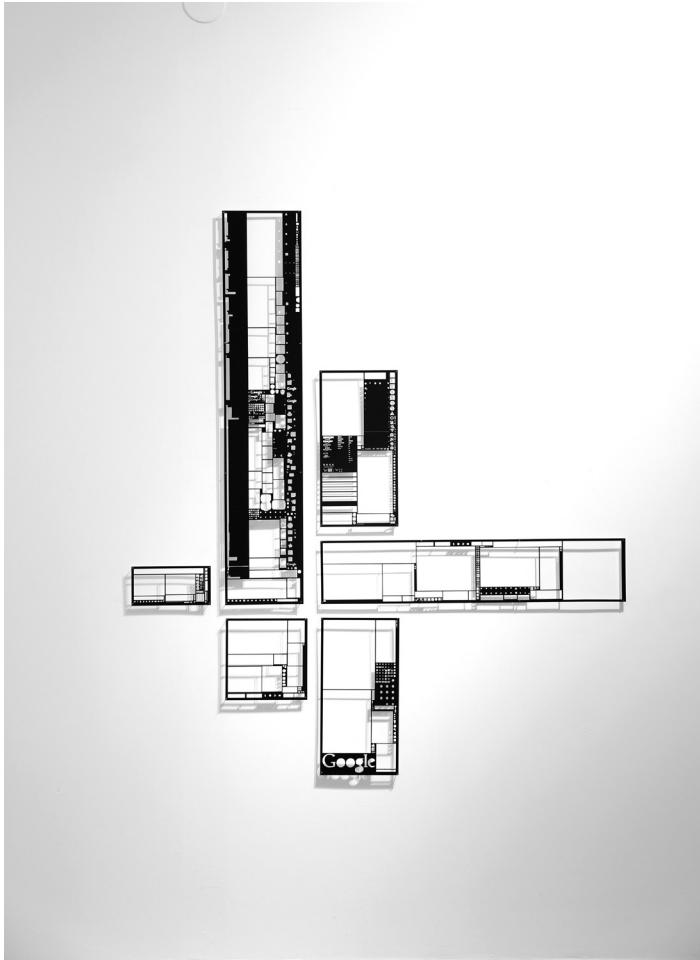


Photo courtesy of Belenius/Nordenhake gallery

Silhouette series

Carton contrecollé 1030g
1030g drawing board
2014 (en cours)
2014 (ongoing)
Dimension variable

Evan Roth

Silhouette series

La série des « Silhouettes » s'inspire de la technique du même nom, courante au 18ème siècle, dans laquelle un sujet était représenté comme un profil découpé dans un seul morceau de papier noir. Bien que d'habitude cette technique soit utilisée pour représenter des êtres humains, elle est exploitée en ce cas comme une forme de visualisation et un approche alternatives à l'Internet moderne.

Chaque composition est obtenue à partir des données de navigation Internet de l'artiste. Le format obéit aux proportions standardisées de la publicité en ligne. La question se pose ainsi de savoir si ces proportions sont un effet ou bien l'une des causes de la forme générale du web. S'apparentant à ses équivalents du 18ème siècle, les silhouettes de cette série évacuent le contenu du sujet pour n'en laisser qu'un contour familier qui doit suffire à représenter l'individu.

Evan Roth

Silhouette series

The "Silhouette series" utilizes the 18th century technique of the same name by representing a subject as an outline cut into a single piece of black paper. Although the technique most commonly depicts a person in profile, it is applied here as an alternative visualization and approach to the modern Internet.

The individual compositions are composed from pieces of the artist's own Internet browsing data and based on standardized internet advertising proportions, drawing into question whether these proportions are in reaction to or are a driving force behind the general shape of the web. Similar to its 18th century counterpart, the series eschews the content of the subject, leaving only the familiar outlines to represent the character.

Forgetting Summer

On a deux raisons pour demander à un ordinateur d'oublier : soit on veut rendre disponibles des ressources techniques, soit on veut détruire un historique potentiellement dangereux. D'un côté, ces mémoires peuvent nous en dire long sur ce que nous sommes (comme individus et comme culture), mais en même temps, d'un autre côté, elles peuvent nous limiter à partir du moment où nous savons que nous serons à jamais « fichés ».

La sculpture « Forgetting Summer » est une incarnation tangible du geste d'effacer ces données. Elle reste intentionnellement ambivalente, car elle ne choisit pas entre les deux options d'une destruction et d'un archivage définitif. Cette représentation physique de nos histoires digitales perdues a été créée à partir de 4 mois de données de navigation Internet, imprimées sur une surface en vinyle de 1,5 x 42 mètres qui a ensuite été comprimée avec un compacteur industriel.

Forgetting Summer

There are two reasons we tell a computer to forget: to free up technical resources or to destroy a potentially undesirable history. On the one hand, these memories can tell us a lot about who we are (both individually and as a culture), but on the other they can restrict us when we know that our actions are always "on the record".

The "Forgetting Summer" sculpture, a tangible embodiment of the action of clearing this data, is intentionally conflicted as to whether it wants to be tossed away or archived forever. This physical representation of our lost digital histories is created from four months worth of Internet browsing data, resulting in a 1.5 x 42 meter long vinyl print compressed using an industrial compactor.



Photo courtesy of Priska Pasquer gallery

Forgetting Summer

Vinyle imprimé et comprimé
Compressed vinyl print
Unique + 1 AP
82 x 68 x 55 cm
2016

Nicolas Maigret & Maria Roszkowska

Né en France en 1980 / Née en Pologne en 1982
Vivent à Paris, France

Born in France in 1980 / Born in Poland in 1982
Live in Paris, France



Biographies

Nicolas Maigret rend perceptible les enjeux et caractéristiques internes des technologies à travers une exploration de leurs dysfonctionnements, états limites ou seuils de rupture. En tant que curateur il a initié la recherche *Disnovation*, menant un ensemble de stratégies déviantes et d'activités symboliques face à la « propagande de l'innovation ». Il a co-fondé le collectif Art of Failure en 2006, et enseigne à présent à Parsons School Paris.

Maria Roszkowska est une artiste, designer ainsi que co-fondatrice du collectif *Disnovation*. À partir de 2010, elle a été chercheur associé à l'EnsadLab Paris. Entre 2010 et 2014 elle a rejoint Intégral Ruedi Baur, un studio de design graphique culturel. En 2013, elle a réalisé le design et la coordination de « Don't Brand my public space » édité chez Lars Müller Publishers, une étude de 3 ans sur la question des villes recourant aux stratégies de branding.

En 2015, les deux artistes ont co-édité *The Pirate Book*, une anthologie sur le piratage de contenus culturels.

Biographies

Nicolas Maigret exposes the internal workings of media, through an exploration of their dysfunctions, limitations or failure thresholds which he develops sensory and immersive audio visual experiences. As a curator he initiated the *Disnovation Research Group* which conducts a series of deviant strategies and symbolic activities facing the ongoing propaganda of technological innovation. He teaches at Parsons Paris and co-founded the Art of Failure collective in 2006.

Maria Roszkowska is an artist, designer and initiator of the *Disnovation Research Group* with Nicolas Maigret. From 2010 she conducted research with EnsadLab Paris, before joining Intégral Ruedi Baur, a cultural design studio based in Paris. She designed and coordinated "Don't Brand My Public Space!", a 3 years research on the issue of cities applying branding strategies.

In 2015, the two artists co-edited *The Pirate Book*, an anthology on media piracy.

DISNOVATION.ORG est un groupe de travail basé à Paris. Au croisement entre art contemporain, recherche et hacking, il développe des situations d'interférence, de débat, et de spéculation visant à détourner l'idéologie de l'innovation afin de stimuler l'émergence de récits alternatifs. Son travail a été présenté internationalement dans des lieux tels que le Palais de Tokyo, le Jeu de Paume, le Centre Pompidou, le Musée d'Art et de Design de New York, le China Museum of Digital Arts, transmediale, FILE ou encore le Chaos Communication Congress.

DISNOVATION.ORG is a working group based in Paris. It develops situations of disturbance, speculation, and debate, challenging the ideology of innovation and stimulating the emergence of alternative narratives. It recently edited *The Pirate Book*, an anthology on media piracy. Its research includes curation, artworks, & editions. Its work has been exhibited at the Palais de Tokyo, the Jeu de Paume, the Centre Pompidou, the Musée d'Art et de Design, New York, the China Museum of Digital Arts, transmediale, FILE or the Chaos Communication Congress.

Clément Renaud

Né en France en 1982
Vit à Lyon, France

Born in France en 1982
Lives in Lyon, France



Clément Renaud est un chercheur et artiste français qui s'intéresse à l'utilisation des technologies pour créer de nouvelles formes d'écritures, d'espaces et de représentations. Ses travaux se situent à la croisée de l'anthropologie des technologies et de la pratique de la visualisation de données. Parlant couramment le chinois, il a créé plusieurs initiatives internationales autour des cultures numériques et open-source. Il est actuellement chercheur à l'Ecole Polytechnique de Lausanne en Suisse et vit à Lyon, en France.

Clément Renaud is a French researcher and artist investigating how technologies can be used to create new forms of writings, spaces and representations. His works emerge from the anthropology of technologies and the practice of data visualization. Fluent in Mandarin Chinese, he has founded several international initiatives related to open-source softwares and digital cultures. He is currently researcher at Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL) in Lausanne, Switzerland and lives in Lyon, France.

**Nicolas Maigret
Clément Renaud
Maria Roszkowska**

Shanzhai Archeology

Shanzhai Archeology est une collection de téléphones originaux issues des métissages technologiques Made in China. Ce projet propose un regard critique sur la production de technologies au travers d'une interprétation artistique d'un fait historique récent encore mal connu : le shanzhai. Souvent présentés comme de simples contrefaçons de mauvaise qualité, ces objets dessinent pourtant de nombreuses trajectoires inédites qui en font les révélateurs de possibles technologiques littéralement hors « normes européennes ». Hybrides aux allures étranges, ces artefacts déroutants interrogent un imaginaire technologique occidental hyper-normalisé.

Ce projet a été co-produit par la Cité du Design de Saint-Etienne, avec le concours de Qu Hongyuan.

**Nicolas Maigret
Clément Renaud
Maria Roszkowska**

Shanzhai Archeology

Shanzhai Archeology is a collection of original mobile phones issued from Made in China technological interbreeding. The project develops a critical outlook on the production of technology through an artistic interpretation of a recent, still largely overlooked historical phenomenon: the shanzhai. Often disparaged as mere substandard forgeries, these objects do in fact suggest a number of unusual technological trajectories that reveal a great deal of technological possibilities that literally comply to no European standards. Hybrid and quaint-looking, these puzzling artifacts question an hyper-normalized Western technological imagination.

This project was co-produced by Saint-Etienne Cité du Design and the help of Qu Hongyuan.



Shanzhai Archeology

Collection de téléphones hybrides, recherche en cours
Collection of hybrid mobile phones, ongoing

Eduardo Kac

Né au Brésil en 1962
Vit à Chicago, États- Unis

Born in Brazil in 1962
Lives in Chicago, USA



Biographie

Eduardo Kac est internationalement reconnu pour ses oeuvres interactives sur le Net et sa pratique en bio art. Dans les années 80, pionnier de l'art des télécommunications pré-Internet, Eduardo Kac (prononcer «Katz») est reconnu au début des années 90 avec ses oeuvres radicales dans le domaine de la téléprésence.

Eduardo Kac propose un « art transgénique » à base d'organismes génétiquement modifiés à des fins artistiques. Après avoir défrayé la chronique avec le projet d'un lapin fluorescent vert (GFP Bunny (2000), ensuite nommé Alba), il s'interroge, dans ses installations Genesis (1999), Le Huitième Jour (2001), et Move 36 (2002/2004), sur les croyances modernes.

Son travail a été l'objet de nombreuses expositions dans le monde : Exit Art and Ronald Feldman Fine Arts, New York ; Maison Européenne de la Photographie, Paris ; Castello di Rivoli, Turin, Italie ; Mori Art Museum, Tokyo ; Reina Sofia Museum, Madrid ; Zendai Museum of Modern Art, Shanghai ; et Seoul Museum of Art, Corée. Le travail d'Eduardo Kac fait partie de

Biography

Eduardo Kac is internationally recognized for his telepresence and bio art. A pioneer of telecommunications art in the pre-Web '80s, Eduardo Kac (pronounced "Katz") emerged in the early '90s with his radical works combining telerobotics and living organisms. His visionary integration of robotics, biology and networking explores the fluidity of subject positions in the post-digital world.

At the dawn of the twenty-first century Kac opened a new direction for contemporary art with his "transgenic art" - first with a groundbreaking transgenic work entitled Genesis (1999), which included an "artist's gene" he invented, and then with his fluorescent rabbit called Alba (2000).

Kac's work has been exhibited internationally at venues such as Exit Art and Ronald Feldman Fine Arts, New York; Maison Européenne de la Photographie, Paris; Castello di Rivoli, Turin, Italy; Mori Art Museum, Tokyo; Reina Sofia Museum, Madrid; Zendai Museum of Modern Art, Shanghai; and Seoul Museum of Art, Korea. Kac's work has been showcased in biennials such as Yokohama Triennial, Japan, Biennial

nombreuses collections, notamment : Victoria & Albert Museum, Londres, Museum of Modern Art, New York, Museum of Modern Art, Valencia, Espagne, ZKM Museum, Karlsruhe, Allemagne, et Museum of Modern Art de Rio de Janeiro.

Le travail d'Eduardo Kac a été publié dans la presse spécialisée (Flash Art, Artforum, ARTnews, Kunstforum, Tema Celeste, Artpress, NY Arts Magazine) et dans la presse généraliste (ABC, BBC, PBS, Le Monde, Boston Globe, Washington Post, Chicago Tribune, New York Times). Parmi d'autres il a reçu le Prix Golden Nica, par Ars Electronica..

of the End of the World, Ushuaia, Argentina, Gwangju Biennale, Korea, Bienal de Sao Paulo, Brazil, and International Triennial of New Media Art, National Art Museum of China, Beijing.

His work is part of the permanent collection of the Victoria & Albert Museum, London, the Museum of Modern Art in New York, the Museum of Modern Art of Valencia, Spain, the ZKM Museum, Karlsruhe, Germany, and the Museum of Modern Art in Rio de Janeiro, among others.

Kac's work has been featured both in contemporary art publications (Flash Art, Artforum, ARTnews, Kunstforum, Tema Celeste, Artpress, NY Arts Magazine) and in the mass media (ABC, BBC, PBS, Le Monde, Boston Globe, Washington Post, Chicago Tribune, New York Times). Kac has received many awards, including the Golden Nica Award, the most prestigious award in the field of media arts by Ars Electronica.

Eduardo Kac

Reabracadabra

Reabracadabra est un poème digital conçu pour être montré sur un écran de Minitel (un service de connexion en ligne pre-Internet). Un mot incantatoire à résonance Kabalistique est interprété comme un monolithe cosmique selon le modèle atomique, où les voyelles sont le noyau et les consonantes les particules en orbite.

L'œuvre sur Minitel d'Eduardo Kac fut présentée pour la première fois en 1985 lors d'une exposition en ligne présentée par la Companhia Telefônica de São Paulo (compagnie téléphonique de São Paulo), à São Paulo, Brésil.

Reabracadabra fait partie de la Net-Art Anthology de Rhyzome, une collection qui présente les œuvres le plus significatives de l'histoire du Net-Art des années 80 à nos jours.

L'artiste a travaillé à la restauration de cette oeuvre de 2000 à 2014. En 2015 il l'a complété avec l'assistance de PAMAL, Avignon.

Eduardo Kac

Reabracadabra

Reabracadabra is a digital poem conceived to be displayed on a Minitel terminal (a French pre-Internet online service).

An incantatory word of Kabalistic resonance is rendered as a cosmic monolith following the atomic model, where the vowel is the nucleus and the consonants are orbiting particles. Kac's Minitel works were shown in 1985 on an online Minitel art gallery presented by Companhia Telefônica de São Paulo (São Paulo Telephone Company), São Paulo, Brazil.

Reabracadabra is part of the Rhyzome Net-Art Anthology, a collection of the most significant artworks from Net-Art history from the 80's through the present day.

The artist worked on the restoration of this work from 2000 to 2014. In 2015 he completed it with the assistance of PAMAL, Avignon.



Reabracadabra

Oeuvre Minitel
Minitel Work

1985/2015
24,5 cm x 25 cm x 24,5 cm

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Né en France en 1967 / Née en Autriche en 1964
Vivent à Linz, Autriche

Born in France in 1967 / Born in Austria in 1964
Live in Linz, Austria



Biographie

Artistes et chercheurs reconnus au niveau international, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer sont des pionniers de l'art interactif.

Ils se sont rencontrés en 1991 à l'Institute for Media, dirigé par Peter Weibel, pionnier de l'art digital et aujourd'hui président du ZKM de Karlsruhe. Après une résidence artistique au NCSA (National Center for Supercomputing Application), Beckman Institute, Urbana, IL USA et au NTT-ICC (Inter Communication Center), Tokyo Japon, ils ont travaillé comme chercheurs au ATR (Advanced Telecommunications Research Laboratories) à Kyoto et au IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences) à Ogaki, Japon. Ils sont diplômés du CAiiA-STAR à l'University of Wales College of Art, UK (avec Roy Ascott) et de l'Université de Kobe au Japon.

Actuellement Mignonneau & Sommerer enseignent et dirigent le département « Cultures des interfaces » à l'University of Art and Design de Linz, Autriche.

Leur collaboration les a amené à la création de 20 oeuvres interactives, grâce auxquelles

Biography

Laurent Mignonneau and Christa Sommerer are internationally renowned media artist and researcher and pioneers of interactive art. They met at the Institute for Media run by media pioneer Peter Weibel in 1991. After an artist-in-residency at the NCSA National Center for Supercomputing Application, Beckman Institute, Urbana, IL USA and at the NTT-ICC Inter Communication Center, Tokyo Japan they worked as researchers at the ATR Advanced Telecommunications Research Laboratories in Kyoto and at the IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences in Ogaki, Japan. They studied at CAiiA-STAR at University of Wales College of Art, UK (with Prof. Roy Ascott) and at Kobe University, Japan.

Currently Mignonneau & Sommerer are professors and heads of the department for Interface Cultures at the University of Art and Design in Linz, Austria.

Sommerer and Mignonneay have jointly created around 20 interactive artworks, for which they received numerous awards such the 2012 "Wu Guanzhong Art and Science Innovation Prize" awarded by Ministry of

ils ont reçu de nombreux prix : « Wu Guanzhong Art and Science Innovation Prize » par le Ministre de la Culture de la République populaire chinoise en 2012 ; « Golden Nica Prix Ars Electronica » ; «Ovation Award» de l'Interactive Media Festival Los Angeles ; « Multi Media Award'95 » de la Multimedia Association, Japon ; « World Technology Award - Finalist » à The Arts of the World Technology Network, UK ; « PRIZE 2008 - uni:invent Award » prix du Ministère de la science et de la recherche en Autriche.

Leurs oeuvres font partie de nombreuses collections publiques et privées dans le monde.

Culture of the People's Republic of China, the "Golden Nica Prix" Ars Electronica, the "Ovation Award" of the Interactive Media Festival Los Angeles, the "Multi Media Award'95" of the Multimedia Association, Japan, the "World Technology Award" in The Arts of the World Technology Network, UK and the "PRIZE 2008 - uni:invent Award" by Ministry of Science and Research in Austria.

Their installations are part of museums and collections around the world.

Laurent Mignonneau
Christa Sommerer

Egometer

« Egometer » est un ancien ampèremètre autrefois utilisé dans les écoles pour enseigner la physique. Les artistes ont modifié cette machine en ajoutant des capteurs mesurant différentes variables corporelles. Le niveau d'égo de l'artiste est indiqué sur une échelle de 0 à 100 ; au même moment un portrait des artistes apparaît en arrière-plan.

Quand le visiteur touche les deux capteurs de la machine, une aiguille indicatrice commence à bouger rapidement. Au cours de ce processus, un son mystérieux est également produit. Chaque visiteur génère ainsi des mesures différentes qui traduisent à quel point il ou elle apprécie l'artiste. Une fois l'évaluation réalisée, un compteur mécanique ajoute un nombre de plus au compte total de l'égo. Chaque exposition et interaction participe donc à l'augmentation de l'égo des artistes.

Laurent Mignonneau
Christa Sommerer

Egometer

"Egometer" consists of an antique ammeter that was previously used for teaching physics in schools. The artists modified this machine by adding sensors that measure the user's various body data. On a scale between 0 and 100 the artists' ego level is indicated and in the background a portrait of the artists can be seen.

When a user touches the two sensors on the machine, an indicator needle starts to move vigorously. Additionally a mysterious sound is created during this process. Each user generates a different measurement that translates into how much he or she likes the artists. Once the measurement is completed, a mechanical counter adds one more number to the overall ego count. Every exhibition and interaction adds to the ego increase of the artists.



Egometer

Oeuvre interactive
Interactive work
20 x 30 cm
2017
Unique

Galerie Charlot

Valérie Hasson-Benillouche fonde la Galerie Charlot en 2010 avec la volonté de défendre les pratiques innovantes de l'art contemporain. Valentina Peri rejoint la Galerie en 2011 dont elle est aujourd'hui directrice.

Attentive aux expérimentations artistiques, la Galerie Charlot développe une réflexion autour de la relation entre l'art, la technologie et la science.

Le travail des artistes défendus par la Galerie Charlot est régulièrement exposé à l'occasion des expositions annuelles et des foires d'art contemporain.

Des partenariats avec des galeries et des institutions internationales contribuent au rayonnement de la Galerie.

La Galerie Charlot est un point de référence aussi bien pour de jeunes collectionneurs à leurs premières acquisitions que pour des mécènes avertis qui apprécient sa vision audacieuse des talents d'aujourd'hui et de demain.

En Mai 2017 la Galerie Charlot ouvre un second espace à Tel Aviv, Israël.

Galerie Charlot

Galerie Charlot was created by Valérie Hasson-Benillouche in 2010 in order to promote innovative contemporary art practices. Valentina Peri joined the gallery in 2011 and she is currently the associate director.

Particularly sensitive to emerging art forms, Galerie Charlot focuses on the relation between art, technology and science. Every year, the work of its artists is shown in some exhibitions and contemporary art fairs. Collaborations with international art galleries and institutions foster the gallery's reputation.

The gallery is a reference for a clientele which ranges from young to leading art collectors appreciating its challenging vision for today's and tomorrow's talents.

In May 2017 Galerie Charlot is opening a new space in Tel Aviv, Israel.

Nous remercions chaleureusement

Valérie Hasson-Benillouche, Francesco Peri, Nicolas Maigret,
Theo Downes-Le Guin, Marta Coletti, Rayane Ferrahi,
Alessandro Zuffi, Marie Ruppert et les artistes de l'exposition.

We warmly thank

Valérie Hasson-Benillouche, Francesco Peri, Nicolas Maigret,
Theo Downes-Le Guin, Marta Coletti, Marta Coletti, Rayane Ferrahi,
Alessandro Zuffi, Marie Ruppert and the artists of the exhibition.