

# BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES ÉTATS DE VEILLE / AFTER PARTY

Un projet de Chroniques

**11 novembre 2022 - 22 janvier 2023**

4<sup>e</sup> étage de la Tour et Panorama

**LA BELLE FRICHE  
DE MAI**

[www.lafriche.org](http://www.lafriche.org)



**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**



mentalKLINIK, *Puff out*, installation, 2022.

# SOMMAIRE

Page 4

## **LE PRODUCTEUR / LA BIENNALE**

Page 5

## **LES EXPOSITIONS**

Page 6

## **ILLUMINER LA NUIT** **CYCLE 1-2 / À PARTIR DE 3 ANS**

Page 7

## **LES ÉTATS DE LA NUIT** **CYCLE 3 / À PARTIR DE 8 ANS**

Page 8

## **L'AUTRE FACETTE DE LA NUIT** **CYCLE 4 / À PARTIR DE 12 ANS**

Page 9

## **CE QUE LA NUIT FAIT AU JOUR** **LYCÉE / 15 ANS ET +**

Page 10

## **INFORMATIONS PRATIQUES**

# LE PRODUCTEUR

## CHRONIQUES

Incubateurs des Imaginaires Numériques, SECONDE NATURE et ZINC travaillent depuis de nombreuses années à promouvoir et faire émerger la création contemporaine, comprendre le monde en régime numérique et aider les publics à s'approprier les technologies pour développer la créativité et favoriser l'émancipation.

Les deux associations, regroupées sous le nom de CHRONIQUES, organisent la Biennale des Imaginaires Numériques, qui tient célèbre cette année sa troisième édition du 10 novembre 2022 au 23 janvier 2023 entre Aix-en-Provence, Marseille et Avignon.

# LA BIENNALE

## 3<sup>ème</sup> édition

La Biennale des Imaginaires Numériques est un événement pluridisciplinaire dédié aux Arts hybrides et numériques. Elle est aujourd'hui une référence à l'échelle européenne dans le champ des Arts Numériques.

Durant 3 mois, entre Aix-en-Provence, Marseille et Avignon, la Biennale présente 70 artistes, 12 expositions, des rencontres, des performances, des concerts, et des ateliers croisant l'expérimentation, l'expérience collective, la découverte et le divertissement.

Après la Lévitacion en 2018, et l'Éternité en 2020, la Biennale des Imaginaires Numérique s'intéresse cette année à la thématique de la Nuit.



Kris Verdonck, *Bogus I*, installation, 2016.

# LES EXPOSITIONS

Exposition collective

## ÉTAT DE VEILLE

Marjolijn DIJKMAN (DE)  
Hugo ARSAC (FR)  
Kasia MOLGA (UK)  
Ulrich VOGL (UK)  
Yuyan WANG (TW)  
Marc BUCHY (FR),  
Ilina DASHA (RU)  
Claire MALRIEUX (FR)  
Romain TARDY (FR)  
Félix LUQUE SANCHEZ (LE-BE)  
Noemi CASTELLA (CH)  
Lawrence MALSTAF (BE)

## AFTER PARTY

:mentalKLINIL (TR-BE)  
David HELBICH (DE-BE)  
Pierre PAUZE (FR)  
Kris VERDONCK (BE)

À la Friche, l'exposition de la Biennale des Imaginaires Numériques rassemble les œuvres de 16 artistes sous la thématique « Vivre la nuit » et se compose de deux espaces distincts : **États de veille** au 4<sup>e</sup> étage de la Tour et **After party** au Panorama. Ces deux volets de l'exposition racontent la nuit selon deux aspects : notre relation à l'obscurité et au sommeil puis la place de la fête et du spectaculaire dans nos nuits et nos vies.

**États de veille** questionne les ressources, les usages et les impacts générés par la mise en lumière de la nuit. Le flux infini du courant électrique permet de palier à l'obscurité et de maintenir la productivité des hommes et des machines. Les bienfaits du repos, sont mis en sourdine au profit d'une occupation optimale de l'espace et du temps. Ce qui est possible le jour l'est également la nuit comme en témoigne Marc Buchy dans *Temps plein de nuit* en dormant sur un ouvrage de Bernard Stiegler « La technique et le temps », pour en absorber le contenu. Si l'humain n'est pas rentable de nuit, les robots le remplaceront comme le suggère l'univers futuro-dystopique de *Perpétuité II* de Felix Luque-Sanchez où des robots industriels redessinent inlassablement nos rêves en déplaçant des pilules somnifères. Les œuvres présentées dans *États de veille* interrogent la relation de l'humain aux outils qu'il a développé pour défier la nuit : sont-ils toujours au service de l'humain ou viennent-ils parfois nous nuire, voire nous détruire ?

*Il faut peu de chose pour tuer une étoile. Il suffit d'un réverbère.* Jean-Baptiste Andrea

Les œuvres présentées au Panorama sont rassemblées sous un titre dont la traduction est double et ambiguë : **After party** signifie à la fois le temps de repos « après la fête » mais aussi « la fête d'après », celle qui continue jusqu'au petit matin. La fête est finie ou bien est-elle sans fin ? Le parallèle à notre société de consommation est filé dans *Bogus* de Kris Verdonck où des colonnes spectaculaires ne cessent d'apparaître et de disparaître face à nous. À quel moment l'humain cesse-t-il d'être diverti ? Qu'est-ce que la fête et est-ce que l'amour est une donnée scientifique reproductible à la manière d'une drogue comme dans *Please love party* de Pierre Pauze ? Et si l'humain portait en lui les capacités de s'extirper du monde, sans recours aux subterfuges festifs, en usant de ses sens et de sa sensibilité ? Les tapis de méditation de David Helbich nous invitent ainsi à dépasser nos limites corporelles dans *Imagine there was no roof*.

*(Au crépuscule) l'homme se change en bête fauve.* Baudelaire

Sur les deux espaces d'exposition, les artistes présentés s'interrogent sur les liens que nous entretenons à la nuit dans notre société contemporaine, au travers de nos modes de vie et de nos relations sociales, dans notre rapport au travail, à la fête ou au sommeil, dans nos usages des technologies et leurs impacts nos corps, nos quotidiens et notre environnement.

Qu'est-ce que la nuit raconte de notre humanité ?

4<sup>e</sup> étage de la Tour et Panorama

**11 novembre 2022 - 22 janvier 2023**

# ILLUMINER LA NUIT

## Cycle 1-2 / 3 à 7 ans

Quand il est l'heure d'éteindre la lumière dans la chambre des petits, la ville s'allume dehors. Les rues sont jalonnées par des spots lumineux, mais qui les a allumés ? Si le soleil s'est couché alors d'où vient la lumière ?

Dans l'exposition plongée dans le noir et le bleu ! Les enfants vont découvrir une fabrique à électricité. L'installation de Kasia Molga, *Positively charged*, les invite à être les générateurs de la lumière. Tournez la manivelle ! Le courant lumineux se déploie dans un réseau de câbles fluorescents.

Pendant que les plus petits dorment et rêvent déjà, les grands noctambules veillent un peu. Mais que font-ils la nuit ? Une balade sous les étoiles ? Travaillent-ils ? Font-ils la fête ?

L'installation poétique *O.T* de Vogl Ulrich utilise des diapositives percées pour créer une projection de touches lumineuses. Quel spectacle regardons-nous là ? Une constellation ou une ville la nuit ? Dans le panorama, le soleil s'est levé et nous arriverons sûrement après la fête.

*D'où vient la lumière la nuit ? Que voit-on la nuit ?*

*Que font les gens qui ne dorment pas ? De quoi sont fait les rêves ?*

Ce parcours dans l'exposition propose à partir de 4 à 6 œuvres une immersion dans les lumières de la nuit. Les enfants découvriront des installations à la mécanique merveilleuse et des paysages de lumière. Une veillée dans les coulisses de la nuit. La lumière sera toujours allumée promis !



O.T, Ulrich Vogl, installation interactive, 2010.

### MOTS CLEFS

Paysage, installation, le courant électrique, le jour et la nuit, lumière et ombre, dehors et dedans, début/fin.

### LIENS AUX PROGRAMMES

#### Domaine 1 - Mobiliser les langages

Stimuler et solliciter la curiosité au contact d'œuvres pour affiner le langage oral et la capacité à comprendre.

#### Domaine 3 – Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

La découverte des arts du visuel : développer les interactions entre les sensations, l'imaginaire, la sensibilité, la pensée, le langage.

#### Domaine 5 - Explorer le monde

Percevoir des dimensions spatiales, sensorielles spécifiques dans un environnement numérique.

#### Découverte d'outils numériques

Être au contact des nouvelles technologies, en comprendre l'utilité, évoquer le monde en réseau.

# LES ÉTATS DE LA NUIT

## Cycle 3 / 8 à 11 ans

La nuit est-elle si obscure que cela ? Dans le ciel un satellite qui clignote, la ville étincelante au loin, la projection d'un écran de téléphone qui se déverrouille. S'il est difficile de retrouver le noir profond de la nuit, des espaces d'ombre restent.

« Allumer », un geste quotidien. D'où vient-elle cette énergie ? Quelle est sa couleur ? La photographie *Earthing discharge* de Marjolijn Dijkman révèle les faisceaux bleus des courants électriques contenus dans les batteries. Cette œuvre dévoile l'impact de la production d'outils s'animant avec l'énergie électrique.

« Éteindre » les batteries ou fermer les yeux. Dormir, pour se recharger. Le sommeil, parfois perturbé par l'usage intensif des nouvelles technologies, est un espace impénétrable où les rêves et des cauchemars prennent forme. L'installation *Flood* de Lawrence Malstaff présente un robot désuet mis en retraite dans une cage. Il tente inlassablement de se mouvoir dans un parterre de poils. D'où vient cette matière ? Quelle était la fonction de ce robot ? Quel est son avenir ?

« Rester en veille » comme des noctambules infatigables. Le Panorama présente les coulisses de la nuit rythmée par la fête. Un temps infini où le spectacle se rejoue tous les soirs. Les 4 sculptures gonflables de 8 mètres de haut, *Bogus*, de Kris Verdonck sont en tissu noir de rideau de théâtre. Ces colonnes se gonflent, s'érigent, et une fois la silhouette verticale bien droite ; se dégonflent et finissent par disparaître dans un cube. Comme un diable en boîte, un esprit de la nuit, lent, omnipotent, envahissant.

*De quelle couleur est la nuit ? Que reste-t-il de la part d'ombre de la nuit ? Comment occuper ces nuits ? Qui occupe la nuit ?*

Ce parcours s'intéresse aux transformations que subit l'univers de la nuit avec l'arrivée des nouvelles technologies. Les merveilles et les mystères qui peuvent en surgir, matérielles ou immatérielles. Il questionne les conséquences de l'utilisation des nouvelles technologies sur l'homme et l'environnement.



*Earthing of discharge*, Marjolijn Dijkman, collage photographique, 2020

### MOTS CLEFS

Photographie, installation, sculpture, les machines, art et technologie, merveilleux et monstrueux, matériel et immatériel.

### LIENS AUX PROGRAMMES

Culture littéraire et artistique  
CM1 CM2

- Se confronter au merveilleux / à l'étrange en lien avec des représentations artistiques
- S'interroger sur d'autres mondes.

### Arts Plastiques

Les représentations plastiques et les dispositifs de représentation

- Les procédés numériques de fabrication des images dans une visée poétique
- La matérialité / L'immatérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

La qualité physique des matériaux numériques.

S'interroger sur ses outils et ses médiums, les effets des instruments : se questionner sur l'élargissement de la notion d'outils.

### Histoire / Géo CM2

Thème - Le monde du numérique : Découverte des infrastructures nécessaires à son fonctionnement.

# L'AUTRE FACETTE DE LA NUIT

## Cycle 4 / 12 à 14 ans

Il y a l'idée de la nuit, sombre et silencieuse, qui apaise les animaux et embarque les humains dans leurs rêves. Et puis il y a la nuit, celle d'aujourd'hui où vrombissent les machines qui ne dorment jamais, où les étoiles disparaissent tant il y a de lampadaires et de néons pour éclairer nos rues et nos vitrines.

Dès l'entrée de l'exposition, le ciel étoilé se confronte aux écrans. Le collage photographique *Earthing discharge* de Marjolijn Dijkman s'affiche en papier peint tout le long du mur. D'un profond bleu nuit se détachent des points lumineux qui attirent le regard comme des astres. Il s'agit en réalité de déchets électroniques (résidus de minéraux ou de métaux tels le lithium) dont le champ électrique a été activé par le processus photographique. Ces halos bleus étincelants révèlent ce qui est généralement caché ou invisible, du fonctionnement de nos appareils jusqu'à l'exploitation des ressources et ses répercussions sur l'environnement, la santé, etc. Le téléphone portable, fétiche du XXI<sup>ème</sup> siècle, ici suggéré est représenté un peu plus loin par l'artiste Dasha Llina. Il s'agit d'une broderie hyperréaliste de téléphone portable sur un oreiller. Nous y décelons tout ce qui compose l'écran de nos téléphones : heure, date, photo de fond, notifications...L'œuvre réunit deux objets de notre quotidien avec lesquels nous entretenons une relation physique et questionne notre rapport au sommeil et à l'intime.

*Pourquoi n'éteint-on pas son téléphone la nuit ? Comment fonctionnent nos technologies et dans quelles ressources puisent-elles ? Qu'est-ce que la pollution lumineuse ?*

Ce parcours s'attachera à révéler ce qui est habituellement caché ou invisible dans nos technologies afin de questionner nos pratiques et usages du numérique et leurs effets sur notre quotidien et environnement.



*Do human dream of online connection*, Dasha Llina, coussin brodé, 2021

### MOTS CLEFS

Usages et impacts des NTIC, pollution lumineuse, déchets électroniques, ressources énergétiques, développement durable.

### LIENS AUX PROGRAMMES

#### Domaine 5

- Les représentations du monde et de l'activité humaine.
- Développement de l'esprit critique à l'égard du numérique, de l'information et des médias.

#### Géographie

- 5° - Des ressources limitées à gérer et renouveler.
- 4° - Des espaces transformés par l'urbanisation du monde.

#### Français

- 5° - L'être humain est-il maître de la nature ?
- 4° - La ville, lieu de tous les possibles ?
- 3° - Progrès et rêves scientifiques

#### Sciences et vie de la terre

S'interroger sur l'impact de l'action humaine sur l'environnement (transition écologique, développement durable, biotechnologies...).

#### Histoire des arts

Les arts à l'ère de la consommation de masse. Arts, énergies, climatologie et développement durable.

#### Arts plastiques

- L'utilisation du numérique pour produire des images.
- Les nouveaux dispositifs artistiques ayant un ancrage dans le réel ou la fiction.
- Les interactions entre médiums, technologie et processus variés à des fins d'expression.

# CE QUE LA NUIT FAIT AU JOUR

Lycée / 15 ans et +

Qu'est-ce que la nuit révèle de notre humanité ?

Les peurs qu'elle suscite chez l'humain sont à l'origine de nos modes de vies sédentaires et de nos modèles d'urbanisation. Pour défier la nuit et ses démons, l'humain a bâti la ville et ses lumières qui apportent sécurité et réconfort. Si elles sont conçues au service de l'humain, les technologies interrogées par les œuvres se révèlent ambiguës : elles peuvent venir en aide tout autant que nuire à l'humain et son environnement...

L'installation *Captive* de Romain Tardy confronte la nuit et notre rythme biologique aux contraintes actuelles de l'urbanisation en détournant des capsules de sommeil. Ce sont celles utilisées dans ces hôtels surréalistes aux allures futuristes de grandes mégapoles comme Tokyo. L'artiste a customisé et hacké ces modèles standardisés afin d'interroger notre relation au sommeil.

Et si dormir la nuit dans notre société d'hyper-production/consommation était un acte de désobéissance ?

La fête pourrait ainsi se traduire comme une continuité nocturne de nos vies consuméristes.

L'installation *Puff Out* du binôme d'artiste :mentalklinik expose les restes d'une fête : des milliers de paillettes roses qui recouvrent le sol. Sur cette grande plateforme en époxy, des robots-aspirateurs hackés avalent et recrachent les paillettes dans un ballet chorégraphique incessant qui redessinent sans cesse des motifs au sol.

*Dormir est-il une perte de temps ? Et si l'humain pouvait continuer de travailler pendant son sommeil ? Sommes-nous déterminés à répéter les mêmes actions inlassablement ? La fête est-elle une forme d'échappatoire à nos routines ?*

Ce parcours invitera à se questionner sur notre quotidien : nos usages et pratiques des technologies, nos besoins biologiques comme le sommeil, nos modes relationnels via les réseaux sociaux, etc.



*Captive*, Romain Tardy, installation, création Chroniques 2022

## MOTS CLEFS

Urbanisation et modes de vie contemporains, industrialisation et travail à la chaîne, progrès scientifique, technophilie VS technophobie, l'art pour éveiller les consciences.

## LIENS AUX PROGRAMMES EMC

La responsabilité environnementale

### Sciences numériques et technologiques

Comprendre le poids croissant du numérique et ses enjeux.

### Sciences et vie de la terre

Les enjeux contemporains de la planète : environnement, développement durable, gestion des ressources, risques climatiques, technologiques. La question du numérique.

### Géographie

Comment la technologie transforme l'humain ?

### Philosophie

- Existence humaine et culture
- La morale
- La connaissance
- Notions : arts ; nature ; sciences ; technique ; temps
- Repères : Concept ; Image ; Métaphore / Formel ; Matériel ; Immatériel
- Questionnements : Comment la technologie affecte nos vies ? (hyperconnectivité, impact sur les relations humaines, facteur de stress, troubles du sommeil...); La science peut-elle déshumaniser l'homme ? La technologie nous éloigne-t-elle de la nature ?

# INFORMATIONS PRATIQUES

## ACCUEIL DES GROUPES

---

Du lundi au vendredi de 9h à 17h

Réservation indispensable à [mediation@lafriche.org](mailto:mediation@lafriche.org)

Rendez-vous à l'accueil-Billetterie  
(accès 1 - 41 rue Jobin, Marseille)

**GRATUIT pour les établissements scolaires, les structures du champ social et médico-social.**

## HORAIRES D'OUVERTURE DES EXPOS

---

Du mercredi au vendredi de 14h à 19h

Samedi et dimanche de 13h à 19h

## VISITES COMMENTÉES

---

**LES VISITES FLASH - 30'**

Les samedis à 15h et 16h

**Compris dans le droit d'entrée / Sans réservation**

## À VOIR AUSSI

---

**Les Instants Vidéo** Exposition collective

Une proposition des Instants Vidéo

Du 10 novembre 2022 au 22 janvier 2023

5<sup>e</sup> étage de la Tour

**Accueil en visite commentée à partir de 12 ans**  
**Réservation à [mediation@lafriche.org](mailto:mediation@lafriche.org)**

**7 MESURES PAR SECONDE**

Une proposition de N + N Corsino / Chroniques

Dans le cadre de la Biennale des Imaginaires Numériques

Du 10 novembre 2022 au 22 janvier 2023

3<sup>e</sup> étage de la Tour

Imagine  
absolute silence.



David Helbich, *Imagine there was no roof*, installation, 2022.

**Contact médiation culturelle**

Marine Tesseyre  
Capucine Tible

04 95 04 95 47  
[mediation@lafriche.org](mailto:mediation@lafriche.org)

**Contact service éducatif**

Christel Espinosa

[cespinosa@lafriche.org](mailto:cespinosa@lafriche.org)