

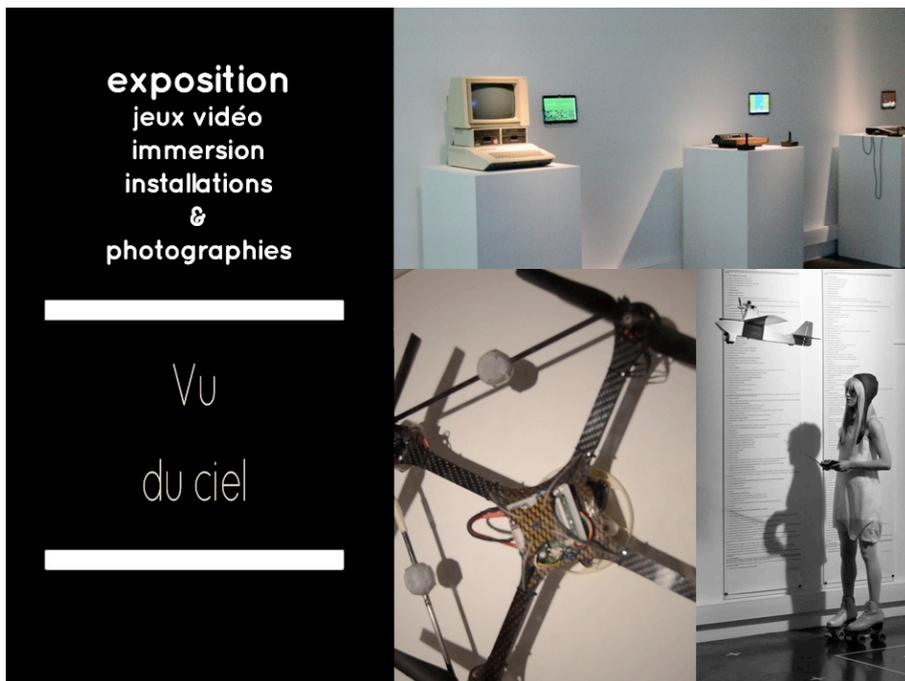
Agnès de Cayeux
Plasticienne, art & culture numériques

www.agnesdecayeux.fr

adc@agnesdecayeux.fr

+33 6 95 90 03 60

2016



EXPOSITION & FESTIVAL VU DU CIEL

édition 2015 accès)s(cultures électroniques

commissaire invitée

Créations, jeux vidéo, casques de réalité virtuelle, installations interactives, photographies, applications, films super 8, drones et mémoires digitales.

Exposition Vu du ciel, Centre d'Art du Bel Ordinaire

Pau - octobre, novembre et décembre 2015

http://agnesdecayeux.fr/AdC_site/vuduciel

Nous parcourons le monde, nous le regardons vu du ciel depuis plus d'un siècle à bords de nos avions, avec autant d'émotions et de surprises que chaque vol nous procure. Et depuis une décennie, nous dévalons la terre entière d'une carte à une autre via Google Maps et Google Earth. Percevant de l'oeil numérique de nos écrans, nous regardons le monde différemment. Aujourd'hui plus que jamais, les drones envahissent notre espace aérien, ces nouvelles caméras volantes pilotées à distance, capables de parcourir des kilomètres, de revenir seules au point de décollage et de regarder ou encore de rêver à notre place. À cet imaginaire résolument moderne, à cette emprise de l'histoire des techniques aériennes, nombre d'artistes se sont laissés emporter au gré des vents et des instruments. Les machines volantes, les drones, dotés de caméras dociles, blindés d'électronique, offerts aux techniques de transmission et livrés aux puissantes technologies numériques ouvriront-ils de nouvelles voies pour la création ? Comment les artistes inventent-ils un autre regard sur notre terre depuis le ciel de nos légères machines bourdonnantes ? Pouvons-nous espérer une culture technique, une pensée technologie, qui inverserait à nouveau notre regard ? Avons-nous encore quelques brèves années avant de nous soumettre aux drones made in Google, Apple, Bill et les autres ? Sommes-nous prêts à percevoir depuis ce nouvel oeil à distance dont il nous faut apprivoiser l'histoire militaire et les milliers de morts civils sur des champs de bataille distants de milliers de kilomètres des centres de pilotage sécurisé ? L'édition 2015 du Festival accès)s(invite les artistes à expérimenter cette vue du ciel, à réinventer pour nous les formes artistiques d'un des plus vieux rêves de l'homme, là, sur notre territoire dont l'histoire aéronautique est emblématique. Cette nouvelle édition est dédiée à l'imaginaire aérien et à ses machines auxquelles nous nous attachons le temps d'une exposition et de son festival.

expériences
de tournages
&
drone

Une jeune femme
vue du ciel



CRÉATION PERSONNELLE – 2014, 2016

inspirée du scénario *Un amour d'U.I.Q.* écrit par Félix Guattari

<https://vimeo.com/122080603> (captation Solo Show Centre Pompidou)

http://agnesdecayeux.fr/AdC_site/dronesRE/index.html (expériences de tournage)

Centre Pompidou - Festival Hors Pistes - janvier 2015 et janvier 2016

Soirée *Solo Show* produite par le Centre Pompidou, commissaire Géraldine Gomez

conception & scénographie, Agnès de Cayeux

jeune femme & patineuse, Maëlla-Mickaëlle M.

pilotage des drones, Etienne Dusard

Avec l'aide au développement 2014 du DICRéAM (Ministère de la Culture et de la Communication) et le soutien de l'IMEC

C'est une femme, une jeune patineuse vue du ciel. Elle se prénomme Janice, figure inspirée du scénario *Un amour d'U.I.Q.* écrit par Félix Guattari en 1980 - projet de film de science-fiction jamais réalisé. Janice embarque avec elle cette histoire d'amour avec U.I.Q. (Univers Infra Quark), sorte d'entité ou identité bio-informatique infra-mince, se réincarnant sous les traits d'un jeune homme. Janice, est-il écrit dans le liminaire de Guattari, et «pour s'être laissée embarquer dans le jeu incestueux du passage à la transcendance, sera elle-même éternellement condamnée à dériver hors de la communication et des affects humains». Voici ce qui nous intéresse, cette dérive vue du ciel, cette condamnation passée et pré-écrite par Guattari. La jeune femme, et pour notre scénario, déambule d'un endroit à un autre, sorte de cartographie d'une fiction à laquelle elle a échappé. La jeune patineuse est filmée par l'avion à la caméra, de près ou de loin. Janice avance, sur de simples patins à roulettes, c'est-à-dire qu'elle dessine les contours de cet amour en quelques figures et prouesses urbaines, elle cherche U.I.Q., patineuse embarquée dans une spirale élançée ou bien traçant une ligne droite sans fin.

Lieux de tournage : Centre Pompidou, Cirque du Centre National des Arts du Cirque, Gaité Lyrique, Une plage, IMEC (Institut des Mémoires des Editions Culturelles), Tarmac de Carpiquet, Parking Centre commercial Créteil Soleil.



INSTALLATION GREENLAND CONNECT & JOURNAL GROENLAND IMAGE (2015)

Lauréate Institut Français Hors les Murs, résidence de création au Groenland 2011

Allocation de recherche du CNAP (Centre National des Arts Plastiques) 2014

Exposition Global Snapshot, La Panacée à Montpellier, mai 2015

Journal Groënland-Image, éditions novembre 2014 & mai 2015

<http://agnesdecayeux.fr/groenland-image/index.html>

Parce que dans nos esprits le Groenland nous paraissait le seul et unique territoire inabordable, parce que les interminables récits de l'aïeul exemplaire nous donnaient une image lointaine et inespérée de cette île qui n'est pas une île, parce que les chemins aériens et les livres qui nous permettaient de traverser la Terre et de rêver à quelques dépayés ont été supplantés par Maître Google, nous livrant à l'envi cette Terre vue du ciel, image plate et déformée, j'imaginai qu'un jour le chemin le plus court nous permettant de nous affranchir de ce Groenland-image, serait celui de s'y rendre simplement, celui de regarder notre globe par en bas. Il a donc fallu se débarrasser de cette vision appauvrie et dégradante de l'Inuit alcoolique et assassin de phoques, de l'Inuit suicidaire et épris de quelques rituels ancestraux. Poser le pied sur le tarmac de l'aéroport de Nuuk, capitale de cette province du Danemark, prendre le bus de la ligne 3 et se rendre au centre-ville situé à 4 kilomètres du lieu de l'atterrissage suffit à balayer chacun des préjugés attachés à cette carte du monde ancien, celle de régions stériles et glacées qui hantait nos esprits. Le monde change de perspective, les planisphères futurs nous laissent deviner cette île danoise s'élever en continent, s'enrichir de ressources inattendues, tandis que ce sera à notre tour, vieille Europe, d'être aplatie d'une vision froide et déformée.



CRÉATION PERSONNELLE, LITTÉRATURE ET AGENT VIRTUEL

<http://www.jeudepaume.org/?page=article&idArt=1210>

Jeu de Paume - Centre d'Art National, Paris 2010

création financée par le CNC, Ministère de la Culture et de la Communication - DICREAM

co-production et commande du Jeu de Paume, commissaire Marta Ponsa

conception & écriture, Agnès de Cayeux

modélisation avatar, Faustine Imako

développement, Estelle Senay

Nous sommes en 2066. Alissa est un bot, un avatar présent sur le monde virtuel Second Life. Alissa est empreinte de figures littéraires et cinématographiques, de femmes réelles et d'anonymes du web. Elle est instruite d'une littérature futuriste ou de science fiction, elle lit et relit Bioy Casares, Borges, William Gibson. Alissa s'attache à la compréhension du monde qui l'entoure, ce monde virtuel, à cet espace perceptible et social construit de relations réelles et absurdes au sexe, à l'ennui, à l'argent, à la mort ou à l'oubli. Alissa est réelle.

Agent conversationnel développé en langage aiml, moteur ProgramE

Modélisation 3D de l'avatar moteur de région 3D

Intégration sur le monde virtuel Second Life et sur le moteur de région 3D Opensimulateur

Serveur de région 3D multi-utilisateurs



ENQUETE AUTOUR DU PROGRAMME DIALECTOR (I.A) DE CHRIS MARKER

Agnès de Cayeux, Annick Rivoire et Andrés Lozano

financée par le CNC, Ministère de la Culture et de la Communication – DICREAM

Arte Creative

Centre Pompidou, Paris – France Chris Marker as a geek, Dialector in conversation (PERFORMANCE and MEETING)

YIDFF (Yamagata International Documentary Film Festival)

Chris Marker identification d'un geek RENCONTRE Agnès de Cayeux, Annick Rivoire à la Gaité Lyrique, Paris

Scène Nationale de Compiègne–France Dialector Reloaded INSTALLATION and MEETING Agnès de Cayeux, Andrés Lozano,

Annick Rivoire March

Sergei Murasaki, Kosinski, Stalker Sandor, Iterovich et les autres. Par quelque pseudonyme que l'on prenne Marker, il est le premier. Le premier geek, le premier programmeur, celui qui s'est emparé des ordis, des cartes graphiques, des PEEKs et des POKEs, celui qui a croqué la pomme d'Alan (Turing) et celle de Steve (Jobs ou Wozniak). Chris Marker programmait en 56k, 128 ou 256, armé de floppy 5.25, de poésie et d'invention. Il écrivait des lignes et des lignes de code, en langage Basic et sur ses Apple // (e, c, GS), merveilleuses machines des années 1980. Chris Marker, génie de la pensée informatique, inversant cette logique algorithmique, déjouant ces syntaxes digitales, est l'auteur de ce programme conversationnel, DIALECTOR, projet interrompu « lorsqu'Apple a décidé que programmer était réservé aux professionnels ».

Ainsi, et plus de deux décennies après cette lente écriture du programme DIALECTOR (1985 à 1988), ce temps passé à inventer la possibilité d'un double, cette ode à l'immortalité, Chris Marker nous livre son ressenti : « traduire Applesoft Basic en langage machine d'aujourd'hui est probablement unimaginable – cela aura été une de mes spécialités, de créer dans l'introuvable. ».

C'est l'histoire d'un homme, ses écrans, ses machines et langages. C'est notre histoire aussi, celle de l'informatique et celle de la pensée : la machine pense-t-elle ? Et ailleurs, l'histoire de ce rêve inachevé des années 80, cette utopie développée autour de l'intelligence artificielle (i.a.).

Nous sommes en 2014, nous avons réactivé la version 6 du programme DIALECTOR sur un vieil Apple // et menons un travail de réécriture de l'oeuvre inachevée en langage machine d'aujourd'hui. C'est une enquête. Nous avons invité les proches de Chris Marker à dialoguer avec la machine et son personnage principal *COMPUTER*. Ainsi, Catherine Belkhodja, Arielle Dombasle, Agnès Varda, Marina Vlady, Thoma Vuille (Monsieur Chat) et Louise Traon ont accepté de prendre ce temps, celui de la conversation homme-machine, celui du témoignage également.



CRÉATION PERSONNELLE - LITTÉRATURE ET MONDE VIRTUEL

<http://ns358559.ovh.net>

Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains (9 février au 31 mars 2013)

Virtual Walden est un monde virtuel inspiré de *Walden or Life in the Woods* d'Henry David Thoreau.

Installation interactive en temps réel présentée dans la grande nef du Fresnoy dans le cadre de l'exposition Walden Memories

Conception, Agnès de Cayeux

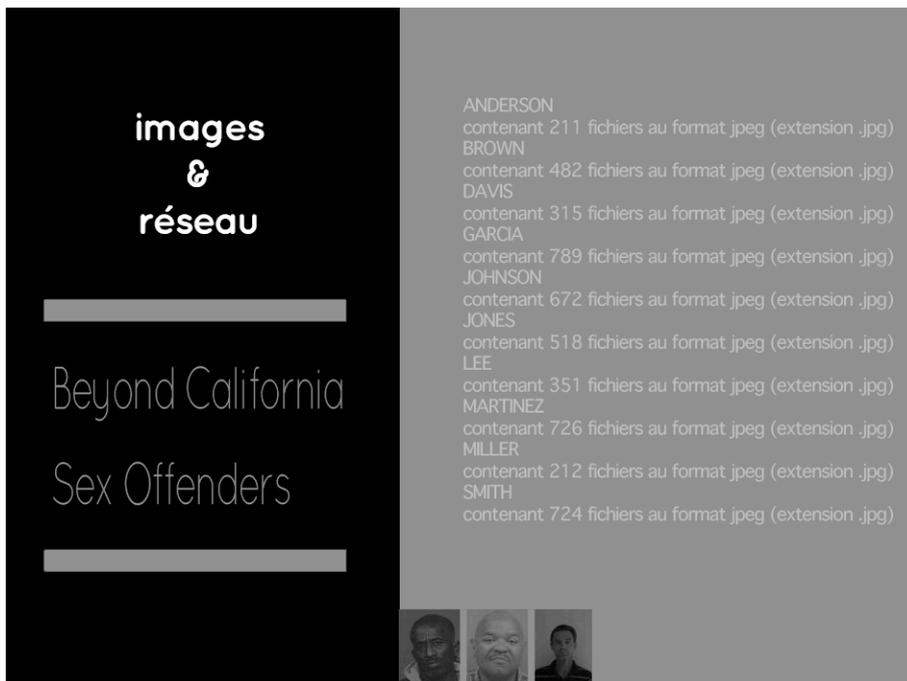
Développement Virtual Walden & Opensimulator, Agnès de Cayeux & Emmanuel Charton

Développement de l'Interprète & Moses, Estelle Senay

Production, Cie tf2/Jean-François Peyret, Le Fresnoy

Il existerait un monde autre et si proche à la fois, un monde ailleurs, un monde empreint d'une mémoire précise, de ce qu'il se fabrique d'invention entre le rêve et la pensée. Disons qu'il s'agit de prendre le temps. Celui de devenir seul aux abords de ce grand territoire, celui de reposer son esprit du bout des doigts, là, effleurant les moindres recoins de zones modélisées, caressant les sols infinis d'images réelles.

C'est un endroit démesuré, presque nu, où les formes et les corps se croisent comme si... comme si tout était enfin possible. C'est un lieu indéterminé à dessiner de peurs, de solitudes, de chagrins ou d'immortalité. C'est une place secrète et digitale, dont personne ne connaît la nature. C'est une zone abandonnée où les oiseaux disparaissent, où les rôdeurs naissent comme par enchantement, où les vents se dispersent d'est en ouest. C'est un monde à inventer simplement, un dépayé. Et sur ce monde, que chacun peut traverser, les uns et les autres ressassent le texte, celui de Thoreau, celui que la machine tente de traduire, d'interpréter, de dire.



CRÉATION PERSONNELLE

<http://www.cnap.fr/pop-2011>

CNAP - Centre National des Arts Plastiques, 2011 (commande)

création financée par le CNAP dans le cadre de Pop Up 21, commande à 10 artistes, commissaire Pascale Cassagnau
conception & réalisation, Agnès de Cayeux

Pop Up 2011, placé sous l'égide des nouvelles technologies de l'image a consisté à passer une commande à dix artistes contemporains dont l'œuvre témoigne d'une appropriation singulière de ce nouveau territoire de la création. Chacun d'entre eux a imaginé un projet prenant forme et place dans l'espace d'une clé USB, suscitant par là un discours critique sur les nouvelles technologies. Pascale Cassagnau

Le 11 septembre 2001, nous étions des centaines de millions de téléspectateurs à regarder ces images de l'attentat diffusées en direct sur nos chaînes de télévision. Le 16 avril 2007, nous étions des centaines de millions d'internautes à télécharger ces images du Massacre de Virginia Tech déposées là en direct sur le web. Ce fait précis et sanglant a été le premier dans l'histoire du web 2 à offrir à nos photographies du temps présent une circulation démesurée des images, des mots et des larmes, de ces données privées et publiques reproductibles, modélisables à l'envi. Les faits se succèdent, politiques, anecdotiques et désignent précisément le web comme ce lieu autre, cette utopie où les photographies du temps présent s'octroient un corps, un corps ailleurs. Nous avons, chacun de nous et en mémoire, ces images, ces données brutes ou transposées. Nous avons une relation distincte, singulière à cet écran connecté et savant. Ce qui est étonnant, c'est que si nous pouvons aimer sur ce web, gagner de l'argent ou nous y ennuyer jour après jour, nous ne réalisons pas comme il sauvegarde, comme il affectionne les faits en cours, les nôtres, intacts, ces photographies du temps partagé, ces corps ailleurs, ces images. Nous devrions les extraire de nos écrans, les choisir une à une, les déposer sur du papier mat ou brillant, en définir les dimensions possibles, en réécrire les légendes inutiles et les percevoir autrement, ailleurs, comme les photographies de nos vies futures.



CRÉATION PERSONNELLE – INSTALLATION EN RÉSEAU ET INTERFACE WWW

http://agnesdecayeux.fr/AdC_site/AdC_htmlOnTheBeach/inmyroom.html

Centre d'art de la Ferme du Buisson, Festival Temps d'Images/ARTE (sept. et oct. 2005)

Centre Pompidou, Flash Festival (mai 2005)

création financée par le CNC, Ministère de la Culture et de la Communication – DICREAM

co-production ARTE France - Unité de Programmes Cinéma et arte-tv.com

conception & réalisation, Agnès de Cayeux

développement informatique : Agnès de Cayeux & Vincent Maitray & ARTE France Nada Saad et Symon Oualid

voix : Sarah Pratt

performeuses, Elise Bertero, Alexandra Castellon, Mélanie Couillaud, Isabelle Duperray, Delphine Léonard, Aurélie Namur, Diane Regneault

écrivains, Charles Börsersach, Arnaud Cathrine, Régis Clinquart, Chloé Delaume, Alexandre Gouzou, Caroline Hazard, Guadalupe Nettel

J'évoque ce désir trop proche, celui qui vient avec égarement à la surface de l'image et du mot. De ces/nos relations à distance. L'utopie désignée. Ce réseau-là comme une préfiguration sensible de notre propre évolution. In my room est une invitation à traverser cet espace public du réseau. Une manière aussi d'envisager la rencontre avec l'autre à partir de cette idée qu'au fond nous pouvons nous laisser surprendre par des pratiques nouvelles et inattendues. Un engagement à penser l'expérience de la relation à distance pour un autre visiteur : le lecteur. Sept écrivains ont accepté d'écrire pour cet objet de rencontre singulier : une chambre de lectures sur le web. Un geste littéraire dédié à l'amoureux des lettres. Une manière délicate de dire comme ce réseau-là peut nous enchanter, nous accompagner, nous transformer.

PUBLICATIONS



GROËNLAND-IMAGE Agnès de Cayeux

Dans 20 années, nos banques auront disparu. Dans 20 années, l'industrie de l'Internet consommera autant d'énergie que nous en consomons aujourd'hui sur la terre entière. Ukiut 20 qaangiuppata immap sikua nungussimassaaq. Ukiut 20 qaangiuppata Internetikkut tunisassionerup nukissamik atuinerata assigissavaa Nunarsuarmit tamarmik ullumikkut atuinerat tamaat.

<http://agnesdecayeux.fr/groenland-image/index.html>



La conjuration des drones

Co-direction avec Marie Lechner

(...) Le drone est une machine de désir, une machine de mort ou bien une machine d'oubli. Le drone est un jouet, un prétexte et une arme. Le drone se noie et s'efface, il calcule et tempère. Le drone est un enfant de la machine de Turing, de celle de Wiener. A nous de la regarder. La drone.



Être mutant Agnès de Cayeux

Ed. l'écloze

"Et si je n'avais que quelques heures ou quelques lignes pour écrire ce qui me conduit à habiter les réseaux ? devrais-je inventer ceci : je lis Deleuze en écartant les cuisses devant my beautiful webcam. Parce que je ne veux pas perdre de temps. Parce que c'est impossible aujourd'hui de ne pas citer Deleuze. Parce que je préfère lire Debord et parce que je laisse à Deleuze le soin de citer Blanchot (qui écrit quoi ?). Parce que l'immanence me fascine, cette vague unique, ce plan illimité et ouvert. Parce que je sais bien que je n'ai pas le droit de jouir d'une pensée que je ne comprendrais jamais. Parce que je capture les images de ceux que j'aime parfois ou bien de ceux qui se branlent devant ce qu'ils pensent être l'autre consentant." AdC

ISBN-13: 978-2915879308



Second Life, un monde possible

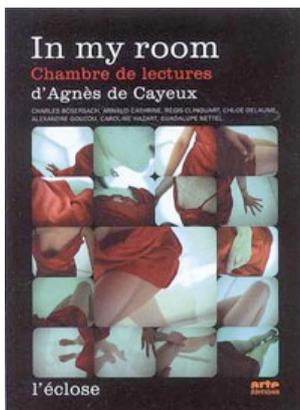
Essai sous la direction d'Agnès de Cayeux et Cécile Guibert

Ed. Les petits matins

"Il y a un monde calme et reposant. C'est ainsi que je suis entrée pour la première fois dans Second Life. Puis a surgi l'autre, un visage sans expression, un corps qui se dirige vers quelque chose hors écran. L'autre comme un monde possible, comme la possibilité d'un monde effrayant. Et l'autre se met à écrire, à parler, à employer le « je ». C'est ce monde réel que nous avons souhaité observer, ces nouveaux contours que nous avons désiré interroger et cette nouvelle manière d'exister que nous avons choisi de regarder." AdC

Les auteurs : Xavier Antoviaque, Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, Annie Gentès, Grégory Kapustin, Marie Lechner, Nathalie Magnan, Carole-Anne Rivière, Annick Rivoire, Nicolas Thély

ISBN: 978-2-915-87930-8



In my room

Ed. l'Éclore et Arte Editions

« Ce réseau-là comme une préfiguration sensible de notre propre évolution. Sept écrivains ont accepté d'écrire une histoire amoureuse, dont la chambre est l'Internet. Cette chambre Web, déconstruite, est l'hôte de rencontres écrites, échanges immatériels entre des amants intangibles. In my room est une invitation à traverser cet espace singulier du réseau, à envisager la rencontre avec l'autre en se laissant surprendre par des pratiques nouvelles et inattendues. Agnès de Cayeux a imaginé l'expérience de la relation à distance pour un autre visiteur : le lecteur-auditeur. Les textes lus donnent leurs voix aux récits, et sept femmes invitées, qui s'auto-filment, vous donnent rendez-vous. Doucement voyeur, l'internaute se laisse mener par cette rencontre et traverse avec lui l'expérience de l'échange distancié, amoureux, érotique, étrange. » AdC

Auteurs : Charles Börsach, Arnaud Cathrine, Régis Clinquart, Chloé Delaume, Alexandre Gouzou, Caroline Hazard, Guadalupe Nettel

EAN13 : 9782914963091



GLORY TO GUILLAUME

Chris Marker, Agnès de Cayeux, Annick Rivoire, Etienne Sandrin

Ed. Poptronics.fr

"Aujourd'hui, dans cette île s'est produit un miracle. Ils ont érigé un monument à la gloire de Guillaume. Par la suite, certains ont débarqué sur cette île, comme si quelqu'un leur avait dit à l'oreille qu'il ne s'agissait pas d'un rêve, que tout ceci était réel et que nous serions protégés du lever au coucher du soleil par ces trois chats-Moai, ces statuts de l'île de Chris, le regard fixé vers la mer. La seule explication pourrait être l'absence des images pendant une période antérieure à la première apparition de Guillaume sur cette île." AdC