

exposition

Dossier d'exposition

le
lieu
unique

Centre de culture
contemporaine de Nantes



ONASSIS
STEGI

TOMO ▶▶ OWS

Fictions spéculatives pour l'avenir méditerranéen

du 27 mars
au 02 juin 2019
— entrée libre

lelieuunique.com



PAYS DE LA LOIRE

Loire
Atlantique

KOSTAR

wik

haut parleur

arte

/// Licences N° 1-1046904, N° 2-1046905, N° 3-1046906



Liam Young, *Tomorrow's Storeys*, 2017. Video still.

Jamais l'avenir n'a semblé aussi proche qu'aujourd'hui. Un ensemble de changements environnementaux, technologiques et sociaux affecte le monde actuel et le rôle qu'y jouent les êtres humains. L'impact de l'activité humaine sur l'environnement naturel, les défis soulevés par l'utilisation croissante de systèmes algorithmiques dans tous les secteurs de la vie quotidienne et l'accentuation des déséquilibres de pouvoir au sein des territoires et des populations constituent des enjeux capitaux. Quelle est notre marge de manœuvre concernant l'avenir et dans quelle mesure pouvons-nous comprendre les changements déjà en cours ?

Tomorrows est un projet d'exposition continu développé à Athènes. Il examine la complexité de l'avenir à travers les œuvres d'artistes, d'architectes et de designers. Avec comme point de départ le travail de l'urbaniste visionnaire grec **Constantinos Doxiadis**, l'exposition montre des installations vidéo, des maquettes, des plans d'architecture et des prototypes 3D qui racontent des histoires sur les mondes de demain. La plupart de ces scénarios se concentrent autour de problèmes qui touchent la région méditerranéenne, tels la crise économique, les effets du dérèglement climatique et les déplacements massifs de population.

L'exposition se compose de cinq sections thématiques : environnements post-naturels / carapaces et habitats partagés / réseaux et infrastructures / société algorithmique / au-delà de l'Anthropos.

Commissaires :

Daphne Dragona, Panos Dragonas

Design de l'exposition : Panos Dragonas, Varvara Christopoulou

En coréalisation avec le Onassis Stegi - Athens

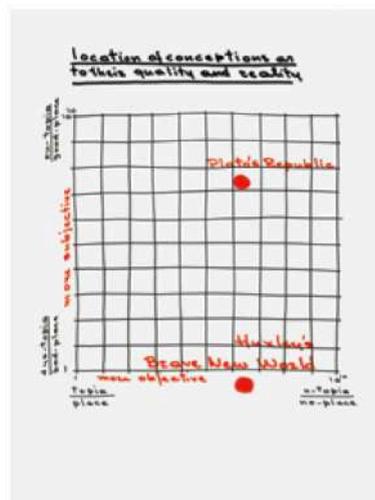
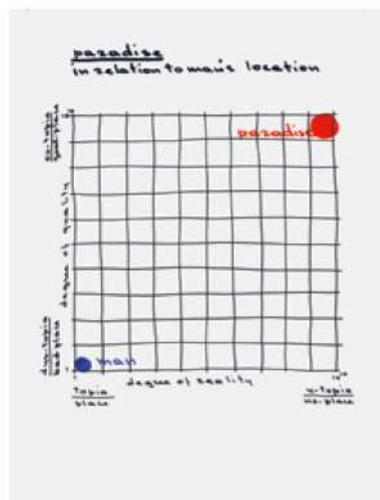
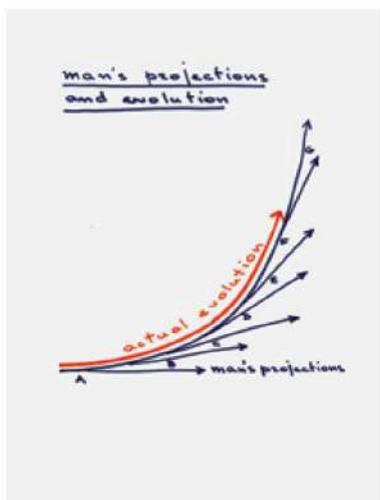
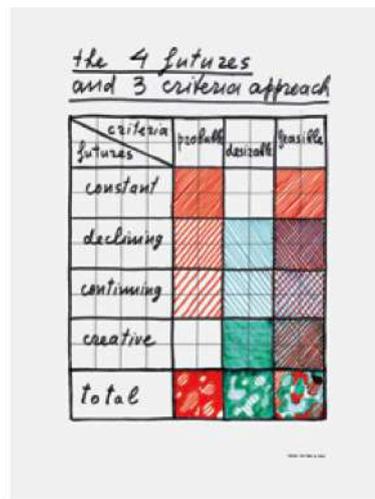
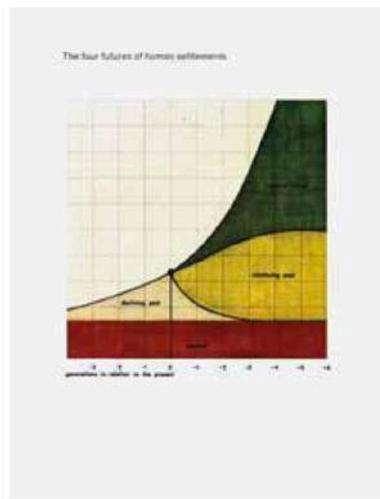
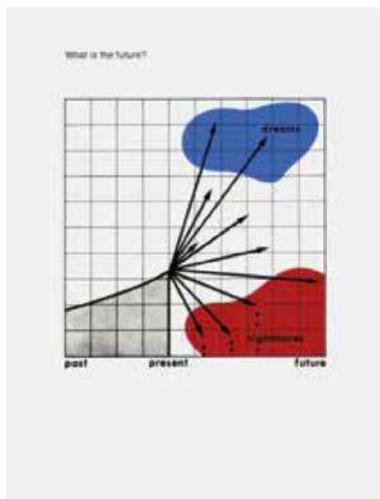
Artistes présentés

Constantinos A. Doxiadis / Stefania Strouza & The New Raw / Morehshin Allahyari & Daniel Rourke avec ARTEKLAB, Geraldine Juárez, Darlene Farris-LaBar et Antonio Esparza / Design Earth / Heba Amin / Aristide Antonas / Zisis Kotionis / Zenovia Toloudi - Studio Z / Liam Young / Point Supreme / Takis Ch. Zenetos / Kyriaki Goni / Loukia Alavanou / Petros Moris / Lina Theodorou / AREA - Architecture Research Athens / James Bridle / Adam Harvey / !Mediengruppe Bitnik / Lydia Kallipoliti & Andreas / Theodoridis avec Xueping Li, Erica Vinson, Dakota Pace et Seraphim Le / Manolis Daskalakis-Lemos / Pinar Yoldas

Ecumenopolis

Constantinos A. Doxiadis

Selon Doxiadis, la forte augmentation de la population urbaine et la croissance dynamique des villes ne peuvent que conduire à l'interconnexion de ces dernières au sein d'un réseau continu, à l'émergence d'une seule ville universelle que l'on pourrait appeler « ville œcuménique » ou *Ecumenopolis*. Inévitable et déjà à l'œuvre, ce processus est susceptible de prendre forme au début du XXII^e siècle. Doxiadis ne s'interroge pas sur les dimensions, la structure ou la forme d'*Ecumenopolis*, mais sur sa fonction, sur le genre de vie qui y sera créé et la qualité de vie qu'elle offrira à ses habitants. Pour Doxiadis, les villes du futur seront extrahumaines, elles dépasseront la capacité des êtres humains à les contrôler. Mais il estime également qu'*Ecumenopolis* sera peut-être la « véritable ville des humains », car pour la première fois de l'Histoire, les hommes auront une seule ville plutôt que plusieurs entités correspondant chacune à des groupes nationaux, raciaux, religieux ou locaux particuliers. *Ecumenopolis* formera un tissu continu, différenciée, mais aussi unifiée, et composée de nombreuses cellules : les communautés humaines.



Environnements post-naturels

À mi-chemin entre scénarios apocalyptiques et visions plus optimistes, les œuvres présentées mettent l'accent sur les relations que l'être humain a tissées avec la nature et ambitionnent de promouvoir une nouvelle manière de relier l'artificiel et le naturel.

Making Shores / Making Nature

Fabriquer les côtes / Fabriquer la nature

Stefania Strouza & The New Raw

>> 2017. Objets 3D imprimés / essai

L'élévation du niveau de la mer et l'érosion du littoral ont remis en question l'avenir des villes de l'ensemble du pourtour méditerranéen. Afin de sauver cet écosystème, *Making Shores / Making Nature* propose d'abaisser artificiellement le niveau de la mer, ce qui devrait favoriser l'émergence d'une nouvelle topographie. Ce projet imagine les conséquences environnementales qu'aurait un avenir où la nature et le paysage seraient créés par l'homme. Conçue comme un essai visuel en trois parties, cette œuvre se compose d'une publication consacrée à l'opération en elle-même, de fragments matériels des nouvelles côtes et d'impressions 3D des nouvelles « unités de paysage marin ».

The 3D Additivist Cookbook : On Mediterranean Post-Natures and the Cultural Now

Le livre de recettes de l'additivist 3D : l'environnement post-naturel méditerranéen et le monde d'aujourd'hui

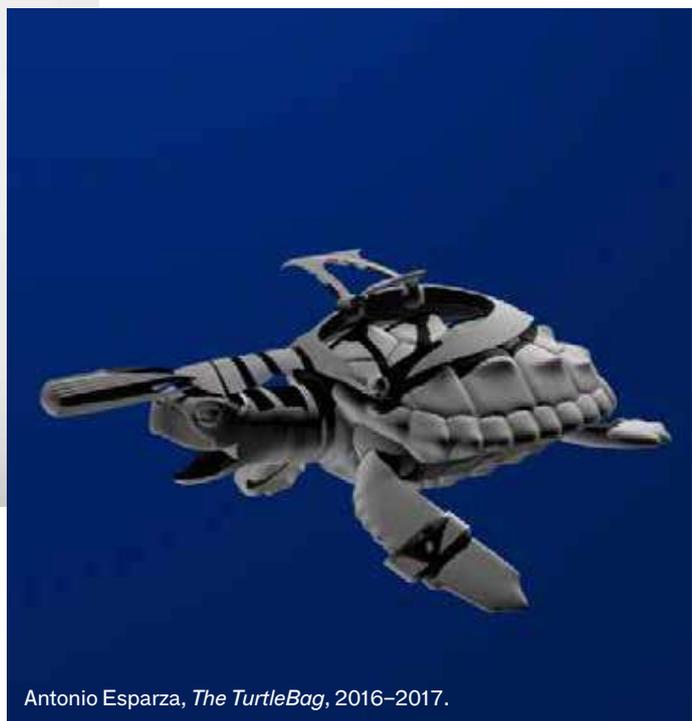
Morehshin Allahyari & Daniel Rourke avec ARTEKLAB, Geraldine Juárez, Darlene Farris-LaBar et Antonio Esparza

>> 2015-2017. Objets 3D imprimés / vidéo

En transformant la Terre en objet d'étude scientifique et d'intérêt commercial, nous sommes devenus responsables de l'avenir de tous les organismes qui poussent, rampent et éclosent à sa surface. Parallèlement, nos systèmes économiques et sociaux ont commencé à évoluer comme des organismes, se transformant au point d'excéder nos capacités de compréhension. À partir de leurs contributions à *The 3D Additivist Cookbook*, les artistes proposent des œuvres qui explorent le concept de post-naturel. Celles-ci interviennent aux frontières du synthétique et du naturel, du technologique et du culturel, et utilisent l'impression 3D comme un outil d'activisme critique, poétique et ludique.



Material fragment of the new shores and 3D print of the new seascape unit.



Antonio Esparza, *The TurtleBag*, 2016–2017.

Julia, chronicle of a submerged volcano

Julia, chronique d'un volcan submergé

Design Earth

>> 2019. Dessins

Julia est l'un des plus grands édifices volcaniques sous-marins d'Europe situé au sud de la Sicile, dans la mer Tyrrhénienne. Depuis peu, des signes d'activité réguliers, laissent présager une nouvelle apparition du volcan. Faisant appel à la « géohistoire » d'un volcan immergé, ce projet aborde la géographie de la région méditerranéenne et se déploie à travers une série de 12 images narratives. Ces dernières questionnent les relations qu'entretient l'humanité avec la Terre et suscitent également la réflexion quant à la dynamique des plaques tectoniques à l'origine de l'émergence et de la disparition de cette masse de magma.

OPERATION SUNKEN SEA_NTE-3-19

OPERATION MER ÉCOULER_NTE-3-19

Heba Amin

>> 2018-Aujourd'hui. Installation multimédias

Investie du pouvoir qu'a la technologie de créer un nouvel avenir pour l'humanité, *OPERATION SUNKEN SEA_NTE-3-19* amorce une intervention infrastructurelle à grande échelle : le drainage et le détournement de la mer Méditerranée en vue de réunir l'Afrique et l'Europe en un seul supercontinent. « Opération Mer engloutie » – un nom qui renvoie au vocabulaire et aux méthodes des régimes fascistes – est à l'origine d'entreprises fantastiques et d'inventions ingénieuses qui visent à proposer un nouvel horizon pour l'Afrique et le Moyen-Orient. Elle identifie ce qui pourrait être atteint par et pour ceux qui demeurent les plus touchés par les guerres menées au cours du siècle passé pour le pétrole, les ressources et le pouvoir.

Carapaces & co-habitats

L'exposition examine l'évolution de différents types d'habitats, en tenant compte des particularités de la zone méditerranéenne. Ces projets éclairent non seulement ce que pourraient permettre l'émergence de nouveaux modes de vie, mais mettent également en lumière les illusions et les impasses que cela impliquerait.



Zissis Kotionis, *Hot_Camp: A Trans Urban block*, 2017

Hot_Camp: A Trans Urban block

«Hot_Camp» : un îlot trans-urbain

Zissis Kotionis

>> 2017. Installation / dessin / vidéo

Une serre [« hothouse »] est un équipement techno-naturel offrant un environnement contrôlé et chaud pour la culture des plantes. Un camp d'internement [« concentration camp »] est une prison fermée dont les habitants sont privés de protection juridique et le plus souvent soumis au travail forcé. Associant ces deux termes en un seul concept hybride, « *Hot_Camp* » forme un dispositif où s'organisent la vie et le travail collectifs dans les zones périphériques ou les villes intermédiaires. Ce quartier « trans-urbain » renvoie aux conditions de vie précaires que pourraient engendrer les changements climatiques, anthropologiques et politiques sur le pourtour méditerranéen, et dans le sud en particulier.



Zenovia Toloudi, *Silo(e)scapes*, 2017-2019, détail de l'installation. Photo : Mariana Bisti.

Concrete bed system

Système de lits en béton

Aristide Antonas

>>2017-2019. [Installation / maquette](#)

Conçue comme une « fausse caverne archaïque », mais néanmoins équipée des infrastructures de confort d'une chambre d'hôtel moderne, cette installation est constituée d'un sol en tartan couleur terre, d'un évier, de toilettes et d'une douche de plein air, d'un espace de rangement rudimentaire et d'un lit simple installé sous une voûte en béton. *Concrete bed system* donne l'illusion d'un séjour coupé du monde sur une île déserte, par la simple vertu d'un aménagement scénographique.

Silo(e)scapes

Zenovia Toloudi / Studio Z

>> 2017-2019. [Installation / maquette](#)

À mi-chemin entre une banque de semences et un musée dédié aux espèces végétales méditerranéennes en voie de disparition, *Silo(e)scapes* aborde aussi les questions liées à l'économie collaborative. Dans cette utopie technologique, les semences natives menacées sont stockées dans des silos transparents qui sont aussi des vitrines muséographiques et réfèrent aux colonnes de l'architecture communautaire. Ce microcosme futuriste est présenté à travers une structure panoptique qui s'étend à l'infini. Entre réalité et fantôme, les colonnes à grain de cet espace infini, le kaléidoscope de miroirs et de sons agricoles forment un espace qui n'est ni réel ni une réplique : *Silo(e)scapes* est plutôt artificiel et illusoire.

Tomorrow's Storeys

Liam Young

>>2017. [Vidéos](#)

Dans *Tomorrow's Storeys*, nous passons de chambre en chambre, glanant les conversations des occupants d'un immeuble de la ville d'Athènes dans un futur proche. Développé à partir de la forme traditionnelle de la *Polykatoikia**, l'immeuble conçu est une masse urbaine continue où chaque Athénien se voit allouer non pas un revenu minimum, mais une superficie minimum, un pourcentage du volume d'un immeuble, mais non un endroit fixe. Ce bloc est l'évocation d'une nouvelle forme d'organisation urbaine où un immeuble serait reformaté comme une page Facebook et où un groupe hétérogène d'occupants aurait été rassemblé dans des juxtapositions radicales.

*type d'habitation née dans les années 50 et très présent en Grèce. Il s'agit d'un immeuble en copropriété sur plusieurs étages dont le nom signifie littéralement « multi-résidence »

Totems

Point Supreme

>>2017. [Sculptures](#)

Totems se compose de trois listes qui recensent des échantillons de matières récemment utilisées lors de la construction d'une maison dans le quartier de Petralona, à Athènes. La plupart de ces éléments ont été fabriqués de manière artisanale, dénichés dans des marchés ou sur des îles, parfois donnés par des magasins et des entreprises dans le cadre d'une opération de parrainage. Cette méthode a fourni au processus architectural un *modus operandi* alternatif qui a permis de surmonter les limites imposées par la crise financière tout en influençant la conception elle-même. Les trois totems correspondent à trois zones : extérieur, sol et plafond. Ensemble, ils forment une représentation alternative de la maison.

Réseaux & infrastructures

Se référant à différents exemples et à différents lieux, les œuvres présentées dans cette section étudient la souveraineté des réseaux actuels et imaginent les systèmes alternatifs qui pourraient émerger.

Electronic Urbanism

Urbanisme électronique

Takis Ch. Zenetos

>> 1952-1971. Dessins / plans

Electronic Urbanism est un projet de recherche qui s'est déployé sur plus de vingt ans. En étudiant des articles parus dans des revues scientifiques de l'époque, Zenetos a défini avec précision les applications qu'auraient la « télégestion », le « télétravail » et les « téléservices ». Selon lui, les structures de la ville et de la maison de demain devaient être éphémères et, dans la mesure du possible, immatérielles. C'est la raison pour laquelle il a conçu un système tridimensionnel et léger, reposant sur des structures de câbles, semblable à une toile d'araignée, contenant des « villes-jardins » verticales et des réseaux denses de télécommunications.



Kyriaki Goni, *The Aegean Datahaven: A collaborative platform in the archipelago*, 2017.

The Aegean Datahaven : A Collaborative Platform in the Archipelago

Le port de données Egéen : une plateforme coopérative dans l'archipel

Kyriaki Goni

>> 2017. Dessins

Dans le scénario de cette œuvre, les habitants de l'archipel égéen s'appêtent à accueillir un réseau décentralisé de petits *data centers* durables et climatisés, construits sur les îles de l'archipel ou flottant dans l'eau. Ceux-ci doivent leur permettre de stocker et partager leurs informations et mémoire numériques en toute sécurité et de manière privée, sans dépendre du *cloud* d'aucune entreprise. Ce réseau administré par les habitants des îles laisse entrevoir une forme de plateforme coopérative traditionnelle et locale. Ces data centers sont représentés sur une série de dessins réalisés par un voyageur inconnu.

New Horizons – Pilot

Loukia Alavanou

>> 2018. Documentaire 3D

New Horizons – Pilot est un documentaire imaginaire, un voyage absurde et futuriste effectué depuis le fond d'une décharge athénienne de l'ère du capitalisme tardif. Les animaux n'y semblent pas à leur place, les fonctionnaires continuent de porter leur uniforme de travail alors que les institutions se sont effondrées et des oiseaux sauvages en cage jouent des procès staliniens. Le projet *Pilot* prend comme point de départ le film futuriste *To New Horizons* présenté lors de l'exposition *Futurama*, en 1939. Lorsqu'on regarde ces images « à travers » ou « sur » un casque de réalité virtuelle, l'horizon devient alors totalement illusoire.

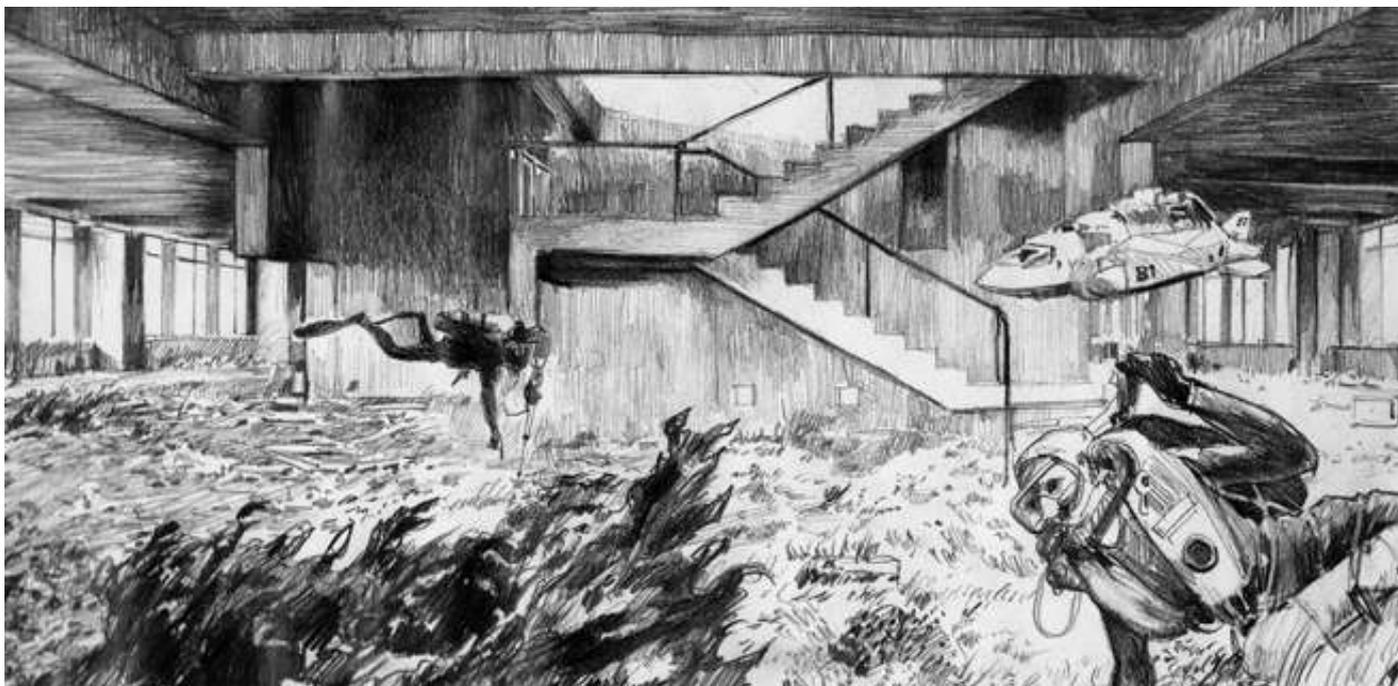
Idle Tunnel

Tunnel en veille

Petros Moris

>> 2018. Installation vidéo

Idle Tunnel est une installation vidéo issue d'un projet de recherche qui envisage le réseau de métro athénien comme une infrastructure à multiples facettes : une sorte de mélange entre un projet de développement urbain, des fouilles archéologiques permanentes et un curieux musée d'antiquités et d'œuvres d'art contemporain. Diffusée en boucle, la projection provient de scans 3D des rames de métro. Une sculpture en ardoise athénienne découpée est placée dans le faisceau de la projection, elle emprunte sa forme à une paire de fauteuils trouvée dans une rame de métro.



a2525, Athens in S.F. Illustrations par Ioannis Savvidis.

Société algorithmique

Les systèmes algorithmiques jouent un rôle de plus en plus important à mesure qu'on les met en œuvre dans divers secteurs promettant une vie plus sûre et contrôlée. Entre utopies et dystopies, les futures sociétés imaginées dans cette exposition révèlent des alternatives inattendues aux scénarios de surveillance accrue et de villes abandonnées.

a2525, Athens in S.F.

a2525, Athènes en S.F.

Lina Theodorou

>> 2017. Vidéo / livre

a2525, Athens in S.F. est basé sur treize nouvelles écrites par dix auteurs de science-fiction grecs. Le film évoque les visions et les hypothèses de ces auteurs concernant l'avenir d'Athènes à différentes périodes, sous la forme d'un documentaire contenant plusieurs épisodes et ayant recours à des interviews, des vidéos et des dessins. Le projet aborde plusieurs questions : le changement climatique, les risques d'épidémies, l'utilisation de la réalité augmentée dans l'espace public, la propagation des *fake news*, une société future basée sur la collectivité... Le film s'accompagne du livre sur lequel il est basé.

Victoria : Way In/Way Out - The Shelter, the Embassy and the Transparent State

Victoria : Entrée / Sortie – le Refuge, l'Ambassade et l'État transparent

AREA - Architecture Research Athens

>> 2017. Installation

Depuis 2015, la place Victoria, à Athènes, est devenue un point névralgique de la crise des réfugiés ; un incroyable réseau de solidarité offrant asile et conseils s'y est déployé. *Victoria : Way In/Way Out* voit en cette place athénienne un paradigme pour l'avenir de la ville méditerranéenne. Deux entités urbaines parallèles y coexistent : l'« Asile » et l'« État transparent ». La première émerge des structures en béton d'anciens polykatoikies, des immeubles collectifs qui fonctionnent aujourd'hui comme des petites « usines » habitées. Cette entité est traversée par l'« État transparent » : un réseau d'infrastructures et d'espaces publics privatisés, à accès restreint et droits limités, où la sécurité et la conformité vis-à-vis du passé sont assurées par une surveillance permanente.

Se ti sabir

James Bridle

>> 2017. Vidéo

Se ti sabir est un film qui aborde nos craintes actuelles vis-à-vis de la communication, de la connaissance, de la migration et de l'intelligence artificielle à travers l'idée d'une *lingua franca*, ou langue véhiculaire. Le sabir, la première *lingua franca*, fut la langue commune des habitants du bassin méditerranéen pendant 800 ans. Alors que les systèmes informatiques prennent en charge des pans toujours plus importants de nos processus cognitifs et créatifs – et notamment la traduction –, *Se ti sabir* se demande qui est en train de parler lorsque la machine parle et quels nouveaux langages pourraient voir le jour à travers cette rencontre.

Stealth Wear

Adam Harvey

>> 2013-2019. Collection de vêtement

Le projet *Stealth Wear* se compose d'une collection de vêtements métallisés qui échappent aux caméras thermiques utilisées par les drones militaires. Cette collection s'inspire de la robe traditionnelle islamique et de l'idée que les vêtements peuvent constituer une séparation entre l'homme et Dieu. Dans *Stealth Wear*, cette idée se décline dans le contexte de la guerre des drones sous forme de vêtements constituant une séparation entre l'homme et le drone. Adam Harvey propose une vision de la mode comme réponse à l'essor de la surveillance.



Anti-Drone Hoodie. Adam Harvey, *Stealth Wear*, 2013-2019



Anti-Drone Burqa. Adam Harvey, *Stealth Wear*, 2013-2019

Au-delà de l'Anthropos

Les œuvres présentées se concentrent sur la formation d'une nouvelle condition hybride (entre l'humain et la machine) et anticipent les défis auxquels nous pourrions être confrontés si nous décidions de renforcer le rôle joué par les machines dans nos prises de décision.

Ashley Madison Angels At Work in Athens

Les anges d'Ashley Madison au travail à Athènes

!Mediengruppe Bitnik

>> 2017. [Installation vidéo](#)

!Mediengruppe Bitnik utilise Ashley Madison, un service canadien de rencontre en ligne, comme étude de cas pour soulever des questions touchant aux relations naissantes entre l'humain et la machine, à l'intimité sur Internet et à l'utilisation de plateformes virtuelles pour perturber le réel. En 2015, une fuite a révélé qu'Ashley Madison avait créé une armée d'agents virtuels pour inciter les 32 millions d'utilisateurs de sexe masculin à engager des conversations (payantes). Pour *Tomorrows*, les artistes ont utilisé les données localisées à partir du hack d'Ashley Madison pour donner une incarnation physique temporaire à 7 des 165 agents virtuels de sexe féminin actifs à Athènes.

Air Shake

Cocktail d'air

Lydia Kallipoliti & Andreas Theodoridis avec Xueping Li, Erica Vinson, Dakota Pace et Seraphim Le

>> 2017. [Dessins](#)

Air Shake examine les caractéristiques des polluants atmosphériques dans la ville d'Athènes en l'an 2027 pour imaginer une série de maladies et les remèdes qui leur correspondent. Cette œuvre décrit les phénomènes de lixiviation causés par divers produits chimiques ayant été libérés dans l'atmosphère ainsi que leurs attributs scientifiques, économiques et sociaux. Ce projet se concentre sur quatre maladies hypothétiques et leur environnement optimal de guérison, donnant ainsi à voir le lien entre pollution atmosphérique et maladie imaginaire.

!Mediengruppe Bitnik, *Ashley Madison Angels At Work in Athens*, 2017.

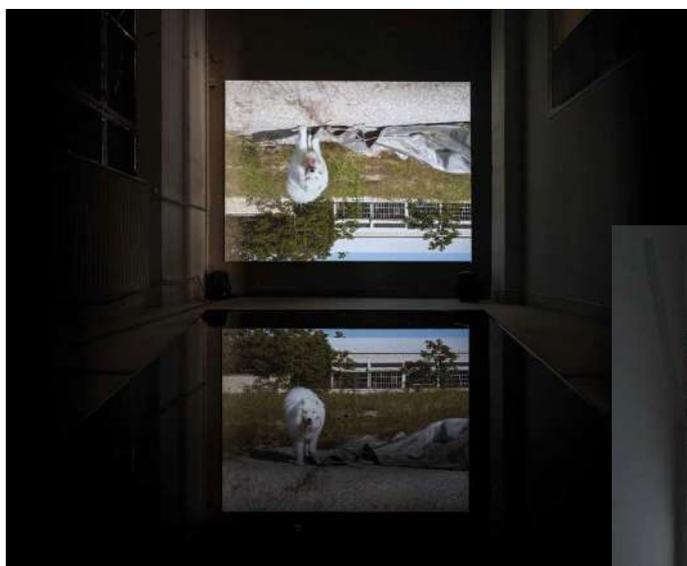


Feral Remnants (Dog)
Vestiges Sauvages (Chien)

Manolis Daskalakis-Lemos

>> 2017. [Installation vidéo](#)

Feral Remnants (Dog) propose une projection onirique sans la moindre trace de présence humaine. Cette œuvre, est une installation multimédia composée d'une cuve en métal remplie d'huile noire et d'une vidéo qui filme au ralenti un chien abattu alors qu'il erre dans un décor industriel désert. Le chien est projeté à l'envers sur l'écran mural et se reflète de manière déformée sur le pétrole qui tremble légèrement au rythme des séquences de basse de la musique.



Manolis Daskalakis-Lemos, *Feral Remnants (Dog)*, 2017.

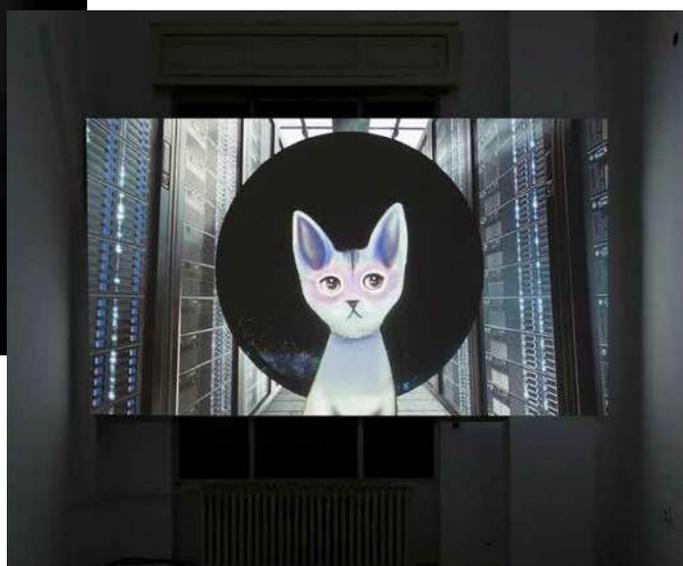
The Kitty AI: Artificial Intelligence for Governance

Kitty IA : intelligence artificielle pour une gouvernance

Pinar Yoldas

>> 2016. [Vidéo](#)

Nous sommes en 2039, pour la première fois, un pionnier de la neuro-ingénierie développe un être virtuel capable de ressentir des sentiments. Dotée des capacités affectives d'un chat, *Kitty AI* est une intelligence artificielle (IA) qui assume non seulement les tâches d'un gouvernement, mais elle s'occupe également de ses citoyens à un niveau personnel. Ce scénario d'anticipation est inspiré d'un épisode la série *Black Mirror* intitulé « The Waldo Moment » dans lequel un personnage de dessin animé devient candidat à la présidentielle.



Pinar Yoldas, *The Kitty AI: Artificial Intelligence for Governance*, 2016.

informations pratiques

— vernissage

mardi 26 mars 2019 à 18h30

— dates et horaires d'ouverture

du mer 27 mars au dim 2 juin 2019
mar > sam de 14h à 19h / dim de 15h à 19h
entrée libre

— adresse

le lieu unique,
entrée Quai Ferdinand-Favre,
44000 Nantes
02 40 12 14 34

— service des relations aux publics

Emilie Houdmon | 02 51 82 15 22
emilie.houdmon@lelieuunique.com

Quitterie Schirr-Bonnans | 02 51 82 15 51
quitterie.sb@lelieuunique.com

en groupe / individuellement

— préparez votre sortie de groupe :

découvrez l'exposition avec un médiateur en amont

> mercredi 3 avril à 15h

> jeudi 4 avril à 18h

durée 1h / Gratuit

Réservations : mediation@lelieuunique.com

— accueil de groupe

L'exposition accueille les groupes **en autonomie** :
du mardi au vendredi de 14h à 18h.

Pour assurer un accueil dans les meilleures conditions,
la réservation de créneaux s'effectue via un formulaire
disponible en suivant ce [lien](#).

Les agents d'accueil et d'informations sont présents dès
votre arrivée pour vous faire une brève présentation de
l'exposition.

— pour aller plus loin

visites de l'exposition hors temps scolaire

> visite tout public : sam 6 et 13 avril, 4 et 25 mai à 15h30

> visite en LSF/Fr : sam 18 mai à 15h30

durée 1h - 2 à 4€ / Gratuit -14 ans

Réservations auprès de la billetterie
(sur place ou au 02 40 12 14 34)

