

Journée d'études **technoLOWgy**

née d'une collaboration recherche autour des IA, du sensible et des émotions entre l'Ecole Supérieure d'Art Annecy Alpes dans le cadre du programme de recherche « *Re/Generative Performance*. Somapolitique du commun », le département Communication-Hypermédia dans le cadre du projet « l'IA et le vivant », le laboratoire LLSETI et l'Espace Larith de Chambéry

Depuis l'avènement d'internet, les technologies numériques toujours plus puissantes et miniaturisées recomposent nos environnements de vie à une échelle globale comme à l'échelle de nos corps, s'immisçant dans tous les espaces de la société. Elles fragmentent l'expérience et pénètrent nos existences, jusqu'aux sphères les plus intimes.

Face à cette sorte de submersion et de métabolisation, les artistes créent des zones d'autonomie, en détournant, déconstruisant, ou rendant visible les opérations technologiques, leurs fonctionnements, leurs modes de production et les mécanismes de domination qu'elles peuvent impliquer. L'intelligence artificielle, en particulier, prophétisée par certains scientifiques comme la plus remarquable mais possiblement ultime invention de l'humanité, représente sans doute le dispositif le plus étrange et en même temps le plus insidieusement proche, lové dans les processus techniques qui président désormais à nos échanges, nos paroles, nos perceptions, nos raisonnements, nos goûts, nos affects, nos opinions entretenues par les algorithmes.

Quels peuvent être les paramètres de ces zones d'autonomie esthétique que les œuvres sont susceptibles de créer, mettant en question les critères d'efficacité de la technique, redonnant une place au corps, à l'expérience située, à travers d'autres usages, d'autres rapports au temps et à l'espace ? Comment repenser nos relations sensorielles et sensibles à nos environnements médiatiques et sous quelles conditions l'usage des technologies peut-il avoir un rôle paradoxal à jouer dans la résistance à la course vers l'artificialisation et la virtualisation du monde ?

Avec les chercheur.euses et artistes [invité.es](#) à cette journée d'études, nous souhaitons aborder la technologie dans son plus simple appareil, en diminuant la pression de la « tech » et en introduisant, entre tekhnè et logos, un principe de réalité sensible qui resitue le langage et la pensée de la technique dans une écologie humaine et terrestre : une technologie d'en bas ou, pour jouer dans la langue même de la Silicon Valley, une techno – low – logy, une technowlogy. Technologie low, au sens artisanal, au sens d'une économie pauvre, d'une échelle communautaire, de gestes critiques et de hacks poétiques. A travers des performances, projections de films, présentations et ateliers, cette journée d'études est conçue comme un processus de partage d'expérimentations pratiques et de réflexions théoriques nourries par les œuvres.

organisée par Carole Brandon [laboratoire LLSETI](#), David Zerbib et Kristell Blache-Comte [ESAAA](#)

Programme

Matin 9h amphi 11000 campus de Jacob

Heiko Buchholz, acteur et auteur franco-allemand

<https://uneuro.org/artiste/heiko-buchholz/>

Après avoir travaillé au sein du Groupe O, une troupe de théâtre expérimental dans l'espace public de 1995 à 2000, il a fondé en 2003 le collectif « Un Euro ne fait pas le Printemps », basé à Grenoble. Spécialisé dans la création de spectacles mêlant art et science, Heiko est notamment l'auteur et interprète de « Dr H, vie et mort des crêpes », une conférence absurdo-scientifique qui interroge la perception de la science par le public. Ces dernières années, Heiko a poursuivi son exploration artistique en animant des ateliers d'écriture et de [jeu](#) d'acteur en milieu scolaire et professionnel. Il a également été en résidence d'écriture à l'Institut des Sciences de la Terre (ISTerre) à Grenoble, où il a développé de nouvelles créations alliant science et performance artistique.

Intervention

Les résidences artistiques dans des laboratoires de recherche

Quelle est cette sorte de résidence, pour quoi faire, et comment scientifiques et artistes s'y enrichissent mutuellement ?

Matin 10h amphi 11000 campus de Jacob

Sylvie Boisseau, artiste vidéaste et chercheuse basée à Berlin.

Frank Westermeyer, artiste et vidéaste basé à Genève et Berlin, professeur à la HEAD, Genève.

www.filmerei.de

Dans leur travail artistique en binôme, les deux artistes développent des formes performatives et cinématographiques pour capturer les formes de projections de l'humain dans des espaces sociaux, culturels, technologiques ou organiques. Le travail de Boisseau & Westermeyer a été présenté dans des expositions internationales et à de nombreux festivals comme à la Transmediale Berlin, au festival Kino der Kunst à Munich, dans des centres d'art, musée ou encore des espaces alternatifs. Le duo Boisseau & Westermeyer développe également une recherche par les moyens de l'art, comme dans le projet publié sous le titre *Jouer à être humain. Une expérimentation artistique et philosophique* (en collaboration avec David Zerbib, Naima édition, 2020). Leurs recherches ont été présentées dans de nombreuses conférences, comme récemment à Riga, Stockholm, Paris, Lucerne ou Madrid. Ils travaillent actuellement, en collaboration avec David Zerbib, au projet "Le Corps Hackeur" qui consiste à interroger en quoi la vidéo générative basée sur l'intelligence artificielle redéfinit la position et la fonction du corps dans le rapport à l'image.

Intervention

"Journal d'une auto-amélioration : errances et tactiques dans l'espace avatarisé de la vidéo générative".

Le « Journal d'une auto-amélioration » (*Journal of a Self Improvement*) réagit à la lecture automatique d'images complexes et aux possibilités de générer synthétiquement des images réalistes sans rapport avec la réalité physique. Le développement de la génération d'images et de vidéos basée sur l'IA fait certes l'objet de nombreux commentaires, mais on dépasse rarement le stade de la chronique techno-médiatique. Comment explorer concrètement notre rapport à l'image, qui est en train de changer radicalement grâce aux nouvelles technologies ? En entrant dans l'image... Quels nouveaux espaces de **jeu**, de doute, de questionnement en résultent ?

La philosophie de Helmuth Plessner, qui conçoit la vie fondamentalement dans sa dimension spatiale, est pour nous un outil théorique central pour comprendre la cohabitation avec les entités numériques. La vidéo *Journal of a Self Improvement* spéculé, à travers une série de quatre expériences, sur la nouvelle écologie hybride où se rencontrent humains et avatars numériques, tous deux dotés de capacités d'analyse émotionnelle et d'une forme particulière d'intelligence.

Matin 11h amphi 11000 campus de Jacob

Jordan Emery, double docteur en Sciences de l'Information et de la Communication (Université Savoie Mont-Blanc) et en Psychologie Sociale de l'Art (Universidade de São Paulo)

https://www.instagram.com/fraser_emery/

Ses recherches visuelles portent sur les potentialités des espaces et corps marginalisés. Il crée et expose des œuvres sur ses thématiques de recherche et participe à de nombreux projets engagés en France et à l'étranger. Enseignant et chercheur au Département Communication Hypermédia de l'USMB, il développe seul ou en équipe des recherches et créations, notamment autour du genre et des dispositifs numériques médiatiques.

Intervention

EXOTE

Le **6 décembre 2024**, je défendais ma thèse de doctorat, une recherche ethno-graphique qui utilisait une vision à 360°, la réalité virtuelle et la photogrammétrie pour montrer comment les corps queer créent des contre-espaces politiques dans l'espace urbain.

Un an après, le **9 décembre 2025**, la théorie se mue en une autre pratique. Une performance qui use la machine en un outil de révélation sensorielle. L'appareillage technologique, qui servait à étudier les corps et situations d'autrui, devient ici un miroir qui me reflète et me questionne, m'invitant à re/découvrir mon propre potentiel vibratoire.

C'est une exploration qui propose au public une expérience invitant à saisir nos connexions au sensible avec l'Autre-corps et l'Autre-machine.

Après-midi 14h espace Larith Chambéry (sur inscription par mail)

Heiko Buchholz, acteur et auteur franco-allemand.

Intervention

le cadre rouge

Comment des cadres rouges modifient la perception de l'environnement ?

Après-midi 15h espace Larith Chambéry (sur inscription par mail)

Jonathan O'Hear, artiste multidisciplinaire basé à Genève.

In 2022 Jonathan O'Hear founded the association de Malfaiteurs with Brice Catherin (an artistic collective of two plus their guests).

In 2021 he founded and directed the AiiA festival with Laura Tocmacov (A festival focusing on the arts and culture of Artificial Intelligence).

At the end of 2017 he launched the Dai project, (an artificial intelligence performance robot), presented in Switzerland, Ireland and India. The project is ongoing. Between 2013 and 2018 he was the co-artistic director of the contemporary dance company Neopost Foofwa where he co-created the Utile/Inutile project (2015-2017, with Foofwa d'Imobilité). His work has been shown at the CCS – Paris, Musée Tinguely – Basel, Villa Bernasconi – Geneva, Fonderie Kugler – Geneva, Médiathèque de Biarritz, Fluxum – Geneva, Analix Forever – Geneva, CAC – Geneva (with Ensemble Vide), Max Mueller – Delhi (with Mandeep Raikhy), and the Science art gallery – Dublin.

<https://www.jonathan.ohear.com/>

Intervention

"Intelligence artificielle générative : changements et chances de l'imperfection".

Au cours de cette présentation et atelier, nous réfléchirons à ce qui change quand les imperfections des outils changent, comme dans l'évolution des versions de certains modèles d'IA. En contrepoint, nous présenterons notre projet Chimère, qui est une intelligence artificielle artistique et multimodale développée en open source en 2021, lors du festival AiiA à Genève. Chimère est un projet évolutif et communautaire conçu par l'artiste Jonathan O'Hear et son frère ingénieur Timothy O'Hear. Le point de départ est le désir, d'une part, de créer une entité non humaine qui pourrait "collaborer" artistiquement et, d'autre part, de proposer une IA plus proche de nous, modélisée différemment de celles proposées par les grands groupes technologiques dominants.

Depuis 2021, Chimère s'est enrichie du travail des artistes et des publics avec lesquels elle a collaboré ou discuté.

Nous réintroduisons régulièrement ces interactions dans son **jeu** de données et affinons son entraînement, modifiant continuellement sa "culture", questionnant les biais de la culture occidentale typiquement reproduits par les IA contemporaines.

Il est donc important de réfléchir à l'existence de perspectives eurocentriques inhérentes à ces systèmes à partir du moment où nous voulons contribuer au débat sur l'impact d'une nouvelle technologie sur les sociétés. Pour atteindre ces objectifs, nous souhaitons rencontrer les communautés culturelles minoritaires avec Chimère, afin de comprendre comment les inclure dans la représentation du monde par les datasets. A cette fin, nous avons créé des communautés Chimère en Suisse, en Afrique du Sud et au Lesotho.