MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS

Co-Workers
Le réseau comme artiste

9 octobre 2015 – 31 janvier 2016

DIS, *Competing Images*, 2012
Art pictured: Selection display: Ancestral prayer, 2012 by Timur Si-Qin
Courtesy DIS Magazine

DOSSIER DE PRESSE

PARIS MUSÉES
LES MUSÉES DE LA VILLE DE PARIS

SOMMAIRE

Communiqué de presse	page 2
Teaser	page 5
Liste des Artistes	page 6
Mise en Scène	page 7
Parcours de l’exposition	page 9
Sélection notices d’artistes	page 11
Catalogue de l’exposition	page 18
Extraits du catalogue	page 19
Action culturelle	page 24
Évènements	page 25
Mécènes	page 26
Informations pratiques	page 27

MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS

Co-Workers

Le réseau comme artiste

9 octobre 2015 – 31 janvier 2016

Vernissage presse : jeudi 8 octobre 2015 11h-14h
Vernissage : jeudi 8 octobre 2015 18h-22h

Le Musée d'Art moderne de la Ville de Paris présente *CO-WORKERS - Le réseau comme artiste*, une sélection d'artistes internationaux formés dans les années 2000 qui renouvellent les processus de création autour d'une pratique essentiellement en réseau. Mise en scène en collaboration avec le collectif new-yorkais DIS et avec la participation curatoriale de 89plus, cette exposition fait émerger un langage inédit inspiré des ressources d'Internet.
À l'initiative du Musée d'Art moderne, *CO-WORKERS* se déploie sur deux lieux, selon deux propositions : *Le réseau comme artiste* à l'ARC et *Beyond Disaster* à Bétonsalon - Centre d'art et de recherche.

Dans un monde bouleversé par la troisième révolution industrielle, l'utilisation d'Internet et des supports de téléphonie mobiles a engendré un nouveau mode de communication lié à un flux constant d'informations. L'individu est à la fois indépendant et relié à des réseaux multiples : professionnels, techniques, artistiques, culturels, au-delà de toute limite géographique. Cette organisation est symptomatique de ce que le sociologue Barry Wellman appelle « l'individualisme connecté ».

Ce qu'on nomme aujourd'hui *l'Internet des choses*, renvoie à l'idée que l'être humain n'est plus le seul sujet pensant mais que les objets qui l'entourent, composent un environnement intelligent qualifié *d'Intelligence Ambiante*.

Au travers d'installations, de vidéos, de sculptures, de peintures, les artistes explorent cette complexité d'échanges qui dépasse l'échelle humaine. Ils s'intéressent à la manière dont l'intelligence et la conscience peuvent s'étendre aux machines, aux animaux, aux organismes vivants.

Dans une société caractérisée par l'accélération des données et l'omniprésence de l'image, les artistes s'inscrivent dans une culture de la visibilité, où les limites entre sphères privées et publiques s'estompent, où l'intimité devient « extimité ».

Pour concevoir la mise en scène de l'exposition, le collectif DIS, connu notamment pour leur plateforme liftestyle DIS Magazine, s'inspire des espaces de travail collectif, des centres commerciaux, des zones de transit d'aéroport. L'exposition prend ainsi la forme d'un réseau associant œuvres, installations interactives et performances. Elle inscrit le musée dans un monde de flux et de circulation.
Les thèmes abordés dans l'exposition feront l'objet de conférences et de rencontres au sein de *The Island (KEN)* créé en collaboration

DIS, *Competing Images*, 2012
Art pictured: Selection display: Ancestral prayer, 2012 by Timur Si-Qin
Courtesy DIS Magazine

Directeur
Fabrice Hergott

Commissaires de l'exposition
Angeline Scherf
Toke Lykkeberg
Jessica Castex

Mise en scène
DIS

Participation 89plus
Simon Castets
Hans Ulrich Obrist
Julie Boukobza
Katherine Dionysius

Informations pratiques
Musée d'Art moderne de la Ville de Paris
11 Avenue du Président Wilson
75116 Paris
Tel. 01 53 67 40 00
www.mam.paris.fr

Ouvert du mardi au dimanche
De 10h à 18h
Nocturne le jeudi jusqu'à 22h

Ouverture exceptionnelle les 1er et 11 novembre de 10h à 18h

Billetterie
Plein tarif : 7 €
Tarif réduit : 5 €

Catalogue édité par Paris Musées

Offre culturelle
Renseignements et réservations
Tel. 01 53 67 40 80

Responsable des Relations Presse
Maud Ohana
maud.ohana@paris.fr
Tel. 01 53 67 40 51

Rejoignez le MAM

#expoCOWORKERS

PARIS MUSÉES
LES MUSÉES DE LA VILLE DE PARIS

avec Dornbracht, co-designé par Mike Meiré, installation entre cuisine et salle de bain, spécialement conçu par DIS et coproduit avec le New Museum de New York.

Artistes invités : Sarah Abu Abdallah & Abdullah Al-Mutairi, Aids-3D, Ed Atkins, Trisha Baga, Darja Bajagić, Douglas Coupland, DIS, David Douard, Cécile B.Evans, Valia Fetisov, GCC, Parker Ito, Christopher Kulendran Thomas, Clémence de La Tour du Pin & Dorota Gaweda & Egle Kulbokaite, Shawn Maximo, Nøne Futbol Club, Aude Pariset & Juliette Bonneviot, Pin-Up, Bunny Rogers, Rachel Rose, Bogosi Sekhukhuni & Tabita Rezaire, Timur Si-Qin, Jasper Spicero

Avec la participation pour l'espace *Whet Bar* de : AUJIK, Josh Bitelli, Brace Brace, Ian Cheng, Cuss Group, Future Brown, Max Hawkins, Saemundur Thor Helgason, Nicholas Korody, K-Rizz, Oliver Laric, Mark Leckey, Daniel Steeegmann Mangrané, Felix Melia, Simon Dybbroe Møller, Wyattt Niehaus, Yuri Pattison, Puppies Puppies, Fatima al Qadiri, Monira al Qadiri, Jon Rafman, Celebrite Seaborn, Emily Segal, Shanzhai Biennial, Fred Spencer, Hito Steyerl, Telfar, Ryan Trecartin, Amalia Ulman, Juani VN, Santiago Villanueva & Mariela Scafati, Andrew Norman Wilson, Yemenwed, Zou Zaho…

Avec le soutien de :

Avec la participation de GEZE

bétonsalon

Centre d'art et de recherche

Co-Workers

Beyond Disaster

8 octobre 2015 – 30 janvier 2016

Vernissage presse : mercredi 7 octobre 2015 17h-18h
Vernissage : mercredi 7 octobre 2015 18h-21h

***Co-Workers : Beyond Disaster* à Bétonsalon - Centre d'art et de recherche propose de s'appuyer sur la puissance spéculative du récit et de la science-fiction pour repenser nos manières d'habiter notre environnement.**

Flots d'informations, de mots, de données, de transactions dématérialisées, précipitations, raz-de-marée. Observations inquiètes d'une météo dérégulée. Qui du capital ou du temps qu'il fait régit aujourd'hui le cours des choses ? Illisibilités, prédictions contrecarrées, logiques délinéarisées.

Avec : Antoine Catala, Ian Cheng, Melissa Dubbin & Aaron S. Davidson & Violaine Sautter, Vilém Flusser & Louis Bec, Jasmina Metwaly & Philip Rizk, David Ohle, Agnieszka Piksa & Vladimir Palibrk, Pamela Rosenkranz, Daniel Steegmann Mangrané, Wu Tsang, Nobuko Tsuchiya, Haytham el-Wardany

Co-Workers : Beyond Disaster bénéficie du soutien de la Région Île-de-France, d'Arcadi Île-de-France dans le cadre de Némo, Biennale internationale des arts numériques, ainsi que de la Fondation Imago Mundi (Cracovie).
Bétonsalon - Centre d'art et de recherche bénéficie du soutien de la Ville de Paris, de l'Université Paris Diderot, de la Direction régionale des affaires culturelles d'Ile-de-France – Ministère de la Culture et de la Communication, du Conseil régional d'Ile-de-France et de Leroy Merlin (quai d'Ivry).

God Mode, Ultragramme, 2015

Commissaires de l'exposition
Mélanie Bouteloup & Garance Malivel

Informations pratiques
Bétonsalon – Centre d'art et de recherche
9 Esplanade Pierre Vidal-Naquet
75013 Paris
Tel. 01 45 84 17 56 www.betonsalon.net

Ouvert du mardi au samedi
De 11h à 19h

Entrée libre

Relations Presse
presse@betonsalon.net
Tél. 01 45 84 17 56

Pour suivre Bétonsalon

Teaser

Teaser réalisé par DIS avec la collaboration de Paris ASMR

Liste des artistes

MUSEE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS

Aids-3D
Ed Atkins
Trisha Baga
Ian Cheng
Douglas Coupland
DIS
David Douard
Cécile B.Evans
GCC
Parker Ito
Christopher Kulendran Thomas
Mark Leckey
Clémence de La Tour du Pin & Agatha
Valkyrie Ice
Shawn Maximo
Nøne Futbol Club
Aude Pariset & Juliette Bonneviot
Pin-Up
Rachel Rose
Timur Si-Qin
Hito Steyerl
Ryan Trecartin

89plus
Sarah Abu Abdallah & Abdullah Al-Mutairi
Darja Bajagić
Valia Fetisov
Bunny Rogers
Bogosi Sekhukhuni & Tabita Rezaire
Jasper Spicero
Entracte : Josh Bitelli, Max Hawkins, Nicholas Korody, Felix Melia, Santiago Villanueva, Zou Zhao

BETONSALON

Antoine Catala
Ian Cheng
Melissa Dubbin & Aaron S. Davidson & Violaine Sautter
Vilém Flusser & Louis Bec
Jasmina Metwaly & Philip Rizk
David Ohle
Agnieszka Piksa & Vladimir Palibrk
Pamela Rosenkranz
Daniel Steegmann Mangrané
Wu Tsang
Nobuko Tsuchiya
Haytham el-Wardany

Projet de scénographie

Co-Workers

Mise en Scène : Dis

Il n'y a pas si longtemps, le télétravail était vécu comme une libération de l'espace confiné du bureau. Aujourd'hui les espaces de coworking sont perçus comme une libération du travail à la maison : « Le coworking : une simple mode ou l'avenir du travail ? » demandait le magazine Forbes en 2013.

Depuis une décennie, une catégorie professionnelle de free-lances travaille seule parallèlement au monde des grandes entreprises. Les co-workers passent facilement d'un réseau à un autre, que celui-ci soit en ligne ou non, et collaborent au-delà des frontières nationales et des méthodes managériales.

Créant un parcours où sphère professionnelle et privée tendent à se confondre, DIS réalise dans l'exposition Co-Workers une série d'interventions qui rend compte de la fluidité entre les espaces de vie et de travail : les gens consultent par exemple leurs emails dans les Apple stores ou travaillent dans les zones Wi-Fi des Starbucks. Les bureaux, les centres commerciaux, les aéroports, les appartements, les institutions possèdent des propriétés structurelles et esthétiques communes et se rejoignent dans cette idée de fluidité, qui efface les distances et rapproche la vie domestique et le travail, l'employeur et l'employé, le producteur et le consommateur.

La scénographie de l'exposition ménage des transitions douces d'une œuvre à l'autre, d'un projet à un autre : c'est un espace de flux où les objets, les images, l'information circulent. L'artiste se prête au jeu de l'emploi à temps partiel et de l'économie partagée. Le visiteur est invité à déambuler, et pourquoi pas à remettre au lendemain l'organisation de ses priorités.

Parcours de l'exposition

Circulation et rematérialisation des images

Les artistes s'approprient une banque de données illimitée fournie par le réseau pour créer leurs propres œuvres. L'image circule, passant de l'atelier au musée, du smartphone à l'ordinateur, de Photoshop à Instagram, de Facebook, à Youtube. Elle se propage à une échelle inédite pour se re matérialiser à travers différents supports. L'objet réel, sa reproduction, son simulacre, sa copie, ses contrefaçons se côtoient, liant tout à la fois le réel et son imitation. Cette réutilisation réduit la distinction entre le producteur et le consommateur, l'artiste et le public.
Mark Leckey, Parker Ito, Aude Pariset et Juliette de Bonneviot.

Coworking

Chacun se définit aujourd'hui comme un individu connecté et le travail personnel s'organise dans des espaces publics. Les bureaux, les centres commerciaux, les zones de transit dans les aéroports sont des lieux familiers, considérés comme un prolongement de la vie privée. La fluidité numérique efface les distances entre sphère professionnelle et privée. Les co-workers passent facilement d'un réseau à l'autre, que celui-ci soit en ligne ou non, et collaborent au-delà des méthodes managériales et des frontières culturelles, économiques, et géographiques.
DIS, Pin-Up, Christopher Kulendran Thomas, Cécile B. Evans

L'extimité

La notion d'extimité est développée par Jacques Lacan dans les années 60 pour définir la relation intime de l'analyste et de l'analysant. Elle est reprise pour caractériser le mode extraverti du dévoilement de la vie intime dans les réseaux sociaux et les médias. L'individu contemporain se multiplie, s'expose, se met en scène, se dédouble en autant de personnages que de situations à inventer.
Nøne Futbol Club, Ryan Trecartin, Timur Si-Qin, Clemence de la Tour du Pin

La biotechnosphère

L'avènement d'Internet et des avancées technologiques contemporaines, de la bionique à la cybernétique, crée de nouveaux contextes. Cette accélération engendre des sociétés aux opportunités considérables et aux risques élevés. La biosphère (l'écosystème naturel) et la technosphère (l'infrastructure numérique) coexistent et se développent à des rythmes différents. Des géologues envisagent l'effondrement de l'une ou de l'autre.
David Douard, Ian Cheng, Rachel Rose

L'Intelligence Ambiante

Le développement rapide de l'intelligence artificielle invite à évoluer dans un environnement doué de sensations et de conscience. Plus les objets tendent aux progrès, plus ils se rapprochent d'une notion prémoderne ancestrale, celle d'une conscience animiste, magique des choses inanimées. L'installation The Island (KEN) de DIS matérialise cette dimension. Elle combine en un seul module deux espaces domestiques, une cuisine et une salle de bain, qui s'active de manière autonome et fait référence à « l'Internet des objets », l'extension d'Internet aux objets du monde physique. The Island(KEN) est aussi une plateforme pour des rencontres et des conférences.
DIS – The Island

La fin des antagonismes

Le réel est localisé autant dans la nature physique des objets que dans tout ce que nous projetons sur eux, les fantasmes qu'ils suscitent, les souvenirs qu'ils font renaître. Dans un monde marqué par la fluidité et le fonctionnement en réseau, les distinctions binaires disparaissent : espace réel et virtuel, humanité et animalité, information et voyeurisme, individu et avatars, opposition Orient-Occident.
GCC, Ed Atkins, Trisha Baga, Hito Steyerl

89plus

Le programme 89plus présente le travail d'artistes nés après 1989, date de la naissance du World Wide Web et du début de la démocratisation de l'accès universel à Internet.

Expositions dans l'exposition, six propositions d'artistes de 89plus se succèdent à intervalles réguliers au sein de l'Aquarium, transformé en vitrine activée électriquement, passant de la transparence à l'opacité. Ce dispositif renforce le caractère prospectif lié à la démarche expérimentale du projet.

Artistes invités :
9 - 25 octobre : Bogosi Sekhukhuni et Tabita Rezaire
27 octobre – 15 novembre : Sarah Abu Abdallah et Abdullah Al-Mutairi
17 novembre - 6 décembre : Darja Bajagić
8 décembre – 27 décembre : Jasper Spicero
29 décembre- 17 janvier : Bunny Rogers
19 – 31 janvier : Valia Fetisov

Parallèlement, un programme intitulé « Entracte », dédié à la vidéo et à la performance, est diffusé dans The Island (KEN) de DIS
Artistes invités : Josh Bitelli, Max Hawkins, Nicholas Korody, Felix Melia, Santiago Villanueva, Zou Zhao

DIS, Moodboard « mise en scène »

Sélection de notices d’artistes

Mark Leckey

Né en 1964. Vit et travaille à Londres.

Pearl Vision, 2012, Vidéo HD, 3’10’’.
Courtesy Gavin Brown’s Enterprise, New York

La vidéo Pearl Vision est un autoportrait de Mark Leckey jouant sur une caisse de la marque Pearl. Chaque pulsation est porteuse d’informations, intensifiant la relation entre l’artiste et l’objet. La vidéo se termine sur une vue de l’intérieur du caisson montrant l’étiquette de l’instrument qui le rend unique, exceptionnel et désirable.
Inspirée par le recueil de poèmes de John Ashbery, Autoportrait dans un miroir convexe, cette vidéo pourrait être une publicité vantant la perfection plastique et les propriétés sonores de la caisse.

VIDEO : Pearl Vision

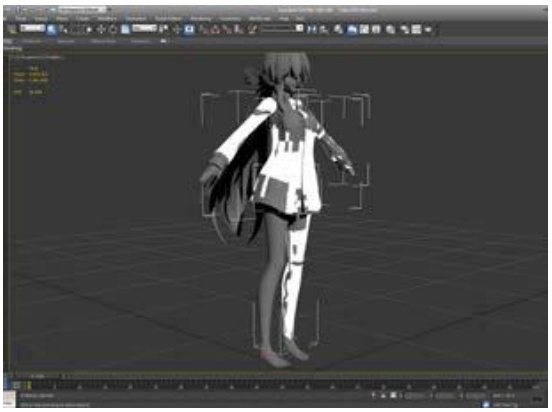
Ryan Trecartin

Né en 1981 au Texas, Ryan Trecartin vit et travaille à Los Angeles.

I-Be AREA, 2007
Vidéo, 108’
Musée d’Art moderne de la Ville de Paris
Donation Jean-Claude et Nicole Marian, 2010

L’œuvre *I-Be Area* met en scène une succession de personnalités stéréotypées inspirées des téléréalités et des séries : des adolescents en quête d’identité, profils téléchargeables, copiés-collés, pris dans des scénarios proches des vidéo-blogues. Les personnages se déploient dans un territoire d’expression de soi exponentiel et illimité. Cette création est une des premières à montrer comment le Web fait partie intégrante d’une redéfinition de soi, jubilatoire et délirante, et elle constitue un véritable manifeste sur la possibilité de se réinventer offerte par la technologie et le consumérisme.

Page Vimeo Ryan Trecartin



Cécile B. Evans

Artiste vidéo et performeuse, Cécile B. Evans privilégie les processus créatifs qui suscitent des interactions. Confrontant souvent dans ses vidéos un avatar ou un algorithme à une situation de rencontre – simulée ou réelle –, elle interroge la valeur des émotions dans la société contemporaine et les répercussions de plus en plus importantes des technologies numériques sur la manière de communiquer, de ressentir, de percevoir et d'être.

Dans ses productions les plus récentes, elle s'intéresse à la façon dont des émotions peuvent être transmises à un dispositif et observe comment certains aspects de la conscience ou de l'intelligence peuvent survivre sous une forme numérique. Dans son installation vidéo *Hyperlinks or It Didn't Happen* (2014), un narrateur nommé Phil se présente comme un double de l'acteur disparu Philip Seymour Hoffman, dont une modélisation numérique a été réalisée post mortem pour le film *Hunger Games 4*. Dans une autre installation, le « spambot » *Agnes* (2013) vit, agit et discute avec les internautes sur le site de la galerie Serpentine, en abordant des questionnements existentiels.

Cécile B. Evans est née en 1983 à Cleveland. Elle vit et travaille entre Berlin et Londres. Ses vidéos ont été montrées au Victoria and Albert Museum et au British Film Institute à Londres, ainsi qu'au Festival du film de Hambourg.

Rachel Rose

Rachel Rose se consacre à la vidéo depuis 2011. Ses premières installations vidéo traitent des relations entre nature et culture, juxtaposant des sources tant culturelles que scientifiques, technologiques et biologiques. L'artiste s'intéresse particulièrement aux états où les notions d'humain, d'animal et de naturel échappent à des définitions simples et convenues. Différents univers se croisent dans ses productions : un laboratoire d'ingénierie robotique, une architecture expérimentale – la maison de verre de Philip Johnson –, des zoos, des études sur les changements climatiques, la Révolution américaine, la conception d'un parc du XIXe siècle, etc.

La réalisation de ses œuvres résulte d'un processus de recherche associant des matériaux hétéroclites – images trouvées sur Internet, séquences documentaires qu'elle réalise, transposition d'espaces en trois dimensions. Chaque projet est l'occasion d'un questionnement philosophique et s'accompagne d'expérimentations cinématographiques : une caméra télécommandée permet de zoomer au plus près d'éléments éloignés, ce qui donne un caractère physique à l'image (*Palisades in Palisades*, 2014) ; les contours et les mouvements d'une figure filmée en prise de vues réelle sont fidèlement retranscrits dans un film d'animation au moyen de la rotoscopie numérique (A Minute Ago, 2014).

Née en 1986, Rachel Rose vit et travaille à New York.

David Douard

L'œuvre de David Douard s'élabore dans un dédale de textes et d'images mêlés au digital. Centrée sur l'humain et ses tourments, elle analyse sous une forme poétique, les mécanismes de résistance aux modèles technologiques. L'image d'un adolescent en souffrance prélevée sur Google s'inscrit dans des caissons lumineux rappelant à la fois l'écran d'ordinateur et l'enseigne publicitaire. Dupliquée dans une structure claustrophobique en métal, elle propose l'expérience du mal-être en montrant un jeune garçon sans regard, portant les doigts à sa bouche. Les grilles noires se dressent autour de l'image et dénotent de la dureté d'un monde clos, évoquant à la fois l'enfermement et la protection. L'installation matérialise le malaise intérieur d'un être à la fois hyper-connecté et replié sur lui-même.

Plus d'informations sur David Douard

Né en 1983 à Perpignan et diplômé de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris en 2011, David Douard vit et travaille à Aubervilliers.

Parker Ito

Les peintures, installations et vidéos de Parker Ito reflètent un monde où le rapport à l'art ne se limite pas à une expérience physique mais s'accompagne d'une diffusion et d'une multiplication des images sur Internet. Œuvres et expositions, qui sont photographiées et dont les photos sont publiées en ligne, engendrent leur propre documentation de façon simultanée. Parker Ito met en scène ces différences de statut et de perception des œuvres à la fois dans l'espace réel et dans l'espace virtuel : il réunit et réutilise un grand nombre d'images trouvées lors de ses recherches en ligne, joue avec le contexte, intègre d'avance les étapes de diffusion et de partage dans ses réalisations, ou trouble les distinctions entre l'œuvre originale et ses images.

Ses œuvres semblent faire partie d'un réseau plus large, presque organique, qui mélange références, communications, collaborations ou identités, et augmente d'autant leur visibilité. Pour *The Most Infamous Girl in the History of the Internet* (2010-2013), il demande à une société chinoise de créer une série de peintures à partir d'une même photographie choisie dans une banque d'images numériques et déjà largement diffusée, donnant l'opportunité à qui le souhaite de continuer la série. Il adopte aussi de multiples surnoms selon les œuvres – Parker Ito est aussi Parker Cheeto, Parker Burrito ou Deke2 – et participe à de nombreuses plateformes (Paint FX, JstChillin).

Né en 1986, Parker Ito vit et travaille entre Los Angeles et New York. Il est titulaire d'un Bachelor of Fine Arts du California College of the Arts à San Francisco. Ses oeuvres ont été exposées dans de nom¬breuses institutions en Europe, aux États-Unis, en Russie et au Mexique.

VIDEO : Parker Cheeto : the Net Artist (America Online Made me Hardcore)

PBBvx.12345678910111213_son_of_cheeto_1415161718192021222324, 2015
Mock-up of panels 1-3 in the installation sequence In natural lights

Ian Cheng

La vidéo-simulation *Emissary in the Squat of Gods,* premier épisode d'une série d'œuvres consacrée à l'histoire du développement cognitif, est composée de deux parties. Dans la première, une communauté primitive est confrontée à la menace d'une catastrophe naturelle. La seconde met en scène un personnage solitaire émergeant d'un volcan et incarnant une voix intérieure. L'œuvre porte sur la transition d'un état préconscient ancestral et celui d'une conscience moderne réflexive.
Chaque projection du film est unique et se modifie continuellement selon des algorithmes qui, confrontés à des éléments narratifs, créent de nouveaux schémas de comportement.
Ian Cheng considère ses simulations comme une gymnastique neurologique dans laquelle l'art permet d'évoquer des sentiments de confusion et d'anxiété qui caractérisent les moments de mutation.

Né en 1984 à Los Angeles. Vit et travaille à New York.

Trisha Baga

La vidéo *Madonna El Nino* est centrée sur la relation de fascination de l'artiste avec le personnage de Madonna. Des extraits de concerts de la chanteuse sont juxtaposés à des images du phénomène climatique El Niño, ainsi qu'à des séquences montrant l'artiste en train de réagir au comportement de la star.

À travers performances et installations vidéo, Trisha Baga s'intéresse à la façon dont la célébrité et les mythes s'incarnent dans la culture contemporaine et influencent nos modes de pensées.

Née en 1985. Vit et travaille à New York.

Hito Steyerl

La vidéo-installation *Liquidity Inc.* établit un parallèle entre les multiples états de l'eau, les bouleversements climatiques et la crise financière mondiale de 2008. L'artiste raconte l'histoire de Jacob Wood, un conseiller financier américain d'origine vietnamienne qui s'est tourné vers les arts martiaux suite à la perte de son emploi. Inspirée par le flux d'images télévisuelles et le langage médiatique, la vidéo est construite par juxtaposition d'images d'océan, de catastrophes naturelles, de combats, de bulletins météorologiques, de références à Hokusai, et d'extraits d'une conversation avec l'éditeur de la plate-forme e-flux.
Hito Steyerl explore la prolifération et la dissémination des images et la façon dont elles modèlent notre conception du monde, rendant autant intelligibles que confuses les problématiques d'aujourd'hui : modes d'exercice du pouvoir, crises financières, guerres, génocides, environnement…

Née en 1966 à Munich. Vit et travaille à Berlin.

VIDEO : The Island : Renotopia

DIS

Collectif d'artistes travaillant à New York, DIS est composé de Lauren Boyle, Solomon Chase, Marco Roso et David Toro. Leurs interventions artistiques, diffusées à travers une multitude de médias et de plateformes, comptent des événements ou des expositions prenant place dans des musées et des galeries, mais aussi des projets évolutifs en ligne dont le point commun est d'explorer la tension entre culture médiatique et culture institutionnelle.
Selon les projets, les membres de DIS jouent tour à tour les rôles de directeur artistique, photographe, réalisateur ou artiste, et s'entourent de nombreux collaborateurs internationaux. La plateforme lifestyle DIS Magazine est leur projet le plus vaste et vient englober tous les autres. Publication culturelle en ligne fondée en 2010 avec Nick Scholl, Patrik Sandberg et S. Adrian Massey III, DIS Magazine présente une sélection d'initiatives et de textes en relation avec la société de consommation, la pop culture, les enseignes commerciales, la mode, l'art, le design, les nouvelles technologies, la musique et différentes tendances liées à la culture Internet. Depuis sa création, le magazine fait appel à une large communauté internationale d'artistes, de photographes, de créateurs, d'écrivains, de musiciens et de DJ.
En référence au préfixe « dis- », qui marque la négation ou la séparation, le nom du collectif évoque la distinction, le décalage, la distance, le dégoût, la dissémination, et résume sa démarche, entre dissidence, désobéissance et créativité. On le retrouve dans les différentes rubriques de la plateforme en ligne – Discover (sujets d'actualité débattus sur le blog DIS), Distaste (nouvelles tendances), Dystopia (événements ou productions présentant un caractère d'anticipation), Disco (musique), Discussion (débats de société) – et décliné également pour DISimages et DISown.

http://dismagazine.com/

The Whet Bar

Le Whet Bar est un espace qui se développe sur les thèmes de l'exposition Co-Workers, le réseau comme artiste, composé de huit écrans présentant le travail de plus de 35 artistes et chercheurs, chacun contribuant à nous faire mieux comprendre les thèmes de cette exposition : individualisme connecté, intelligence ambiante, biotechnosphère, extimité, rematérialisation…
Avec la participation de : AUJIK, Josh Bitelli, Brace Brace, Ian Cheng, Cuss Group, Future Brown, Max Hawkins, Saemundur Thor Helgason, Nicholas Korody, K-Rizz, Oliver Laric, Mark Leckey, Daniel Steeegmann Mangrané, Felix Melia, Simon Dybbroe Møller, Wyattt Niehaus, Yuri Pattison, Puppies Puppies, Fatima al Qadiri, Monira al Qadiri, Jon Rafman, Celebrite Seaborn, Emily Segal, Shanzhai Biennial, Fred Spencer, Hito Steyerl, Telfar, Ryan Trecartin, Amalia Ulman, Juani VN, Santiago Villanueva & Mariela Scafati, Andrew Norman Wilson, Yemenwed, Zou Zaho…

DISown

Lancée en mars 2014, lors d'une exposition au Red Bull Studios à New York, DISown est une plateforme de vente en ligne de produits de consommation conçus par des artistes et fabriqués en série. DISown interroge la production d'objets artistiques en les associant aux notions de mode et de consumérisme : un tee-shirt avec une étiquette « Not for everyone » apparente sur le devant du col, un « DISkea Bag ».
Une sélection de produit DisOwn sera rééditée et produite pour l'exposition.

Page DisOwn

VIDEO : DisOwn : The perfect Fit

Diskea Bag

Not for Everyone Shirt

Participation 89plus

89plus est un projet multiplateforme de prospection internationale à long terme, fondé par Simon Castets et Hans Ulrich Obrist en janvier 2013, lors de la conférence DLD (Digital, Life, Design) à Munich. Son champ d'intervention est multiple – débats, publications, expositions, résidences – et centré sur le travail d'artistes nés à partir de 1989, issus d'une génération dont la voix est encore à peine entendue alors qu'elle représente la moitié de la population mondiale.

Marquée par plusieurs événements révélateurs de changements de paradigmes, l'année 1989 est celle de la chute du mur de Berlin, de la fin de la guerre froide, de la naissance du World Wide Web et du début de la démocratisation de l'accès universel à Internet. 89plus donne à voir le travail d'artistes qui comptent parmi les plus éminents de cette génération en exploitant l'influence de ces mutations mondiales sur les pratiques créatives dans leur ensemble.

Depuis sa création, 89plus a organisé de nombreux programmes dans plus de dix pays répartis sur quatre continents, suscitant des collaborations interdisciplinaires inédites.
Une sélection d'artistes tenant une place centrale dans le projet 89plus est présentée dans le cadre de l'exposition Co-Workers.

Expositions dans l'exposition, six présentations personnelles se succèdent à intervalles réguliers dans l'espace dit « de l'Aquarium », une vitrine située au centre du parcours. Dans le cadre de la mise en scène de DIS, l'Aquarium se révèle par une paroi de verre électrique passant alternativement de la transparence à l'opacité. Renforçant le caractère prospectif lié à la démarche expérimentale de 89plus, ce dispositif suscite l'attente, la curiosité et le désir.

http://www.89plus.com/

Artistes invités : Sarah Abu Abdallah et Abdullah Al-Mutairi, Darja Bajagić, Valia Fetisov, Bunny Rogers, Bogosi Sekhukhuni et Tabita Rezaire, Jasper Spicero.

En parallèle, un programme dédié à la vidéo et à la performance sera diffusé sur un écran la salle documentaire de *The Island (KEN)* de DIS avec entre autres : Josh Bitelli, Max Hawkins, Nicholas Korody, Felix Melia, Santiago Villanueva, Zou Zhao.

Catalogue de l’exposition

Titre : **Co-Workers : Le réseau comme artiste**
Prix : 29,90 €
Édition : Paris Musées
Version française

Sommaire

« Plus nous condamnons le présent, plus nous disons en être amoureux »
Angeline Scherf p. 14

Le réseau comme artiste
Toke Lykkeberg p. 21

Mise en scène
DIS p. 25

La rematérialisation des images
Toke Lykkeberg p. 30

Conversation
David Douard, Aude Pariset
et Jessica Castex p. 38

Un individualisme en réseau
Toke Lykkeberg p. 42

89plus Simon Castets, Hans Ulrich Obrist, Julie Boukobza, Katherine Dionysius p. 46

L’intelligence ambiante
Toke Lykkeberg p. 52

Beyond Disaster
Mélanie Bouteloup et Garance Malivel p. 56

Entretien avec Barry Wellman, mai 2015
Toke Lykkeberg p. 61

Collègues de bureau Douglas Coupland p. 68

Aids-3D p. 76

Ed Atkins p. 78

Trisha Baga p. 80

Ian Cheng p. 82

DIS p. 86

David Douard p. 92

Cécile B. Evans p. 96

GCC p. 100

Parker Ito p. 102

Christopher Kulendran Thomas p. 104

Clémence de La Tour du Pin & Agatha Valkyrie Ice p. 104

Mark Leckey p. 106

Shawn Maximo p. 108

Nøne Futbol Club p. 112

Aude Pariset p. 114

Rachel Rose p. 116

Timur Si-Qin p. 120

Hito Steyerl p. 122

Ryan Trecartin p. 126

Extraits du catalogue

Préface du directeur

Internet et le cyberespace ont pris une telle importance qu'il est presque malaisé de la dire. Est-ce parce que cela revient à souligner une évidence dont plus personne ne s'étonne ? Ou, au contraire, parce que sa présence est devenue si envahissante qu'il est déjà trop tard pour y reconnaître un danger ? Aujourd'hui, des centaines de millions de personnes à travers le monde vivent connectées, et elles ont potentiellement accès aux milliards d'informations disponibles en ligne. Nous savons désormais que toutes ces personnes qui ont cette incroyable capacité d'accès sont, par un troublant effet de miroir, surveillées jusque dans les moindres détails de leur vie. À l'enthousiasme que suscite l'immense et inouïe liberté de la Toile – cette utopie réalisée – répond la menace d'une surveillance sans limites. Ce qu'en sera le futur est encore bien incertain, mais celui-ci semble se dessiner en perspectives aussi radieuses que terrifiantes, et ce que nous pouvons en dire aujourd'hui de plus optimiste est que nous n'en savons rien.

La Toile produit une culture qui n'est pas seulement la somme de toutes les cultures préexistantes. Son usage engendre des préférences, et ces préférences constituent une esthétique originale. Il ne fallait pas plus attendre pour comprendre que la génération d'artistes nés avec l'apparition d'Internet s'en empare, le détourne et l'introduise dans l'espace du musée et des expositions. Il y a quatre ans exactement, le musée d'Art moderne invitait Ryan Trecartin et Lizzie Fitch à y présenter une grande et spectaculaire exposition. Celle-ci fut un tournant dans l'histoire des expositions en ouvrant le regard sur les possibilités d'une culture qu'ils étaient parmi les premiers à parodier jusqu'au vertige. D'autres artistes l'ont explorée dans d'autres directions en privilégiant le mode parodique, la manière sans doute la plus sûre pour en faire émerger les ressorts.

L'incongru, le décalage, l'humour sont une manière de tenter d'apprivoiser le développement accéléré d'une réalité où la constante innovation technologique se fait simultanément à l'évolution des demandes. Internet sera-t-il moins fascinant ou moins effrayant si les artistes en prennent possession par leurs œuvres, s'ils en détournent les codes visuels et s'emploient à en flatter ou à en démonter les travers ? Après tout, une exposition n'a de sens que si elle répond à une attente : comprendre par d'autres moyens – les moyens de l'art – ce qui se passe là où nous sommes.

Nos remerciements vont en tout premier lieu aux artistes qui ont accepté de participer au projet *Co-Workers. Le réseau comme artiste*, qui se situe dans la longue tradition des expositions expérimentales du musée d'Art moderne. Il revient à Angeline Scherf d'en avoir eu l'initiative et d'en avoir assidûment suivi l'organisation. C'est elle qui a souhaité d'y associer le collectif DIS et Toke Lykkeberg, ce qui a suscité un dialogue étonnamment fertile. Qu'elle soit particulièrement remerciée. Jessica Castex a rejoint le projet avec son regard et sa connaissance de la scène française. Que soit remerciée également Mélanie Bouteloup pour Bétonsalon - Centre d'art et de recherche, qui a accepté de réaliser, à l'échelle de cette institution parisienne très engagée en faveur des nouvelles expressions de l'art, une forme inédite de « coworking ». Nos remerciements vont enfin aux équipes de Paris Musées, qui ont si bien accompagné ce projet aussi ambitieux que novateur, tant pour l'exposition que pour la publication qui en restera la mémoire, et, bien sûr, à toutes les équipes du musée d'Art moderne.

Fabrice Hergott
Directeur du musée d'Art moderne de la Ville de Paris

Plus nous condamnons le présent, plus nous devons en être amoureux.

L'anonymat n'est plus de mise : nous sommes tous embarqués dans un mouvement qui nous séduit et nous dépasse ; to be or not to be : telle n'est plus la question.

[…] L'archive visuelle permanente que constitue Internet, où prédomine l'esthétique de la communication, fait paradoxalement de lui un lieu d'expressions alternatives, une bulle de liberté. Matérialiser cette inspiration, extraite d'un objet plat – écran ou image – à deux dimensions, est un enjeu essentiel pour les artistes formés dans les années 2000. Les nouveaux outils – logiciels Photoshop (modifier une image réelle), les animations et les imprimantes 3D (réalisations tridimensionnelles à partir d'un fichier digital) – leur offrent des possibilités insoupçonnées.

La sociabilité numérique est également un phénomène marquant. Inévitable dans tous les domaines – de l'amitié (Facebook) à la culture visuelle (Instagram), aux réseaux professionnels (LinkedIn) –, elle a été fortement revendiquée par la génération antérieure (Pierre Huyghe, Philippe Parreno, Dominique Gonzalez-Foerster, Rirkrit Tiravanija…) sous la forme de l'esthétique relationnelle. Lors d'un prologue à son exposition au musée d'Art moderne, Pierre Huyghe expose une suite d'énoncés : « Je ne possède pas le musée d'Art moderne ni l'étoile noire », abandonnant de facto son droit d'auteur pour l'ouvrir à une définition plurielle. Échange, partage sont les termes clés d'une appréhension de l'art fondée sur la circulation de données extérieures s'entrechoquant avec la production de soi, solitaire.

L'exposition « Co-workers, le Réseau comme artiste » propose de saisir ce changement et cette mutation. Réunir une vingtaine d'artistes internationaux, formés dans les années 2000, autour d'un concept de production – le « Co-working » –, est en soi riche de sens. Choisi par DIS, le titre exprime les possibilités et les challenges inhérents à la condition contemporaine, où les médias sociaux incitent à produire et à mettre en scène sa propre vie.
Collaborer avec Bétonsalon-Centre d'art et de recherche, pour réaliser une exposition sur le même thème, « Co-Workers, Beyond Disaster », et avec 89+ – projet de prospection internationale multi plateformes, cofondé par Hans-Ulrich Obrist et Simon Castets au sein de Google Lab –, incarne cette synergie.

DIS Magazine a été invité à en faire la *Mise en scène*. Gardant la spécificité de leur ton et de leur regard aigu sur la douceur artificielle de notre monde, ils nous immergent dans un environnement inspiré des « open spaces », des zones de transit d'aéroports, des magasins nouvelles tendances du type Uniqlo ou Apple, de l'esthétique de l'entreprise. Les cimaises sont remplacées par des trames variant de la transparence à l'opacité, appelant diverses sortes de lumières. Comme si chacune de nos vies pouvait s'identifier à l'image d'une marque, ils créent un paysage où la valeur commerciale est une « hors valeur ». On s'y reconnait, on s'y retrouve, elle fait partie de la banalité de nos vies.

[…] À travers des supports variés – vidéos, installations, peintures, sculptures, espaces d'immersion – , les artistes proposent des expériences qui traduisent leur culture de l'accès, de la visibilité, du partage, de l'hybridation, de la circulation. Vidéos, performances, photographies, musiques sont inclus dans une seule œuvre. La distinction entre les médiums est devenue de plus en plus obsolète.

[…] Zone de transit, espaces co-working, l'exposition a vocation expérimentale. Elle inclut des séminaires consacrés à l'intelligence artificielle, à l'intimité, aux enjeux de la connectivité, aux systèmes économiques.
Dans le meilleur des cas, elle reflète une culture inédite qui interroge nos certitudes et nos vérités, en mettant en place des critères et des repères nouveaux. […]

Angeline Scherf

Je suis les autres.

Le réseau comme artiste au XXIe siècle

1. Le réseau comme artiste

Un bref historique de « l'artiste comme »

Un réseau de prosommateurs

La prosommation dans les réseaux

2. La rematérialisation de l'objet d'art

L'art conceptuel comme télépathie

Le lieu importe

Les écrans comme objets

La technologie comme style de vie

La critique de la critique

La dématérialisation comme rematérialisation

3. Un individualisme en réseau

Le coworking

« Do it with others » – Faites-le avec d'autres

La créativité après l'histoire

4. L'« intelligence ambiante »

L'Internet des objets

La singularité technologique

La technologie comme style de vie

La dématérialisation comme rematérialisation

Plus personne ne peut affirmer que la numérisation et la technologie dématérialisent l'objet d'art. Au contraire, elles le rematérialisent. Si l'acte de dématérialiser est forcément fini, la rematérialisation détient un potentiel infini. Il se trouve que « l'objet d'art dématérialisé » a été façonné dans un style de transparence assez semblable à celui de la police Helvetica – conçue pour ne pas être regardée, mais seulement lue –, à propos de laquelle le typographe Wim Crouwel déclara : « Elle ne doit pas avoir de sens en soi. Le sens est dans le texte et non dans la police. » De même, la dématérialisation de l'art fut simplement sa rematérialisation. L'immatériel était et est imbriqué dans le matériel, tout comme le numérique était et est incorporé dans le non-numérique. Il en fut toujours ainsi, mais voilà un problème majeur pour la culture et l'art contemporains. Au fond, l'art se tourne de nouveau vers les objets. L'évolution du débat autour d'Internet en apporte une excellente preuve. Alors que l'art du Net des années 1990 et du début des années 2000 était de l'art sans objet fait sur Internet pour Internet, sous le nez des galeries et des musées, Internet n'est plus aujourd'hui une fin en soi pour l'art. Avec le Web 2.0, il est devenu un élément de la vie sociale et, avec l'Internet des objets, il est de nouveau un réseau de réseaux qui ne se déconnecte pas des galeries et des musées mais, au contraire, se connecte à eux.

L'Internet des objets

La technologie se présentait comme le prolongement du corps humain, mais il semble qu'elle devienne aujourd'hui l'extension de l'intelligence. En 1964, Herbert Marshall McLuhan, théoricien des médias, supposait que « la transcription actuelle de l'ensemble de nos vies sous la forme immatérielle de l'information paraissait faire de la terre entière, et de la famille humaine, une seule conscience ». Nombreux sont ceux qui ont vu en McLuhan le prophète d'Internet, mais il ne fut pas le seul. La notion d'une conscience unique – proche de cet esprit de ruche décrit si fréquemment dans la science-fiction – ne semble pas être pourtant ce qui raccorde nos vies à un moment donné. À présent, des algorithmes et des cookies personnalisent nos recherches. L'intelligence artificielle (ou IA) propose des informations qui doivent répondre immédiatement aux goûts du consommateur. Un représentant des sciences de la vie l'a expliqué en ces termes : « Nous aimerions mieux que la technologie nous aide à raconter une histoire un million de fois, à chaque fois d'une façon différente, pour dire, à un groupe donné ou même à un seul individu, seulement ce qui est important. Au lieu de cela, en cas de catastrophe naturelle, un même compte rendu sera envoyé à dix mille entreprises, pour leur exposer les conséquences possibles sur leur chaîne d'approvisionnement, ou directement à des gens qui, selon les bases de données, sont susceptibles d'avoir des parents dans cette région. » Michel Serres a raison de décrire Internet comme le murmure d'une multitude de voix différentes, que ces voix soient humaines ou non humaines.
Le développement rapide de l'IA nous invite dans un environnement où tout semble doué de sensibilité et d'une sorte de conscience. Mark Leckey s'intéresse à l'une des conséquences de cela, le

« techno-animisme » – ou l'impression que notre environnement technologique est animé. Cependant, Internet n'est qu'« un Internet » parmi d'autres qui aide l'intelligence à se propager dans le monde dès lors qu'on la considère comme réelle, par opposition à l'intelligence virtuelle. D'après l'économiste Jeremy Rifkin, nous nous trouvons actuellement au milieu d'une nouvelle révolution, qui succède aux deux premières révolutions industrielles : « La réunion de l'Internet des communications avec l'Internet de l'énergie et l'Internet de la logistique, qui en sont encore à leurs débuts, en une infrastructure intelligente du XXIe siècle – l'« Internet des objets » [*Internet of things*, ou IoT, en anglais] – est en train de déclencher une troisième révolution industrielle […]. L'Internet des objets connectera tout et tout le monde au sein d'un réseau global intégré. Les hommes, les machines, les ressources naturelles, les chaînes de production, les réseaux de logistique, les modes de consommation, les flux de recyclage et, virtuellement, chaque autre aspect de la vie économique et sociale seront reliés à la plateforme IoT par des capteurs qui enverront en continu des mégadonnées à chaque nœud du réseau – entreprises, foyers, automobiles –, d'un moment à l'autre, en temps réel. »
La réindustrialisation est un résultat de l'Internet des objets, ce qu'ont relevé de nombreux commentateurs. La production actuellement délocalisée reviendra, pas seulement dans les usines, mais aussi dans notre habitat. Avec les imprimantes 3D, on peut aussi bien produire que consommer des objets qui s'achetaient il y a encore peu de temps. Cette prosommation est déjà omniprésente dans le monde de l'art, où elle change le statut de la peinture et de la sculpture, par exemple, considérées comme des « objets d'art traditionnels » jusqu'à une période récente. Toutefois, l'Internet des objets intervient également dans la façon dont les artistes jouent des fusions entre les objets et les mettent en évidence. *The Island (KEN)* de DIS est ainsi la fusion astucieuse d'une cuisine et d'une douche, qui sert de plateforme pour tenir un discours. *World Community Grid Water Features*, d'Aids-3D, présente une série de fontaines électriques qui a priori ne servent à rien mais permettent en réalité d'initialiser un PC qui, une fois raccordé, se connecte à un immense réseau international d'ordinateurs contribuant à la résolution de problèmes humanitaires. [...]

Toke Lykkeberg

Conversation
David Douard, Aude Pariset et Jessica Castex

Comment les artistes repensent-ils le monde et ses représentations à l'heure de la dématérialisation et de la mondialisation ? David Douard et Aude Pariset dont la pratique est emblématique d'une génération ayant assimilé les techniques de l'ère digitale, ont été invités à croiser leurs réflexions sur la notion d'auteur et la part organique qui compose leur œuvre. Dans l'espace lisse d'un « présent sur écran », le recours au périssable et à l'instable, aux formes pauvres ou fabriquées à la main, génère de nouveaux folklores et témoigne d'une veille sociale et politique, d'une résistance poétique.

Jessica Castex. — David Joselit a utilisé le concept d'« agrégation » pour décrire les processus artistiques qui créent des liens entre des éléments disparates. Comment ce concept, qui rassemble informations et collaborations, peut-il conduire à revoir la notion d'auteur ?

David Douard. — La « génération Internet » n'a pas une identité unique. L'artiste peut parler à la place des autres sans être l'auteur de ce qu'il propose ; il disparaît derrière le masque de l'anonymat. Ces masques sont des capsules de liberté. L'intersubjectivité permet ainsi d'être auteur autrement. La mise en réseau de références constitue un portrait d'artiste, comme en témoigne celui d'Eugène Ionesco réalisé par Tetsumi Kudo, que j'ai présenté au Palais de Tokyo[4]. De la même façon, je récupère les textes d'anonymes publiés sur les blogs – textes qui sont de la pure poésie – pour en recracher les mots sous forme de sculptures. L'identité multiple me permet d'être poète alors que je n'écris pas. Le langage et la littérature se prêtent particulièrement à être maltraités. Marcel Broodthaers, Robert Filliou et Art and Language ont utilisé ainsi les mots comme matériaux. Aujourd'hui, l'écriture numérique occupe une place prédominante et devient une forme d'expression commune. Les blogs remplacent la parole de la rue. L'écriture y est très illustrée : ces « mots images », énigmatiques et libres, relèvent de la même énergie que celle du rap. L'idée de « non-auteur », et la contamination des autres ouvrent le champ des possibles.

Aude Pariset. — Après deux décennies de démocratisation d'Internet, chacun est devenu auteur de seconde main. La culture du « re- » – *repost*, *retweet* – organise l'échange des opinions. Le Web est un générateur d'identité, capable de fonder des nouvelles communautés en ligne et hors ligne. La création surgit du déplacement des contenus. Les artistes pratiquent cela depuis longtemps, mais, aujourd'hui, on peut s'interroger sur la place de l'auteur. Comment peut-il innover dans cette situation ? L'artiste devient-il un « hébergeur » régissant les interactions et les collisions entre informations, objets matériels et concepts ? […]

Action culturelle

Renseignements et réservations auprès du service culturel : 01 53 67 40 80 / 40 83
Presse : 01 53 67 40 84
Consultez le site www.mam.paris.fr pour tous renseignements sur les activités du service culturel dans les rubriques « visites » et « évènements »

UN JEUDI AU MAM

JEROME BEL *1000* / 15 OCTOBRE / 20h
Performance dans le cadre de l'exposition *Co-Workers. Le réseau comme artiste.*
Durée 35 mm au sein de l'exposition
Entrée sur présentation du ticket de l'exposition et dans la limite des places disponibles
Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 11 avenue du Président Wilson, 75116 Paris

JEROME BEL *Ballet* / 10 DECEMBRE / 20h
Performance dans le cadre de l'exposition *Co-Workers. Le réseau comme artiste.*
Durée 30 mm dans la Salle Matisse
Entrée gratuite dans la limite des places disponibles
Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 11 avenue du Président Wilson, 75116 Paris

R E G A R D S • *et si nous parlions d'art ?*
Jeudi 5 et 26 novembre de 18h à 22h
Un groupe d'étudiants pluridisciplinaires vous accueille dans l'exposition, discute et échange avec vous.

ADULTES
Visites conférences (sans réservation)
À partir du 13 octobre : mardi, samedi et dimanche à 12h30.

GROUPES
Visites avec les conférenciers du musée ou en visite libre sur réservation

Événements

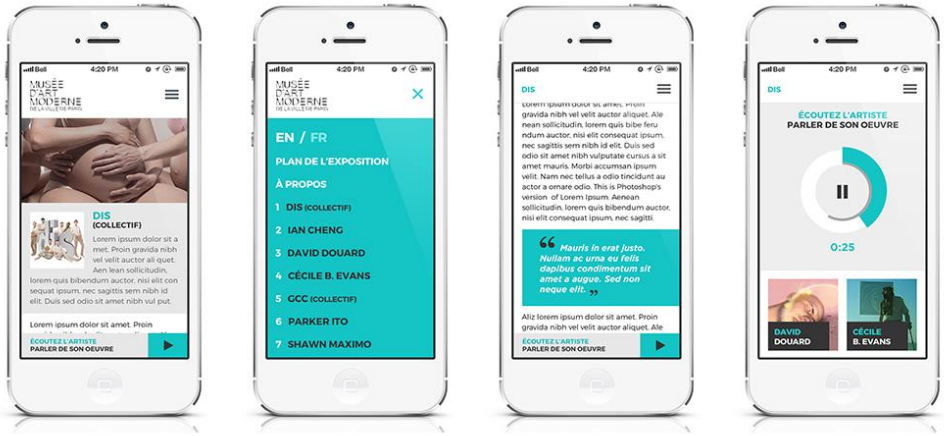
À venir :

- Des performances et des conférences spécialement conçues pour l'exposition *Co-Workers* seront programmées avec des intellectuels, des artistes et des chercheurs de multiples disciplines. Elles auront lieu dans the Island durant toutes la durée de l'exposition avec entre autres : Grégory Castera, Christopher Kulendran Thomas, Douglas Coupland.

À cette occasion, le MAMVP collaborera pour certaines d'entre elles avec Hypersalon pour un programme de quatre rencontres avec Domenico Quaranta, Christiane Paul, Constant Dullaart, Gregory Chatonsky.

Le programme de conférences est de performances est réalisé avec le soutien de DAD - The Digital Art Device.

- L'application réalisée par ***Publicis*** pour l'exposition Co-Workers



Mécènes et partenaires de l’exposition

Avec le soutien de :

Avec la participation de :

Informations pratiques

Musée d'Art moderne de la Ville de Paris
11, avenue du Président Wilson
75116 Paris
Tél : 01 53 67 40 00 / Fax : 01 47 23 35 98
www.mam.paris.fr
#expoCOWORKERS

Transports

Métro : Alma-Marceau ou Iéna
RER : Pont de l'Alma (ligne C)
Bus : 32/42/63/72/80/92
Station Vélib' : 3 av. Montaigne ou 2 rue Marceau
Station Autolib' : 24 av. d'Iena, 33 av. Pierre 1er de Serbie ou 1 av. Marceau

Horaires d'ouverture

Mardi au dimanche de 10h à 18h (fermeture des caisses à 17h15)
Nocturne le jeudi de 18h à 22h seulement pour les expositions (fermeture des caisses à 21h15)
Fermeture le lundi et les jours fériés

L'exposition est accessible aux personnes handicapées moteur et à mobilité réduite.

Tarifs de l'exposition « Co-workers – Le réseau comme artiste »

Plein tarif : 7 €
Tarif réduit : 5 €

Billetterie

Billets coupe-file sur www.mam.paris.fr

Le musée présente également

Warhol Unlimited du 2 octobre 2015 au 7 février 2016
Apartés 2015 présentation dans les collections permanentes jusqu'au 13 décembre 2015
Sturtevant, *The House of Horrors* installation dans les collections permanentes jusqu' au 15 mai 2016

Contacts Presse

Maud Ohana
Responsable des relations presse
Tél. 01 53 67 40 51
E-mail maud.ohana@paris.fr

Alix Bassi
Assistante attachée de presse
Tél. 01 53 67 40 76
E-mail alix.bassi@paris.fr

PARIS MUSÉES
Le réseau des musées de la Ville de Paris

Réunis au sein de l'établissement public Paris Musées, les quatorze musées de la Ville de Paris rassemblent des collections exceptionnelles par leur diversité et leur qualité.
La gratuité de l'accès aux collections permanentes a été instaurée dès 2001*. Elle se complète aujourd'hui d'une politique d'accueil renouvelée, d'une tarification adaptée pour les expositions temporaires, et d'une attention particulière aux publics éloignés de l'offre culturelle.
Les collections permanentes et expositions temporaires accueillent ainsi une programmation variée d'activités culturelles.
Un site internet permet d'accéder à l'agenda complet des activités des musées, de découvrir les collections et de préparer sa visite.

www.parismusees.paris.fr

Les chiffres de fréquentation confirment le succès des musées :

Fréquentation : 3.379.384 visiteurs en 2014 soit +11% par rapport à 2013
Expositions temporaires : 1.858.747 visiteurs dont près d'un million au Petit Palais, musée des Beaux-Arts de la Ville de Paris (+90% par rapport à 2013)
Collections permanentes : 1.520.637 visiteurs

*Sauf exception pour les établissements présentant des expositions temporaires payantes dans le circuit des collections permanentes (Crypte archéologique du Parvis de Notre-Dame, Catacombes). Les collections du Palais Galliera ne sont présentées qu'à l'occasion des expositions temporaires.

La carte Paris Musées
Les expositions en toute liberté !

Paris Musées propose une carte, qui permet de bénéficier d'un accès illimité et coupe-file aux expositions temporaires présentées dans les musées de la Ville de Paris ainsi qu'à des tarifs privilégiés sur les activités, de profiter de réductions dans les librairies-boutiques et dans les cafés-restaurants, et de recevoir en priorité toute l'actualité des musées. Plus de 10 000 personnes sont porteuses de la carte Paris Musées.
Toutes les informations sont disponibles aux caisses des musées ou via le site : www.parismusees.paris.fr