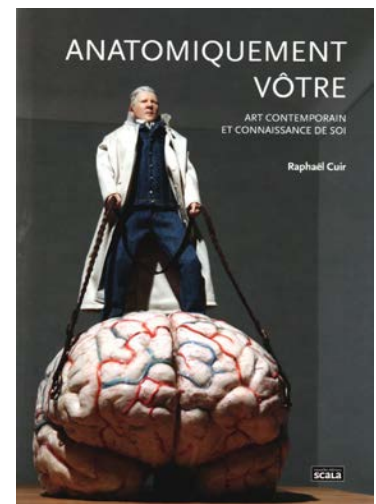


REVUE DE  
**PRESSE**  
France CADET



# Moi, cyborg...

## France Cadet

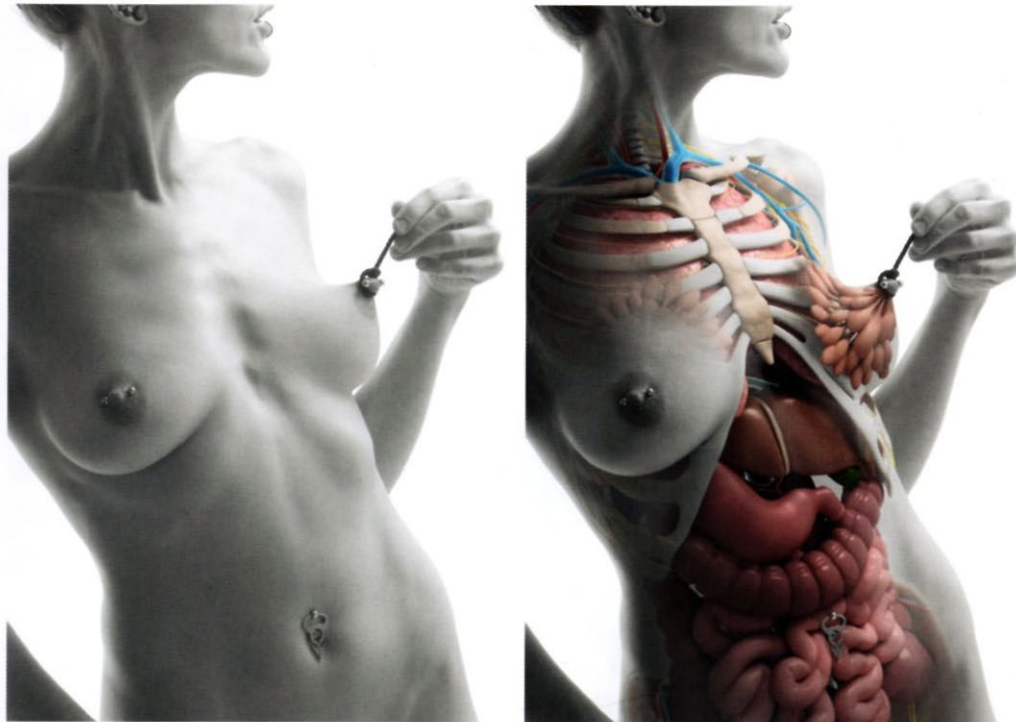


France Cadet s'intéresse à la robotique, au corps et tout comme Annette Messager, Veronika Bromová ou ORLAN, aux représentations stéréotypées de la femme. Avec *Leçon de séduction n°47: jouer sur la corde sensible* (2003) et *Leçon d'anatomie n°47* ou *Anatoleçon n°47* (2013), le vieil éros anatomique fait retour à des fins critiques. France Cadet hybride les genres, mêlant pose publicitaire, piercings, organes de mannequin anatomique et auto-démonstration des écorchés de la Renaissance, dans une transparence ironique, devenue une exigence de notre époque, pour ne pas dire une obsession. France Cadet part d'une publicité pour une grande marque de lingerie où le modèle, dont la tête n'est quasiment pas visible, joue avec la bretelle de son soutien-gorge. Le geste sensuel et cliché se transforme dans *Leçon de séduction n°47* en un érotisme moins consensuel et plus subversif, puisque la jeune femme tire cette fois sur le piercing de son sein gauche. Elle a perdu ses sous-vêtements pour laisser apparaître des piercings aux tétons, au nombril, à l'oreille. *Leçon d'anatomie n°47* expose par transparence l'anatomie de la même image, façon de déconstruire par sa dissection, comme Veronika Bromová, l'image stéréotypée de la femme.

En 2013, l'artiste s'est inventée une anatomie de cyborg, elle s'est imaginée dans une gamme de nouveaux corps. Numérotés, ayant chacun leur matricule, ils présentent une typologie du cyborg féminin qui, depuis toujours, est une figure très stéréotypée, entre désir et horreur, reprenant l'ambivalence de la tradition chrétienne à l'égard de la femme.

L'androïde de Villiers de L'Isle-Adam (*L'Ève future*, 1886), le premier cyborg moderne, n'est autre que le fantasme ironique et ridiculisé d'une femme sur mesure, totalement conforme au désir de l'homme qu'elle est supposée servir. C'est au fond, une poupée gonflable très sophistiquée: elle donne la réplique. C'est le modèle de la machine humaine de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), qui s'en inspire largement. L'androïde Maria est une image du désir, convergence de tous les regards, elle est une figure allégorique de la fascination que la science exerce sur nous. Cependant la femme-machine de *Metropolis* incarne





France Cadet, *Leçon de séduction n°47: jouer sur la corde sensible*, 2003 (gauche) et *Leçon d'anatomie n°47 ou Anatoleçon n°47*, 2013 (droite). Impressions numériques contrecollées sur Dibond, 100 x 70 cm. Courtesy de l'artiste.

aussi la crainte du progrès scientifique et des excès qu'il peut entraîner, la peur de la science est projetée dans la crainte de la femme, et le double de Maria que l'androïde incarne se livre à tous les excès typiquement reprochés à la femme : elle incite à la luxure, elle sème la zizanie parmi les hommes, elle attise la haine et la colère... elle est brûlée sur le bûché comme une sorcière médiévale, façon d'exorciser la science et ses maléfices. Bien plus tard, la sexy et violente héroïne du manga *Ghost in the Shell* (1995), major Motoko Kusanagi, incarnera elle aussi cette féminité sexuellement exacerbée à la fois désirable et menaçante et finira tout aussi mal (au moins provisoirement).

France Cadet interroge ces stéréotypes féminins. Ses cyborgs sont tous conçus dans des matériaux high-tech que l'on suppose particulièrement robustes. *Cyborg #1* exhibe un squelette animé par des vérins pneumatiques qui remplacent les muscles. Leurs surfaces sont lisses, évidemment glabres, souvent luisantes. Dans la typologie de France Cadet, on peut également distinguer les cyborgs mélancoliques et féminines (*Cyborg #1, #2, #3, #11, #16*), à l'image de Pris dans *Blade Runner* (1982), des cyborgs violentes, menaçantes (*Cyborg #5, #7, #8, #9, #14*). À ces deux catégories traditionnelles, France Cadet ajoute celle des cyborgs hauts de gamme, fine fleur de la technologie et de la mode (*Cyborg #4, #6, #10, #12, #13*), parmi elles, *#13* rappelle le clip *All is Full of Love* de la chanteuse Björk. Les cyborgs de cette catégorie sont

L'INVENTION DE SOI 113



France Cadet, *Cyborg #1*, de la série *Robot, mon amour*, 2013. Impression numérique contrecollée sur Dibond, 35 x 50 cm. Courtesy de l'artiste.

celles qui témoignent le plus de la désirabilité d'un devenir cyborg, y compris pour l'artiste qui, tout en entreprenant une critique des vieux modèles, se projette complaisamment dans la figure d'une nouvelle cyborg future. France Cadet balaye ainsi un paradoxe de l'imaginaire du cyborg : star de la science-fiction et objet des effets spéciaux les plus sophistiqués, le cyborg est un bijou du progrès scientifique généralement exploité pour le décrier, dans une vision noire et très pessimiste du futur (*dystopie*). France Cadet envisage le cyborg avec optimisme elle « préfère être une cyborg plutôt qu'une déesse » (D. Haraway, 1991, p. 181).



# LAPSUS

[NUMÉRIQUE]

---

QUESTIONS DE SOCIÉTÉ  
CULTURES CONTEMPORAINES  
PAR LES ARTS ET  
LA PSYCHANALYSE

---

*«De la robotisation  
de l'homme à  
l'humanisation  
de la machine.»*

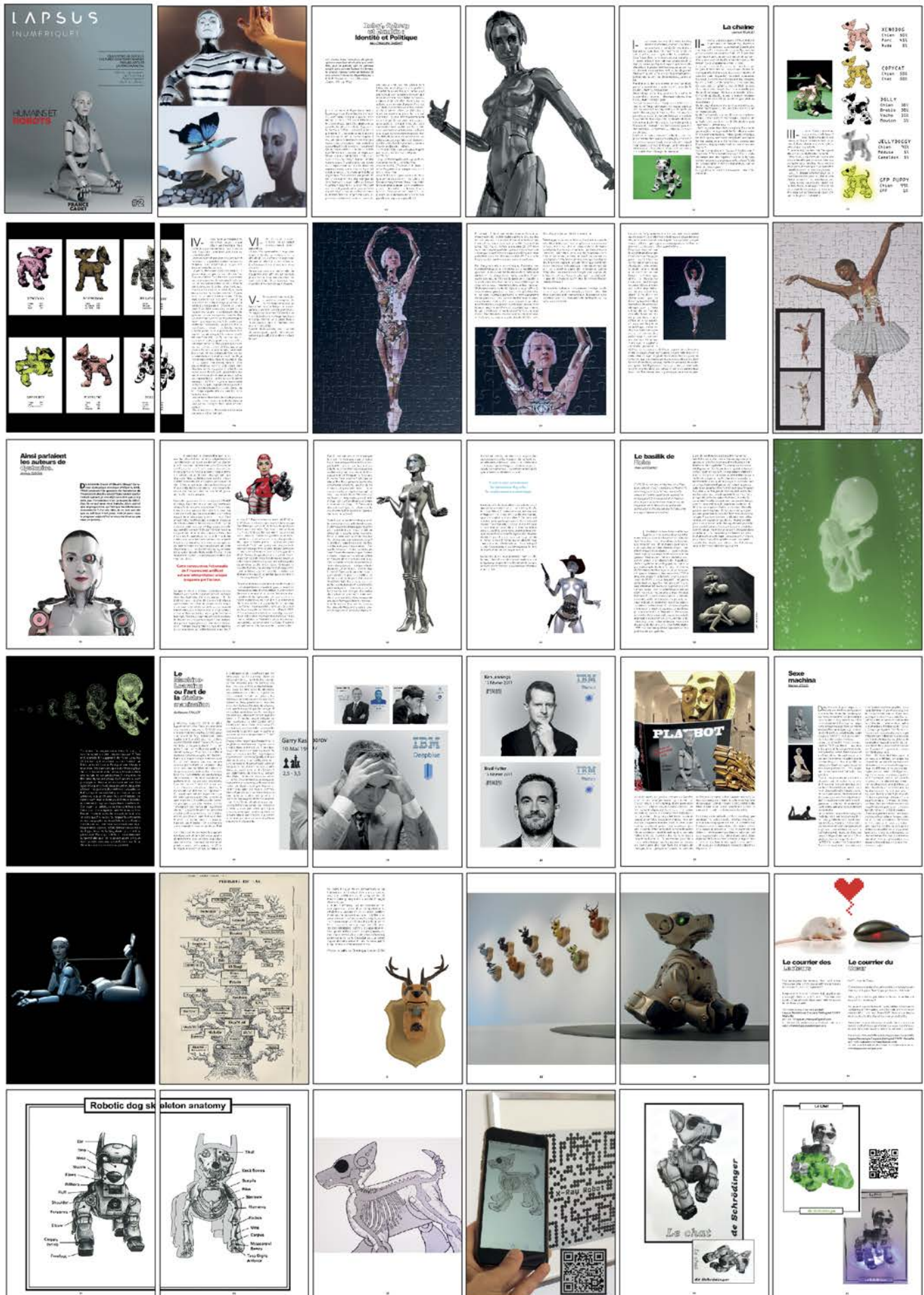
---

HUMAINS ET  
**ROBOTS**



**FRANCE  
CADET**

**#2**





# France Cadet

## Une artiste de l'hybridation

**L**e travail de France Cadet se situe entre les arts et les sciences, de l'écorché à la leçon d'anatomie, du robot au cyborg. Elle poursuit, par la pratique, les recherches théoriques initiées par Donna Haraway. Préférant le modèle de cyborg à celui de la déesse, elle se met en scène dans des situations qui nous interrogent sur les possibles devenir technologiques de l'homme, ou plus précisément de la femme. Dans ses mises en scène, France Cadet est à la fois le modèle et artiste. Les identités qu'elle incarne successivement au travers d'images holographiques, d'objets prototypés ou de dispositifs interactifs entrent en résonance avec l'interchangeabilité de nos profils en ligne. En s'exposant, l'artiste crée de la présence lorsqu'elle nous fixe de son œil augmenté. Mais il y a quelque chose qui nous dérange dans la perfection de ses hybridations lorsque l'on est en peine de dissocier l'humain de sa part augmentée. Y a-t-il encore une femme dans la machine ? La

question du genre, évidemment, est une problématique sous-jacente du travail de cette artiste aux multiples identités qui nous incite à repenser plus largement notre conception du vivre ensemble.

Scientifique détournée par l'appel de l'art, France Cadet, née en 1971, n'est pas la première excentrique à développer une certaine fascination pour la robotique.

Sa formation et son intérêt initial pour la biologie, ont donné naissance à ses préoccupations actuelles, notamment à un thème central de son travail : la question du vivant et la relation complexe et ambiguë entre les espèces. France Cadet développe ainsi une étude comportementale de l'homme envers sa propre espèce traitant de la sensualité et ses stéréotypes, ainsi qu'une étude sur la relation anthropomorphique, affective ou délétère qu'entretient l'homme avec l'animal, qu'il soit robotique ou de chair et de sang.

La plupart des pièces de France Cadet traitent de

problèmes sérieux mais sur un ton plutôt ironique et ludique : des jouets rigolos, des jeux vidéo cocasses, des animaux de compagnie mignons, des machines attrayantes, des robots séduisants... tout comme un univers coloré enfantin se mêle à un univers pour adultes avertis. C'est à travers, l'humour, la dérision et la caricature voire la subversion que s'opère le détournement de ses pièces (« Leçons de séduction », « Tapis d'éveil », « Boîtes à mmh... » et « Happy Hoppers »), car il s'agit bien souvent de cela, un détournement, un détournement du discours scientifique tout comme un détournement d'objets. France Cadet n'adopte pas une attitude militante contre les problèmes qu'elle aborde mais essaie plutôt de susciter le débat, évoquer la problématique avec légèreté et malice. Le discours est plutôt gentiment sardonique, la critique sociale narquoise et caricaturale, certes, mais toujours sous-tendue des faits réels.

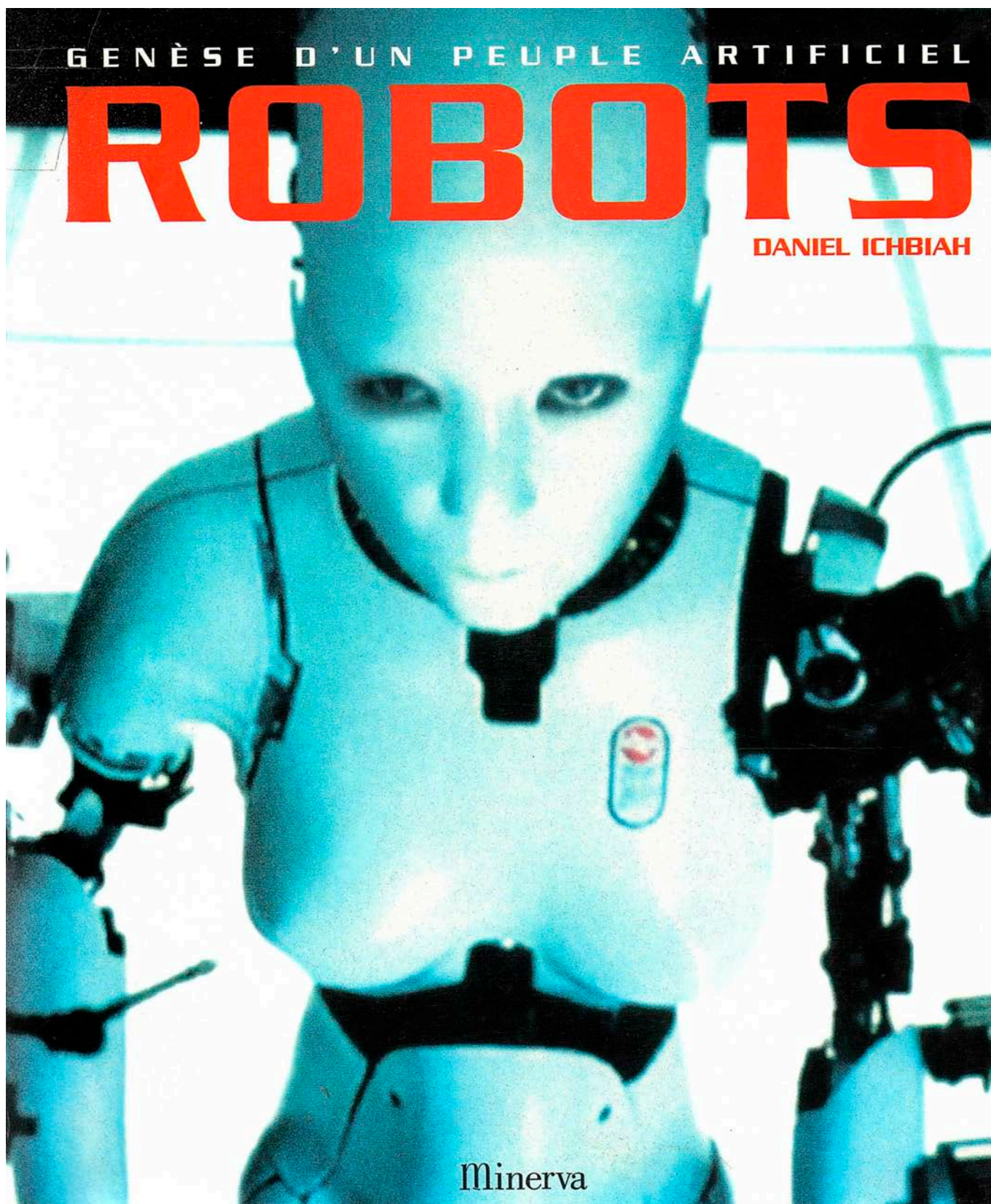


Le point d'orgue de ce détournement est l'utilisation de ce robot chien du commerce, cousin du célèbre Aibo de Sony, sur lequel France Cadet pratique des actes de chirurgie électronique.

Elle les customise, les transforme et les reprogramme avec des comportements inhabituels. L'utilisation de ce robot confère à ses nouvelles créatures une mobilité, une autonomie ainsi qu'une possibilité de projection anthropomorphique de la part du public qui de ce fait engage un échange presque immédiat avec ces êtres robotiques. Toutefois il n'y a pas de réelle intelligence artificielle dans leur programme, ce n'est pas le propos, il faut plutôt en saisir l'essence poétique et narrative. C'est d'ailleurs ce travail auprès de cette armée de robots chien qui l'a propulsé sur la scène internationale.

(Propos recueillis par Dominique Moulon - 2014)





Edition Minerva – 2005 – 540 pages - Disponible en 3 langues : Français, Anglais, Allemand  
Dog[LAB]01 en page 188 et 189





**France Cadet**  
**DOG[LAB]01**

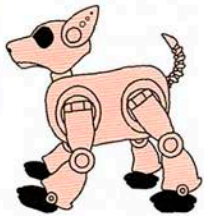
France

*Cette installation présente 5 robots-chiens autonomes, transformés, piratés et reprogrammés pour avoir une apparence et un comportement hybrides entre diverses espèces animales (chien, vache, cochon, brebis, chat, caméléon, méduse...), chacun ayant sa fiche signalétique et son origine génétique.*

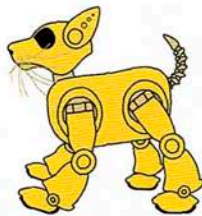
© France Cadet - Production Lille 2004







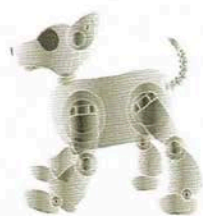
**XENODOG**  
Chien 50%  
Porc 45%  
Nude 5%



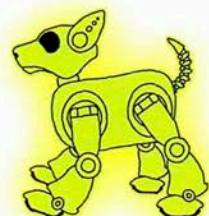
**COPYCAT**  
Chien 50%  
Chat 50%



**DOLLY**  
Chien 50%  
Brebis 30%  
Vache 15%  
Mouton 5%



**JELLYDOGGY**  
Chien 90%  
Méduse 5%  
Caméléon 5%



**GFP PUPPY**  
Chien 99%  
GFP 1%





## France Cadet : moitié femme, moitié robot

Par ses installations multimédias, l'artiste française, scientifique de formation, met le public en relation directe avec les robots.

**Q**ui ? Quittant la filière scientifique, France Cadet se tourne vers l'art pour explorer les possibilités de la robotique. Elle conçoit des installations et des dispositifs multimédias montrant la relation complexe et ambiguë entre le vivant et l'artificiel.

**Quoi ?** Les robots de France Cadet expérimentent des activités humaines et des plaisirs sociaux. A l'entrée de l'expo, un robot chat, assis devant un écran plat, regarde le film *Le Monde de Nemo*. Les évolutions du petit poisson suscitent parfois un geste, un miaulement. Une planche anatomique montre le squelette de l'animal. D'autres sérigraphies révèlent son système cardio-pulmonaire et digestif. Pour le découvrir, il suffit de gratter sa carapace robotique ou de lire le QRcode

avec son Smartphone. Avec la nouvelle série de photos numériques et interactives *Robot mon amour*, France Cadet se met en scène sous l'apparence d'un gynoïde, mi-femme, mi-robot. En touchant ou en caressant certains de ces êtres hybrides, le spectateur peut provoquer un battement de coeur, un frisson ou le bruissement des ailes d'un papillon posé au creux d'une main.

**Comment ?** Elle utilise un robot chien du commerce, le Tiger & Silverlit, sur lequel elle pratique des actes de chirurgie électroniques, le reprogrammant afin de lui faire adopter des comportements singuliers pour un robot. Si elle aborde des thématiques sérieuses (le clonage, l'eugénisme, les expérimentations animales), France Cadet adopte un ton volontiers ironique.

**Pourquoi ?** « C'est à travers l'humour que s'opère le détournement. »  
Détournement de l'objet et du discours scientifique. Sans militer ni choquer, elle cherche à engager le débat avec le public par le jeu de l'interaction avec ses créatures.



### *Expos*

France Cadet :  
robot pour être vrai



30/01/2015 à  
25/07/2015



Télérama N° 2881. Du 30 mars au 5 avril 2005

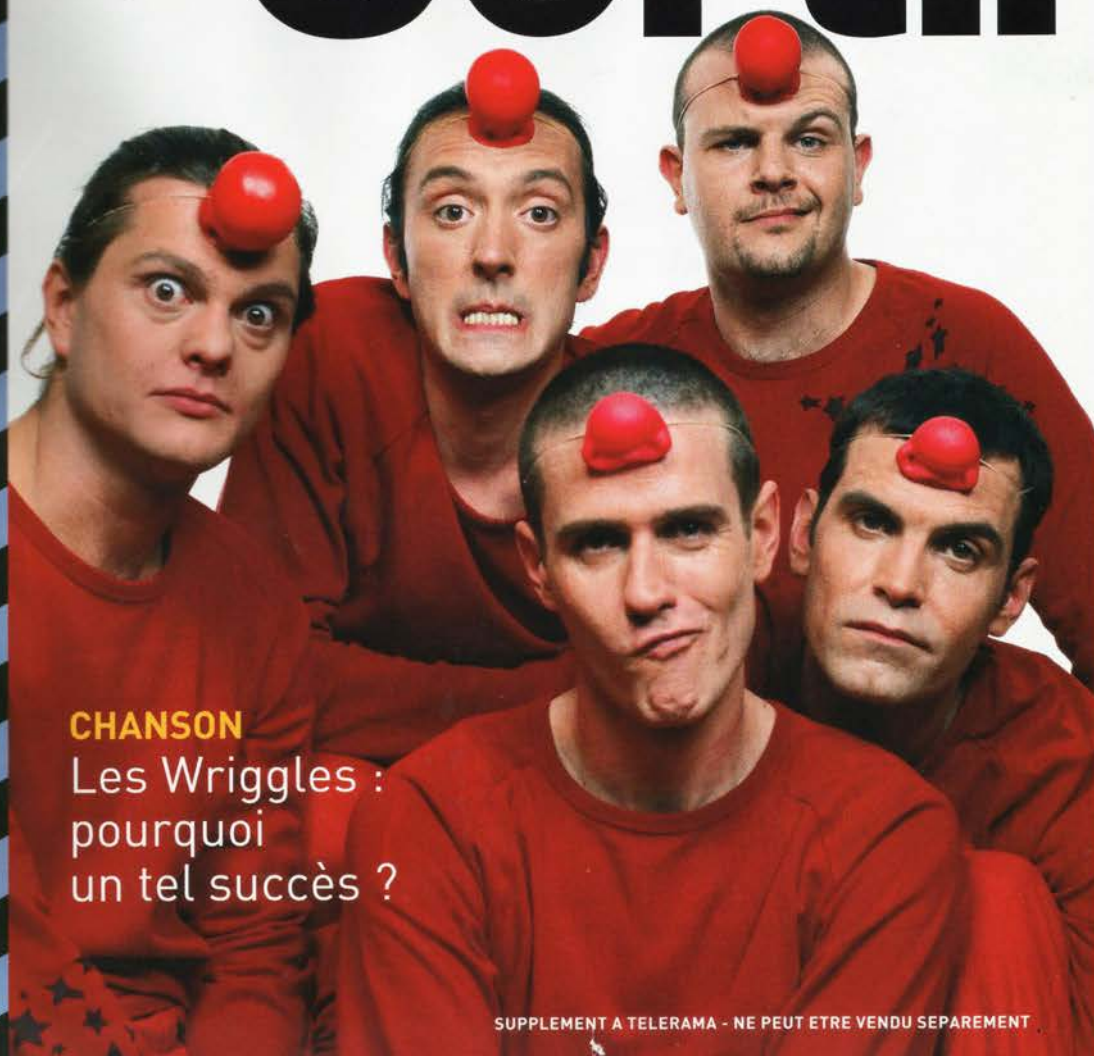
MIX

Les robots-chiens  
transgéniques  
du festival Exit



# Télérama Sortir

*Paris selon vos envies*



CHANSON

Les Wiggles :  
pourquoi  
un tel succès ?

SUPPLEMENT A TELERAMA - NE PEUT ETRE VENDU SEPAREMENT



# Fou

Mix

## Mutations canines à Exit



**Génétiquement déviants, les robots-chiens de France Cadet chahutent le festival.**

Si l'on devait choisir une mascotte Exit, cru 2005 (un festival pour présenter une scène internationale transdisciplinaire et à forte teneur en hautes technologies), on éliminerait l'un des robots-chiens transgéniques de France Cadet, exposés parmi d'étonnantes trouvailles

d'artistes inventeurs. Visite guidée de son "Dog[lab]". La bestiole a tous les attributs morphologiques du chien, mais le pelage blanc à larges taches noires et une paire de cornes entre les oreilles. Elle gratte le sol à la façon d'un taureau qui voit rouge, tremble sur ses pattes (robotiques), puis agonise sur le flanc. On vient d'assister à la tragique fin de Dolly. Une fiche technique détaille son "origine génétique" : chien 50 %, brebis 30 %, vache 15 %, mouton 5 %. Tout s'explique : l'animal (qui finit par se relever pour reprendre son chancelant manège) est atteint d'ESB et de tremblante du mouton cumulées. Parquée sur un parterre de (faux) gazon, Dolly est l'une des sept créatures issues des manipulations de France Cadet. Qui fit un temps des études scientifiques avant de se replier sur les beaux-arts. Et se livre à une série de

Dolly, joli chiot enrichi en brebis, vache et mouton, tares comprises.



recherches (ludiques) sur les dérives potentielles des expérimentations génétiques et animales, passées du domaine de la science-fiction à celui du réel. "Tout ce qui est de l'ordre de la sélection génétique et du clonage, depuis longtemps pratiqués dans l'élevage ovin et bovin ne posait de problème à personne. Jusqu'à ce que la 'vache folle' touche l'homme..." avance l'apprentie sorcière devant le cas de sa Dolly.

La ménagerie de la jolie France n'aurait jamais vu le jour si une multinationale de l'électronique n'avait eu la flamboyante idée de sortir Aibo, robot canin à éduquer et à transformer en animal de compagnie sans taches et sans reproche.

La demoiselle s'en procure un exemplaire, trouve le plan de ses circuits électroniques sur Internet, et l'opère à cœur ouvert. Le premier succombera à l'intervention. Pas les suivants, qui seront piratés pour être transformés en robots hybrides et transgéniques, singeant les attitudes de multiples espèces animales.

Le cadet de Dolly s'appelle Copycat. Mi-chien, mi-chat, le prototype allie réflexes de propreté félins et démonstrations d'affection canines.

Ou comment créer le "compagnon idéal", à l'image du premier clone de chat créé en 2001 au Texas à l'attention des familles qui voudraient remplacer à l'identique, moyennant dollars, leur animal familier disparu... Suivront un molosse à deux têtes, Schizodog (chien 50 % chien, Dr Jekyll 25 %, Mr Hyde 25 %), susceptible de préfigurer l'évolution de quelques maladies mentales ; un modèle transparent, un peu méduse, un peu caméléon, qui, pour cause de réminiscences aquatiques, tente un crawl sur sa pelouse artificielle ; un spécimen nourri à la protéine phosphorescente, à la robe joliment fluo. Et deux robots aux propriétés porcines pour cumuler les fonctions d'animal domestique et de réservoir d'organes (en vue de greffes éventuelles). Vous en rêviez ?

Cathy Blisson

Festival Exit, du 30 mars au 9 avr., Maison des arts et de la culture André-Malraux, place Salvador-Allende, 94 Créteil, 01-45-13-19-19. (Expo 3-5 €, spectacles 10-22 €, pass 16-35 €). Programme : [www.maccréteil.com](http://www.maccréteil.com)



## Arts. Au festival Exit de Créteil, les créations loufoques d'«Inventeurs».

# La science intruse

**Inventeurs**  
dans le cadre d'Exit, Maison des arts de  
Créteil (94), 1, place Salvador-Allende.  
Tél.: 01 45 13 19 19. Jusqu'au 9 avril.

Is tiennent leur rang, quelque part entre Salvador Dali et Léonard de Vinci. Les «inventeurs» qui s'exposent à la Maison des arts de Créteil ne feront sans doute pas avancer la science. L'Allemand Christian Günther peut patiemment jouer au corps-à-machine musical et graphique. Son transistor géant, 100 % analogique, qui active des crayons pour dessiner des mandalas électroniques et génère une petite musique planante, ne lui fera pas décrocher un Nobel, même s'il y travaille depuis «plus de vingt ans». Pas plus que la communauté scientifique n'applaudira le duo suédois Mikael Pauli-Dag Birkeland et leurs coussins d'eau pétomanes ou Frédéric Le Junter et son jardin musical, composition low-tech de bois, fils de fer et tambours primitifs.

**Recherche sans fin.** Ils établissent en revanche des passerelles entre art et science, détournent les technologies ou exhument des mécaniques antiques qui poétisent, remuent, inquiètent parfois. Les dix artistes présentés à Créteil dans le cadre du festival Exit ont un point commun avec les scientifiques: eux aussi passent par les affres de la recherche, de la programmation ou de l'expérimentation sans fin. Ainsi du collectif Time's up, assujéti à une présence permanente dans l'exposition, sous peine de voir bugger son



**Copycat**, l'un des chiens «génétiquement» modifiés de France Cadet.

*Gravitron*, transposition physique, via des nacelles montées sur vérins, des batailles navales du jeu vidéo.

La facétieuse France Cadet ne cherche pas une chaire en génétique pour ses chiens, qu'elle manipule à l'envi afin de leur

**Les dix artistes présentés à Créteil détournent les technologies ou exhument des mécaniques antiques qui poétisent, remuent, inquiètent.**

insuffler des comportements de méduse, de chat ou de cochon. Son *Dog [LAB]*, début de meute hybride (sept modèles), est un savant mélange de piratage des premiers modèles du robot Aibo de Sony et de dénonciation ludique des mani-

pulations génétiques. L'un s'appelle *Copycat*, en référence au premier chat cloné par le laboratoire d'une université texane. Le chien-chat de France Cadet est à 50 % un chien, qui reproduit mécaniquement des comportements canins, et à 50 % un chat, qui interrompt ses déplacements pour agiter ses moustaches ou se passer la patte devant l'oreille.

**Convulsions.** Plus loin, *Dolly* ressemble aux chiens robots de Sony que France Cadet dépèce pour en modifier les entrailles robotiques: le chien reste présent, mais l'hybridation vache-mouton le fait

trembler quelques minutes puis se coucher sur le flanc et s'éteindre, secoué de convulsions façon vache folle (1). *Xenodog* (en référence aux xénogreffes) est un chien-porc, une projection imaginaire des réserves d'organes que la science promet. Et *Jellydog* se prend pour une méduse...

Drôle et glaçant à la fois, *Dog [LAB]* est un moyen subtil de «dénoncer les débordements du clonage, l'eugénisme, les expérimentations animales et leurs applications commerciales», dit France Cadet. Belle manière d'infiltrer la science pour en faire dégorgier le venin... ◆

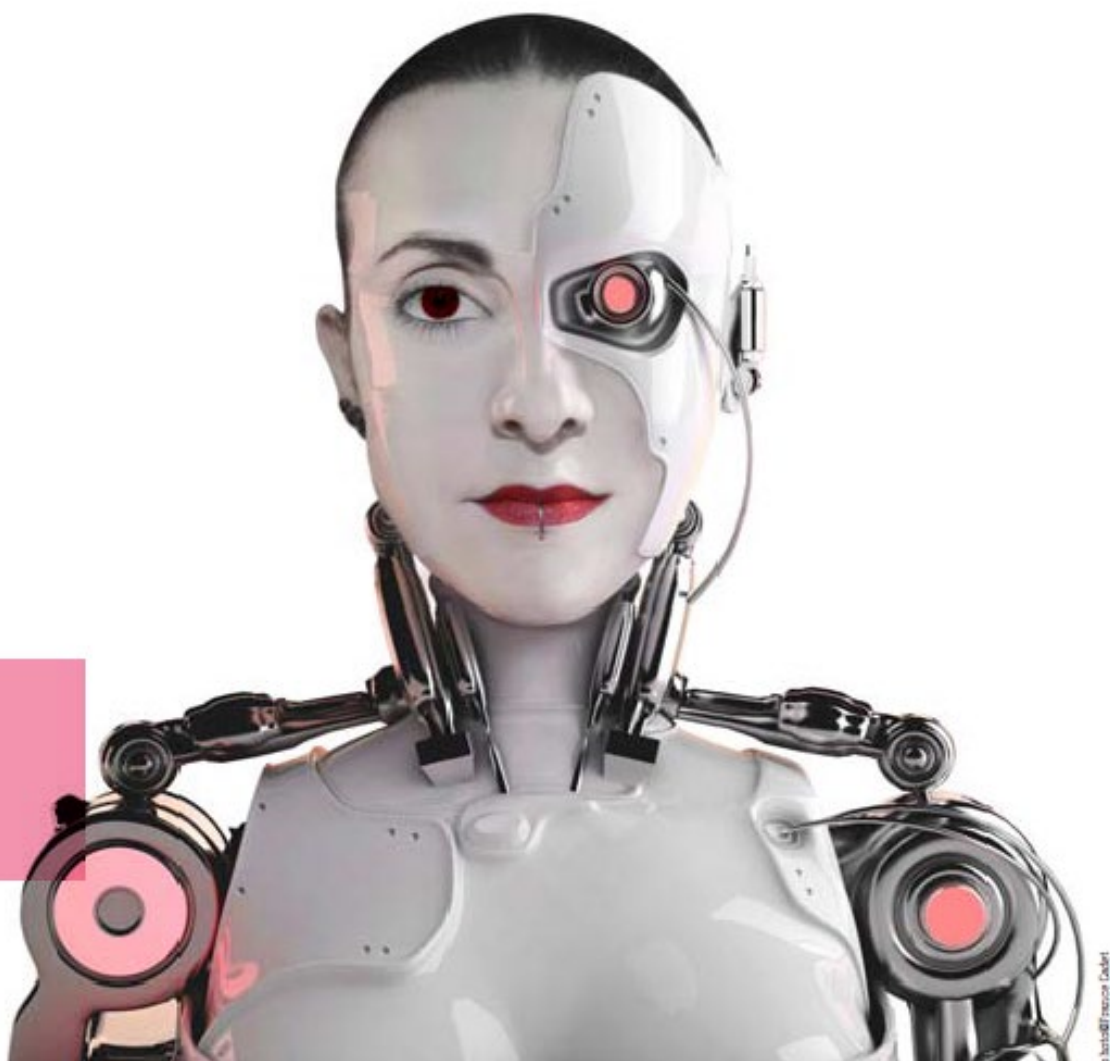
ANNICK RIVOIRE

(1) Comportements programmés en boucles de quelques minutes.



La culture à Saint-Martin-d'Hères - de janvier à mars 2014 - n° 72

# Périphériques



## Des robots émotifs

Utilisant la robotique et les nouveaux médias, le travail de France Cadet, transfuge de l'univers scientifique passée à l'art, explore parodiquement la relation de l'homme à l'animal et de l'humain à l'androïde, en jouant avec la frontière, de plus en plus poreuse, entre le naturel et l'artificiel.

 Saint-Martin-d'Hères

# Des robots émotifs ■

Utilisant la robotique et les  
de France Cadet, transfuge de  
à l'art, explore parodiquement  
l'animal et de l'humain à  
la frontière, de plus en plus  
l'artificiel. Exposée à Madrid,  
l'atelier de robotique à l'École  
Provence et enseigne à la  
Chicago.

nouveaux médias, le travail  
l'univers scientifique passée  
la relation de l'homme à  
l'androïde, en jouant avec  
poreuse, entre le naturel et  
Tokyo ou Sao Polo, elle dirige  
supérieure d'art d'Aix-en-  
School of the Art Institute of

14



photo © France Cadet





Si, pour pouvoir disposer d'une plus grande créativité, elle a bifurqué d'une formation en biologie vers une école d'art, France Cadet a vite été rattrapée par sa curiosité scientifique et ses préoccupations originelles : tout son travail porte en effet sur des questions ayant trait aux relations complexes et délicates entre l'homme, l'animal et la machine. Interrogations essentielles au moment où la frontière perd de son étanchéité entre le naturel et l'artificiel, où les nanotechnologies commencent à être implantées dans le vivant et où l'on cherche à faire marcher des ordinateurs avec des protéines et des neurones.

Ces questions éthiques, France Cadet les aborde toujours de biais, avec la distance et la délicatesse d'un humour un rien narquois.

« Je n'ai pas une vision manichéenne du clonage et de l'utilisation de l'animal, ni une approche militante. » L'un des objets favoris qu'elle utilise pour ses installations (la notion de dispositif conviendrait sans doute mieux) est un chien de compagnie, un petit robot jouet tel qu'on le trouve dans le commerce et dont elle a modifié l'aspect, piraté la carte-mère et reprogrammé le fonctionnement, l'affligeant ainsi de comportements pathologiques, tous calqués des résultats d'expérimentations réelles de modifications génétiques ou d'autres traitements dûment répertoriés. Ainsi détourné, l'attendrissant animal mécanique a l'air de souffrir de troubles

symptômes. L'émotion qu'il paraît susciter auprès du public peut alors constituer l'étincelle et l'aiguillon d'une réflexion.

Cet exemple illustre la méthode de France Cadet, sa façon ludique et parodique de prolonger, en le décalant sur un autre plan, l'écho de questions qui font débat. Son champ d'expérimentation ne se limite pas aux projections anthropomorphiques de l'homme sur l'animal, qu'il soit de chair ou de synthèse, ni aux

conséquences d'interventions scientifiques ou technologiques : l'artiste s'intéresse à d'autres manipulations, par exemple celles de clichés érotiques par la publicité. France Cadet se met elle-même en scène, reprenant la pose et la plastique du modèle,

pour caricaturer les prétendues « leçons de séduction » distillées par une marque de lingerie. Prolongeant la stéréotypie fantasmatique, elle pousse la démonstration de la leçon jusqu'à l'absurde, continuant le déshabillage jusqu'au squelette et aux viscères dévoilés à la manière de planches anatomiques anciennes, ou greffant son visage numérisé sur le corps d'un petit cyborg agenouillé dans la même pose lascive. Machine désirante ou chair mécanisée, quelle fiction crée l'orgasme ? a l'air de demander France Cadet entre sourire et soupir.

J.-P.C.

**France Cadet  
Exposition  
du jeudi 30 janvier  
au samedi 8 mars  
à l'Espace Vallès  
du mardi au samedi de 15 h à 19 h  
Vernissage jeudi 30 janvier à 19 h**



## EXPOSITIONS

© Do robotic cats dream of electric fish ? France Cadet



### Électricité sensible

L'ART DE LA ROBOTIQUE PREND TOUT SON SENS AVEC L'ŒUVRE DE FRANCE CADET. ACTUELLEMENT EXPOSÉE À L'ESPACE VALLÈS, L'ARTISTE JONGLE ENTRE DES CYBORGS, INTERROGEANT LE DEVENIR D'UNE SOCIÉTÉ TECHNO-CORPS, ET DES CHIENS MÉCANIQUES, DÉNONÇANT LES RELATIONS HOMMES-ANIMAUX. PLUS ENCORE, ELLE OFFRE UNE RADIOSCOPIE DES MATIÈRES, À LA RECHERCHE DE L'ÉMOTIF. **CHARLINE CORUBOLO**

De sa formation scientifique, France Cadet conserve une curiosité pour la biologie et un goût pour les connexions. Ce glissement d'univers permet à l'artiste d'étendre avec créativité sa réflexion sur un monde enclin à se robotiser sans cesse. L'exposition *Robot mon amour* à l'Espace Vallès met ainsi en lumière l'étude de deux entités : l'organique et l'artificiel. Issus du commerce, des chiens-jouets sont reconfigurés afin de leur donner des propriétés étranges : miaulement ou hennissement. La bête est perturbée et, par le

prisme de cette analyse mécanique, commence à poindre la dénonciation de l'emprise humaine sur l'animal. Parmi cette série, des trophées de chasse canins, qui s'animent de plus en plus lorsque l'on s'approche, accentuent cette critique : leur hostilité est en réponse à l'acte barbare commis par l'homme. Un homme qui est lui-même décortiqué, ou plus exactement la femme, dans les *Anataleçons*, détournement parodique des publicités Aubade. L'autopsie de l'anatomie retourne le caractère sexuel des affiches, et la position lascive du corps, entre sensualité et domination, interroge les rapports de force. Alors qu'à travers des tirages numériques de cyborgs, robots au visage de l'artiste, France Cadet questionne le devenir d'un organisme vivant qui bascule dans l'électronique.

#### DE PICABIA À CADET

Mais elle cherche aussi à pointer du doigt une excitation, comme une inquiétude : le fait que les machines deviennent sensibles. Avec le *Cyborg #16*, photographie interactive, l'interrogation reste en suspens. En caressant le bras du personnage, le papillon logé au creux de ses mains se meut lentement. L'androïde devient la connexion entre l'animal et nous, ou a-t-il senti la main, ce qui a provoqué chez lui un mouvement, une sensation ? Quant aux hybrides répliquant les réclames de lingerie, leur connotation sensuelle semble vouloir dire que la sexualité n'est pas uniquement réservée aux connexions moléculaires mais aussi aux connexions électroniques. *La parade amoureuse* du peintre Francis Picabia se transforme ici en vérité numérique possible. Et si l'automate peut s'émouvoir, il peut aussi se distraire tout seul comme le chien à bascule qui se passe de nous ou celui qui observe Nemo sur un écran. Tant de circuits cybernétiques pour autant de questionnements éthiques.

→ Robot mon amour, jusqu'au 8 mars, à l'Espace Vallès (Saint-Martin-d'Hères)



# Sex and the com

**Féminin complexe** Plasticienne au profil scientifique, France Cadet déroule, depuis plusieurs années, créations et récréations sexuelles qui moquent et interrogent les rapports entre les sexes, frontières entre genres et supposés territoires de pouvoir. Telle Lilith imposant à Adam une sexualité féminine assumée.

**A** l'heure des métrosexuels, übersexuels, communautés gays et autres groupes d'asexuels, l'influence des magazines à propos de l'homme/la femme idéal(e), le fantasme standard et l'éducation sélective selon le genre, semblent toujours bien se porter. Étrange agglomérat que France Cadet, artiste versée dans la science, explore à sa façon – gonflée et railleuse –, à travers une démarche de long terme qui interroge la motivation sexuelle des deux sexes... Motivation, selon ses propres observations, capable de faire courir hommes et femmes à l'image de la récompense incitant la souris à courir comme une dératée dans sa roue.

La nature de ses œuvres à caractère « éducatif » est très diverse, mais leurs référents sont malicieusement accessibles à tous. Ainsi, la première leçon de choses signée France Cadet et datée de 2003, s'inspire d'un objet publicitaire qui a frappé les esprits, mâles autant que femelles, à savoir les « Leçons de séduction » de la marque de lingerie Aubade. Viennent ensuite les boîtes à mmmh aux sons suggestifs, les Tapis d'éveil pour grands enfants et les Happy Hoppers, ballons sauteurs dotés d'extensions pimentées. Ensemble, ces objets artistiques s'attaquent aux clichés et corsets qui dictent ce que nous croyons savoir des attentes et fonctionnements sexuels de l'autre.

## Revisiter la géographie du fantasme

Loin d'un désir de brutaliser ou de condamner, France Cadet traite vertement et avec le sourire les stéréotypes et l'hypocrisie qui entourent les représentations générales des relations hommes/femmes. Des photographies d'Hervé Lewis pour Aubade elle s'est logiquement emparée, afin de parachever tout ce que cette campagne revendique trop fort (un fantasme accepté comme général : le corps de rêve archétypal + les accessoires de dentelle), ou tait :

« La seule porte que Lewis a ouverte sur l'imaginaire est l'absence de visage. Il ne montre que des corps sans existence réelle. Du coup, pour les hommes, le fantasme peut s'incarner en diverses femmes et, pour les femmes, l'identification est possible. Néanmoins, ses images ne proposent qu'une voie, toute tracée, vers la

sensualité. Ma série de Leçons propose simplement une vision alternative de la sexualité, peut-être un peu plus en marge de ce qui est généralement admis. » Et surtout une vision où les territoires mâles et femelles se confondent, s'échangent ou s'affrontent, munis d'accessoires moins classiques qu'une culotte en Chantilly. Sans pasticher la campagne initiale, F. Cadet compose ainsi des images plus trash, où la femme use des mêmes poses, non de la même stratégie et n'augmente pas les mêmes appétits : « Aubade donne des conseils aux femmes, leur dévoilant les

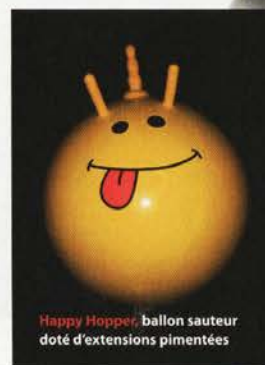


« Les Tapis d'éveil sont des caricatures des comportements sexuels et des idées toutes faites qu'on a à leur sujet. Le masculin [...] réduit au basique ; le féminin au complexe »

fantasmes sous-jacents des hommes. Mes Leçons tendent à donner aux femmes le vrai pouvoir sur les hommes. Et pour preuve que la perception de ce qu'est la sensualité est encore engoncée dans ses clichés, la plupart des gens qui voient mes photos préfèrent celles où les choses sont suggérées, pas trop explicites. Ceux qui aiment les plus « dures » sont ceux qui, je pense, ont davantage de distance avec les stéréotypes sexuels, comme avec les discours trop libérés. »

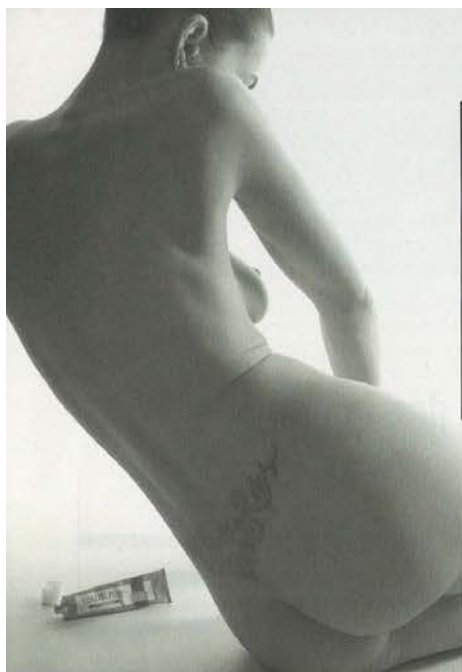
## Désacraliser le sexe

Depuis ses Leçons, F. Cadet continue à gratter là où ça fait du bien sans que l'on ose se l'avouer, comme Lilith, la première femme d'Adam, née comme lui de la Terre, refusait qu'il lui impose de se coucher au-dessus d'elle pour faire

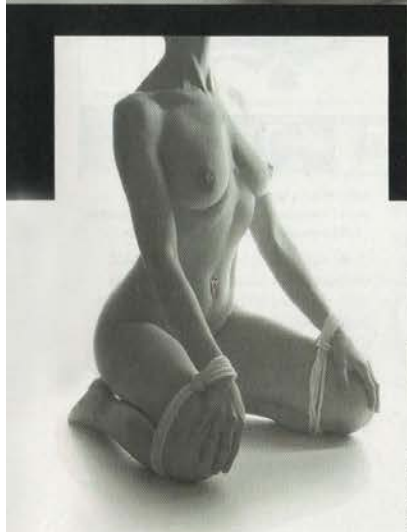


Happy Hopper: ballon sauteur doté d'extensions pimentées





Les boîtes à meuh, devenues Boîtes à mmmh... aux sons évocateurs, tout comme les ballons de gym transformés en Happy Hoppers (en haut) revendent leur rôle de sex-toys



« Ma série de Leçons (inspirée de celle d'Aubade) propose simplement une vision alternative de la sexualité, peut-être un peu plus en marge de ce qui est généralement admis »



l'amour et l'a quitté, parce qu'il lui refusait l'égalité. Ses supports ne visent plus à reconsidérer publicité et communication, mais, ludiques, à apprendre en « s'amusant », via des jouets traditionnels métamorphosés en jouets pour adultes : « Les Tapis d'éveil sont des caricatures des comportements sexuels et des idées toutes faites que l'on a à leur sujet. Le masculin est donc réduit au basique; le féminin au complexe. Quand ils voient ces tapis, les hommes se plaignent d'être résumés à si peu. Quant aux femmes, elles ne réalisent pas toujours l'ironie de mon regard sur leur "complexité". »

Les boîtes à meuh, devenues « Boîtes à mmmh » et les ballons de gym transformés en Happy Hoppers se penchent davantage sur la question des normes en ces temps de prétendue libido assumée et de pratiques multiples agrémentées de sex-toys. « Poudre aux yeux », selon France Cadet, qui nous ressent encore bien en peine de faire évoluer les mentalités, tiraillés que nous sommes entre des principes archaïques et le besoin d'être libérés de tout. Ultime démonstration de nos comportements à la Pavlov : ses cartographies de la nudité, réalisées grâce aux visiteurs qui se connectent sur son site afin de télécharger l'un des économiseurs d'écran que France a créé à partir de ses Leçons. Gratuits, ils ne sont pas donnés mais gagnés. Lors du téléchargement, l'internaute laisse une trace de son passage (son adresse IP) que l'artiste récupère afin de dresser une cartographie des régions du monde où les visiteurs sont les plus « motivés » par sa nudité... Des souris dans des roues on vous dit...

Anne Melcer

N° 973 - 16 JUIN 2008 CBNEWS 33



■ FRANCE CADET

# Quand l'art et les sciences s'entremêlent

France Cadet est une artiste française qui explore la robotique et les nouveaux média. Elle présente son expo *Robot mon amour* à l'espace Vallès qui comporte notamment une série de photographies la mettant en scène dans la peau d'une créature mi-femme mi-robot. Entretien.

**SMH Mensuel :** Après une formation initiale en mathématiques et physique, vous avez choisi de vous orienter vers l'art et la création. Pouvez-vous nous expliquer la relation qui existe entre votre approche scientifique et votre travail artistique ?

**France Cadet :** J'ai toujours été passionnée par le fonctionnement du monde et de l'être humain. Enfant, je démontais mes jouets pour comprendre comment ils fonctionnaient. C'est dans cet esprit que j'ai débuté des études scientifiques avant d'intégrer une école d'arts. Aujourd'hui, mon travail artistique et mon intérêt pour les sciences s'entremêlent. Ce qui m'attire, c'est la relation entre l'homme, l'animal et la machine, entre l'humain et l'artificiel. Par ailleurs, depuis le début de ma carrière, je développe des systèmes interactifs pour mettre en relation le public avec mes œuvres. J'use donc des sciences pour créer.

**Les avancées technologiques, notamment en matière de robotique, sont l'objet de tous les fantasmes. Selon vous, il convient d'en être admiratif ou anxieux ?**

Je m'intéresse beaucoup aux évolutions des biotechnologies et aux conséquences qui en résultent. Pour autant, je n'ai ni de vision manichéenne ni une approche militante

concernant le clonage, l'utilisation de robot ou encore l'eugénisme. Si je trouve que les avancées technologiques sont fantastiques, et même poétiques parfois, il existe une peur légitime quant à la technologie qui échapperait à son créateur comme dans la pièce de théâtre *R.U.R.* de Karel Čapek (auteur tchèque du début du XX<sup>e</sup> siècle à qui on doit le mot robot,

ndlr). C'est d'ailleurs pour cette raison que j'utilise l'ironie pour traiter ces sujets avec un peu de distance. À travers mes œuvres, mon souhait est avant tout de donner des pistes de lecture au public pour qu'il puisse se saisir du débat et avoir sa propre opinion.

**Présentez-nous votre exposition *Robot mon amour* que le public**

**martinérois pourra découvrir à l'espace Vallès du 30 janvier au 8 mars...**

Cette exposition permettra aux visiteurs de découvrir mon univers artistique à travers des œuvres extraites de différentes expositions. Je présenterai notamment une série de seize photos, dont deux sont interactives, dans lesquelles je me mets en scène ironiquement dans des représentations de type science-fiction. Le public pourra également "rencontrer" Nemo, le robot poisson qui nage imperturbablement à l'intérieur de l'écran qui représente son aquarium, Gaude Mihi, le robot à bascule et deux trophées de chasse où les chiens robots grognent à mesure que le spectateur s'en approche. Il y aura également une création originale : une projection holographique. D'autres œuvres interactives seront également visibles dans cette exposition qui explore les frontières entre le naturel et l'artificiel ♦

Propos recueillis par EM

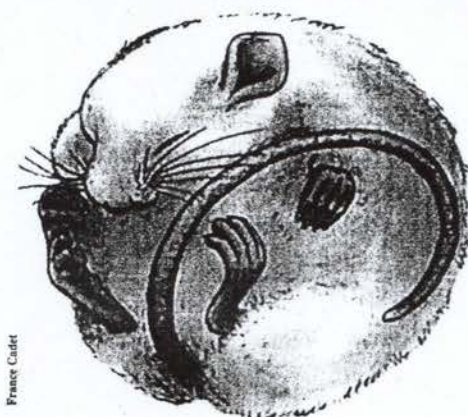
• **France Cadet,**  
***Robot mon amour***  
Exposition du jeudi 30 janvier  
au samedi 8 mars.

À l'espace Vallès, du mardi au samedi,  
de 15 h à 19 h.



Photo © France Cadet

# DES SOURIS ET DES FEMMES



France Cadet

L'iconoclastie atteint généralement peu les milieux scientifiques, le savoir doit rester chose sérieuse. Pas d'abus en la matière, les dépositaires du sens et les manipulateurs des signes d'acquisition de la chose scientifique et du discours didactique souvent édifiant qui l'accompagne ne tolèrent pas les francs-tireurs.

Mettant à profit sa solide formation scientifique France CADET sortie en 1995 de l'Ecole d'Art d'Aix s'en prend allègrement aux bibles des protocoles d'expérimentation et élabore de "faux" catalogues de vulgarisation subtils et décapants. Elle y adjoint des CD-Roms, des planches-contact qui usent les sophismes jusqu'à la corde, les

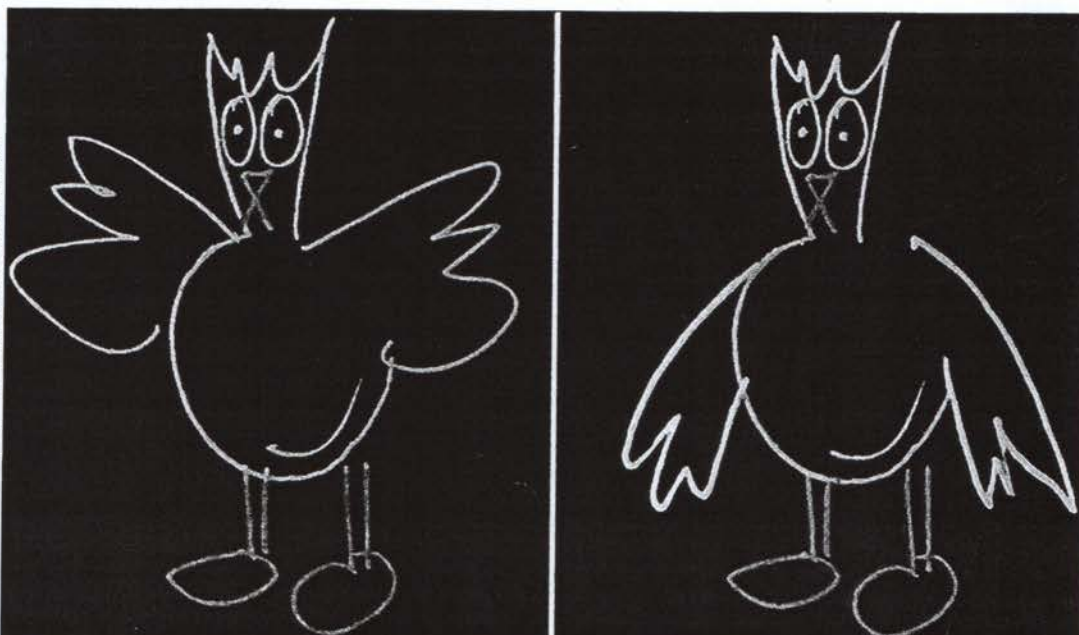
déductions mécanistes sont pistées à la trace, le ton impérialement neutre fustigé.

Des souris de laboratoire à l'homme-cobaye dans une roue, des Play-Mobil transformés avec anode au tapis d'éveil multisensoriel, la gamme de l'inventivité de F. Cadet est vaste. Le Tapis d'éveil deuxième version) est à cet égard surprenant et particulièrement jouissif. Dans des couvertures de bébé bleue et rose cousues par elle, l'artiste a introduit des capteurs des circuits électroniques répondant à la sollicitation du contact : si l'on touche l'icône correspondant à une zone érogène définie (tétons, anus, orteils, etc), des gémissements préenregistrés sont émis et diffusés par des haut-parleurs.

Prodigieusement drôle et tonique, une production aussi bien ficelée devrait trouver preneur dans les bonnes galeries européennes d'ici peu.

Le travail montré en project room décline le détournement de la publicité d'Aubade, marque déposée pour les sous-vêtements. France CADET a restitué ce qui était voilé et qui lui semble hypocrite et mesquin, à savoir le caractère pornographique et graveleux du suggestif et pas de la chose montrée.

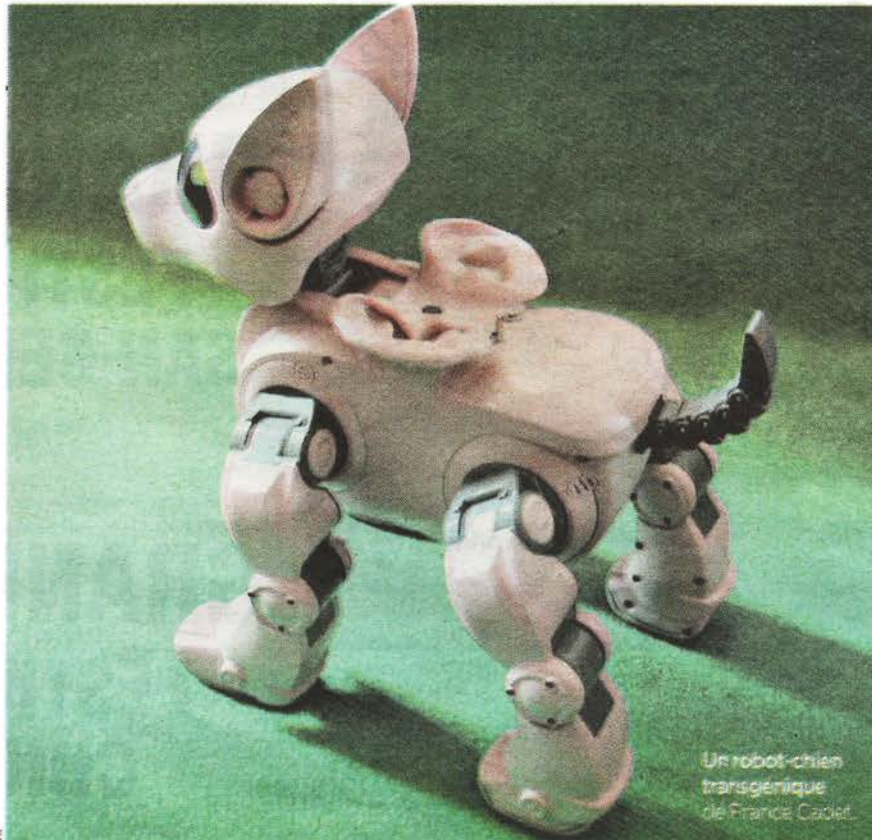
EMMANUEL LOI



Alain Séchas - l'oiseau - 2003 - (projet pour Art Dealers) néon, 101 x 83 cm - galerie Unlimited

6





**Soirée.** Electronique et numérique à Marseille.

## Folies robotiques

**Marseille (13).** Cabaret aléatoire, Friche de la Belle de Mai, 41, rue Jobin. Ce soir, de 19 heures à 3 heures du matin. 5 €. Rens. 0495049504.

**P**our sa deuxième édition, digitalee-MeUTE rempile avec une soirée spéciale robots. L'événement consacré aux musiques électroniques et à la création numérique, nouveau rendez-vous de la vie culturelle marseillaise (tous les trois mois), s'inscrit dans le prolongement des soirées Multiprise organisées au Cabaret aléatoire, lieu défricheur voué aux musiques actuelles, au multimédia et aux arts visuels, sis dans la Friche de la Belle de Mai. Trois fois par mois, Multiprise organise des plateaux radio diffusés simultanément sur les ondes et sur le web, alternant miniconcert et interviews d'artistes, l'occasion pour eux de présenter leur travail au public. Un dispositif similaire inaugure cette deuxième digitalee-MeUTE avec dès 19h10 une émission en direct sur Radio Grenouille (88.8 FM)

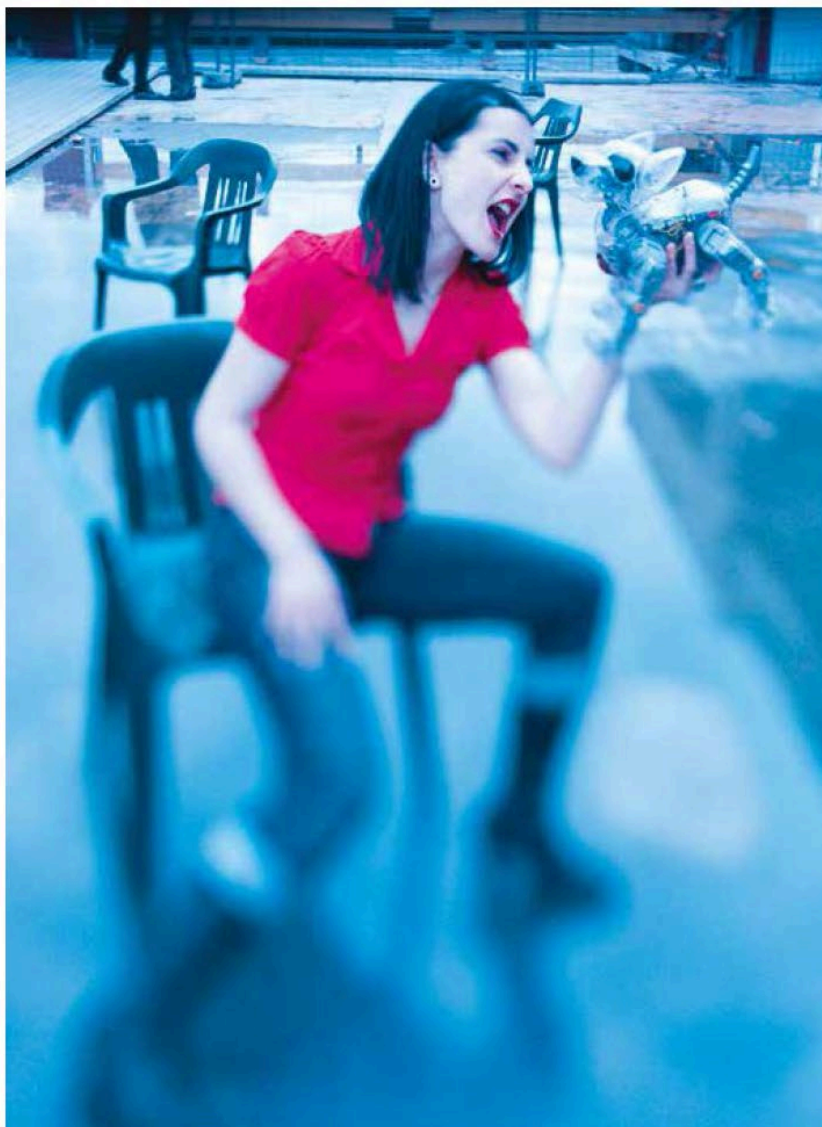
autour du légendaire label britannique Planet-Mu (du pionnier Mike Paradinas) et des artistes multimédia invités, animée par Philippe Petit, fondateur du label d'électronica BIP-HOP, responsable également de l'alléchante affiche musicale: *live* du duo parisien dDamage (premier groupe français signé sur Planet-Mu), Ear\_thrillerz, Deadman DJ et Raptus du collectif marseillais Sonarcottik.

Les spectateurs pourront également déambuler entre quatre installations et explorer les relations hommes-machines avec le robot interactif de Robot Sapiens, les sept robots-chiens «transgéniques» de France Cadet, piratés et reprogrammés pour adopter des comportements hybrides, mélange de plusieurs espèces animales, découvrir les carnets de notes vidéo de Lauren Terras ou encore taquiner le papillon dans l'installation interactive de Guillaume Stagnaro. ◀

MARIE LECHNER



A voir du chien, ça ne s'invente pas. Et pourtant si, car pour l'afficher, il faut y mettre du savoir. France a une âme de chercheuse et la curiosité chevillée au corps. Pour tout ce qui vit, pour tout ce qui bouge. Sa vocation fut tout d'abord scientifique. La biologie autant que la mécanique et la physique l'ont fascinée enfant. Des bactéries aux grands primates, comment fonctionnons-nous, comment pensons-nous, comment aimons-nous aussi ? Aimer, n'est-ce pas d'abord une question de sécrétions, d'hormones et d'informations neurologiques ? Aimer, vivre... un beau jour, au-delà de la science, de la réflexion scientifique, c'est l'art qui lui est apparu comme l'hypothèse la plus féconde. De son passage dans les labos, elle a retenu le goût de l'expérience, elle y ajoute l'interactivité sujet/objet, l'effacement des barrières regardé/regardant. « Voulez-vous jouer avec moi ? », semblent dire ses créatures « cyber ». Ainsi en va-t-il des séances de dressage qu'elle exécute avec ses « chiens robots ». Les « tapis d'éveil » invitent le collectionneur à gratter l'œuvre pour que ce dernier s'implique en y laissant sa trace. L'artiste détourne le discours savant, parodie les dogmes pour que nous y mettions de la distance. L'esthète y trouve son compte, car « science sans conscience n'est que ruine de l'âme\* ». France Cadet a fait ses études à Toulon et à Aix en Provence. Sa carrière artistique se déroule surtout hors de l'Hexagone. Elle enseigne la robotique à Chicago et a reçu à Madrid le 1<sup>er</sup> prix de Vida 6.0.



## FRANCE CADET

### « Avoir du chien »

-/ Barking up the right tree

-/ France Cadet has the soul of a seeker and a deeply ingrained spirit of inquiry, a curiosity about everything that lives or moves. Science was her first vocation. As a child she was equally fascinated by biology, mechanics and physics. From bacteria to the great apes, how do we function? How do we think? How do we love? Isn't love a matter of secretions, hormones and neurological information? Loving and living ... beyond science

and scientific inquiry, it was art that seemed to her the most fruitful path. From her laboratory days she has retained a taste for experimentation; to that she adds subject/object interactivity, abolishing the barriers between the observed and the observer. "Would you like to play with me?" her cyber-creatures seem to say. And indeed she does training sessions with her robot dogs. Her discovery mats for grown-ups invite the collector

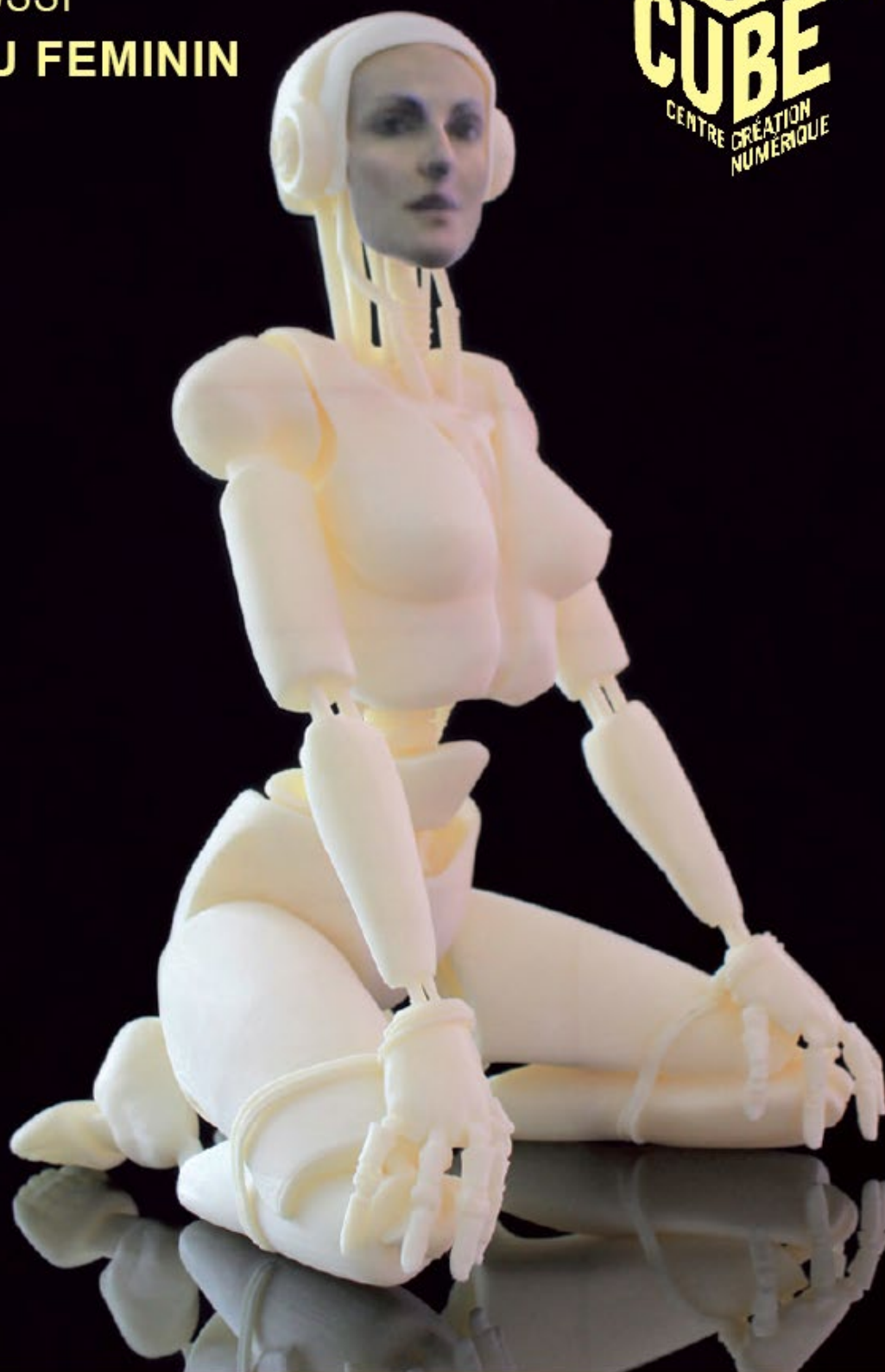
to get involved in the artwork by scratching it so that it responds. France Cadet subverts intellectual talk and parodies dogmas to distance us from them. She studied art in Toulon and Aix-en-Provence, but mostly she has worked abroad. She teaches robotics in Chicago and won first prize in the VIDA 6.0 competition in Madrid.

\* Rabelais



**LE CUBE SE CONJUGUE  
AUSSI  
AU FEMININ**

ART 3000  
**LE CUBE**  
CENTRE CRÉATION  
NUMÉRIQUE  
GRAND PARIS  
SEINE OUEST



## EXPOSITION

TIRAGES  
PHOTOGRAPHIQUES,  
SÉRIGRAPHIES, DESSINS,  
ROBOTS, VIDÉOS,  
SCULPTURE 3D

DU 30 JANVIER  
AU 25 JUILLET  
VERNISSAGE  
JEUDI 29 JANVIER 19H

ENTRÉE LIBRE

France Cadet explore la robotique et les nouveaux médias, naviguant entre les arts et les sciences. Elle cherche à explorer les limites et les problèmes de maîtrise de la science et des technologies au sens large : radioactivité, clonage, eugénisme, biotechnologies, artificialisation de la vie, répercussions sur les humains et non-humains, problèmes éthiques engendrés, droit de manipuler le vivant, dans les laboratoires comme sous couvert de projets artistiques. C'est à travers l'humour, la dérision, voire la subversion, que s'opère le détournement de ses pièces. Car il s'agit bien souvent de cela, un détournement. Un détournement du discours scientifique tout comme un détournement d'objets. France Cadet n'adopte pas une attitude militante contre les problèmes qu'elle aborde, mais essaie plutôt de susciter le débat, évoquer la problématique avec légèreté et malice. Son discours est gentiment sardonique, sa critique sociale est narquoise et caricaturale, certes, mais toujours sous-tendue des faits réels.

L'une des œuvres centrales de l'exposition présente une toute nouvelle série baptisée *Robot, mon amour*. Cette série est composée de photographies numériques où l'artiste se met directement en scène dans la peau d'un gynéoïde (robot à l'apparence d'une femme) pour démontrer la mécanique du désir, déclinée suivant les standards esthétiques du robot dans l'imaginaire contemporain. Tel un cyborg des temps modernes, France Cadet interroge les fonctionnements du corps humain, de la pensée, des émotions, de la communication entre l'homme et la machine. Vivant et artificiel, érotique et robotique, intérieur et extérieur, réel et irréel... s'entremêlent.

# FRANCE CADET ROBOT POUR ÊTRE VRAI

5

## FRANCE CADET

Ayant étudié les sciences avant de se tourner vers des études artistiques, France Cadet s'est fait connaître avec ses installations robotiques et multimédias orientées vers le vivant. Elle a participé à de nombreuses expositions à travers le monde (Europe, Asie, Amérique Latine et Etats-Unis). En 2003, elle a reçu le 1<sup>er</sup> prix de VIDA 6.0, un concours international sur l'art et la vie artificielle à Madrid, et a reçu une mention aux Digital Stadium Awards de Tokyo. Sa formation et son intérêt initial pour la biologie ont donné naissance à ses préoccupations actuelles, notamment à un thème central de son travail : le vivant et la relation complexe et ambiguë entre les espèces. France Cadet développe ainsi une étude comportementale de l'homme envers sa propre espèce traitant de la sensualité et de ses stéréotypes, ainsi qu'une étude sur la relation anthropomorphique, affective ou délétère qu'entretient l'homme avec l'animal, qu'il soit robotique ou de chair et de sang. Par ailleurs, depuis une quinzaine d'années, France Cadet mène des stages robotiques et dirige l'atelier robotique de l'école Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Elle vient également de rejoindre l'équipe enseignante de la renommée School of the Art Institute of Chicago après y avoir dirigé le département Art & Technology.

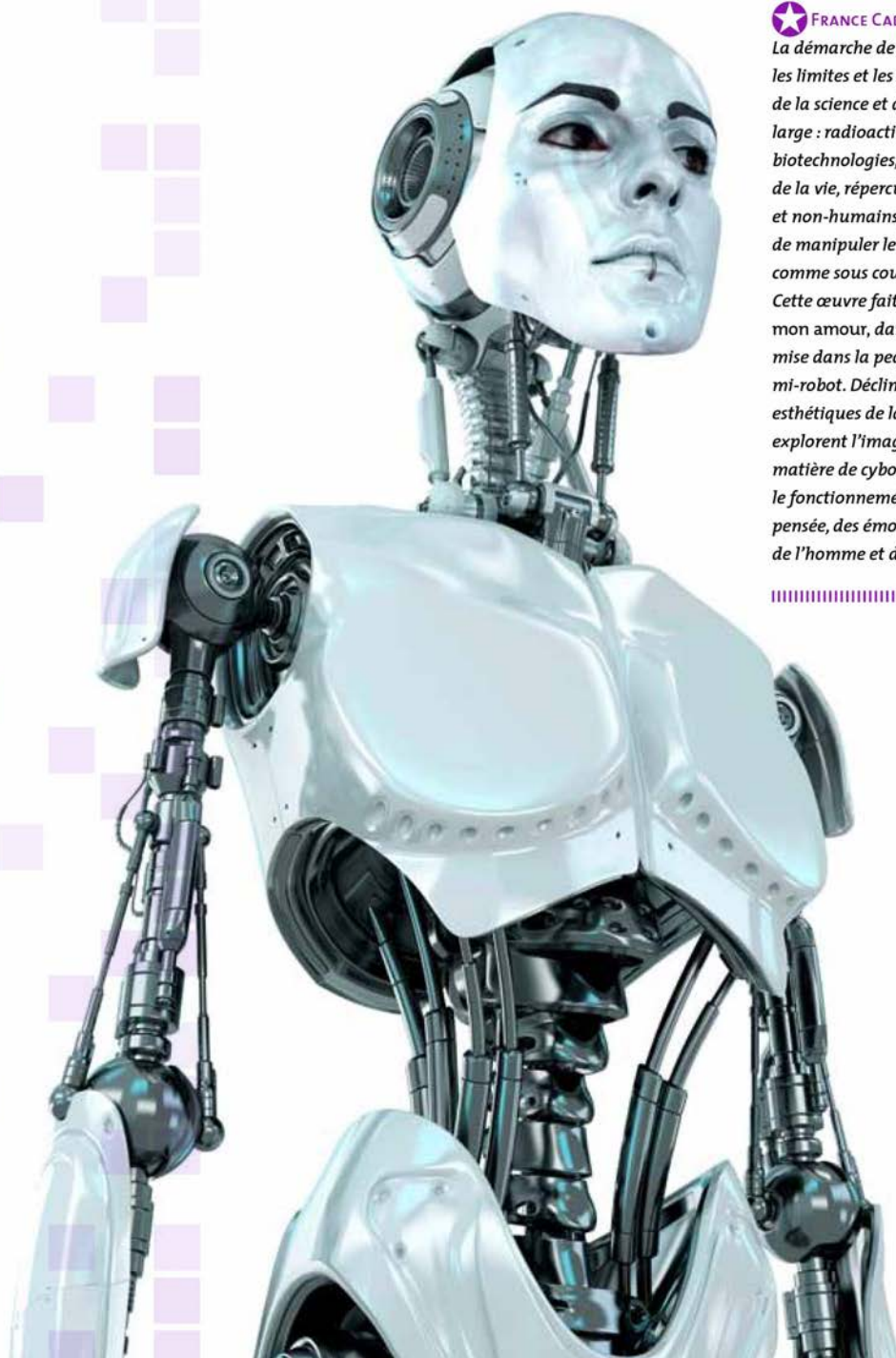
VERNISSAGE DE L'EXPOSITION  
+ CONCERT D'ANDROMAKERS  
JEUDI 29 JANVIER 19H-22H / ENTRÉE LIBRE

Exposition réalisée avec le soutien de

Central  
DUPON  
images

Visuel : France Cadet "CyberLesson #32" (impression 3D)

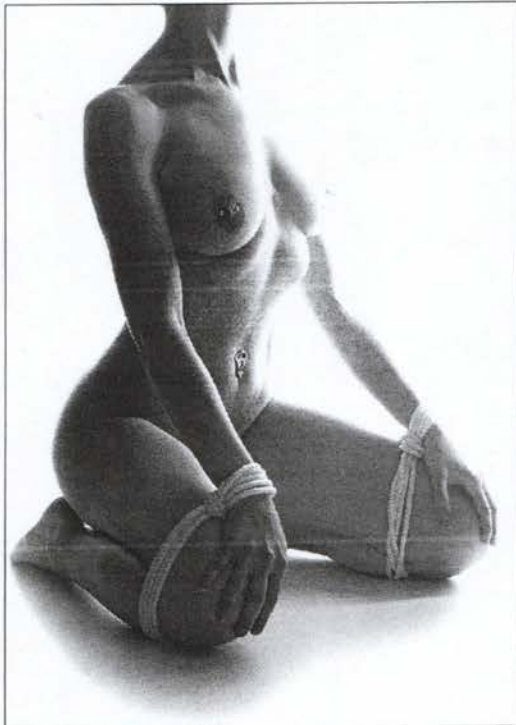




★ FRANCE CADET

*La démarche de cette artiste explore les limites et les problèmes de maîtrise de la science et des technologies au sens large : radioactivité, clonage, eugénisme, biotechnologies, artificialisation de la vie, répercussions sur les humains et non-humains, problèmes éthiques, droit de manipuler le vivant, dans les laboratoires comme sous couvert de projets artistiques. Cette œuvre fait partie de la série Robot mon amour, dans laquelle l'artiste s'est mise dans la peau d'un androïde mi-femme mi-robot. Déclinés suivant les standards esthétiques de la science-fiction, ces hybrides explorent l'imaginaire contemporain en matière de cyborg. France Cadet y interroge le fonctionnement du corps humain, de la pensée, des émotions, de la communication de l'homme et de la machine.*

© France Cadet



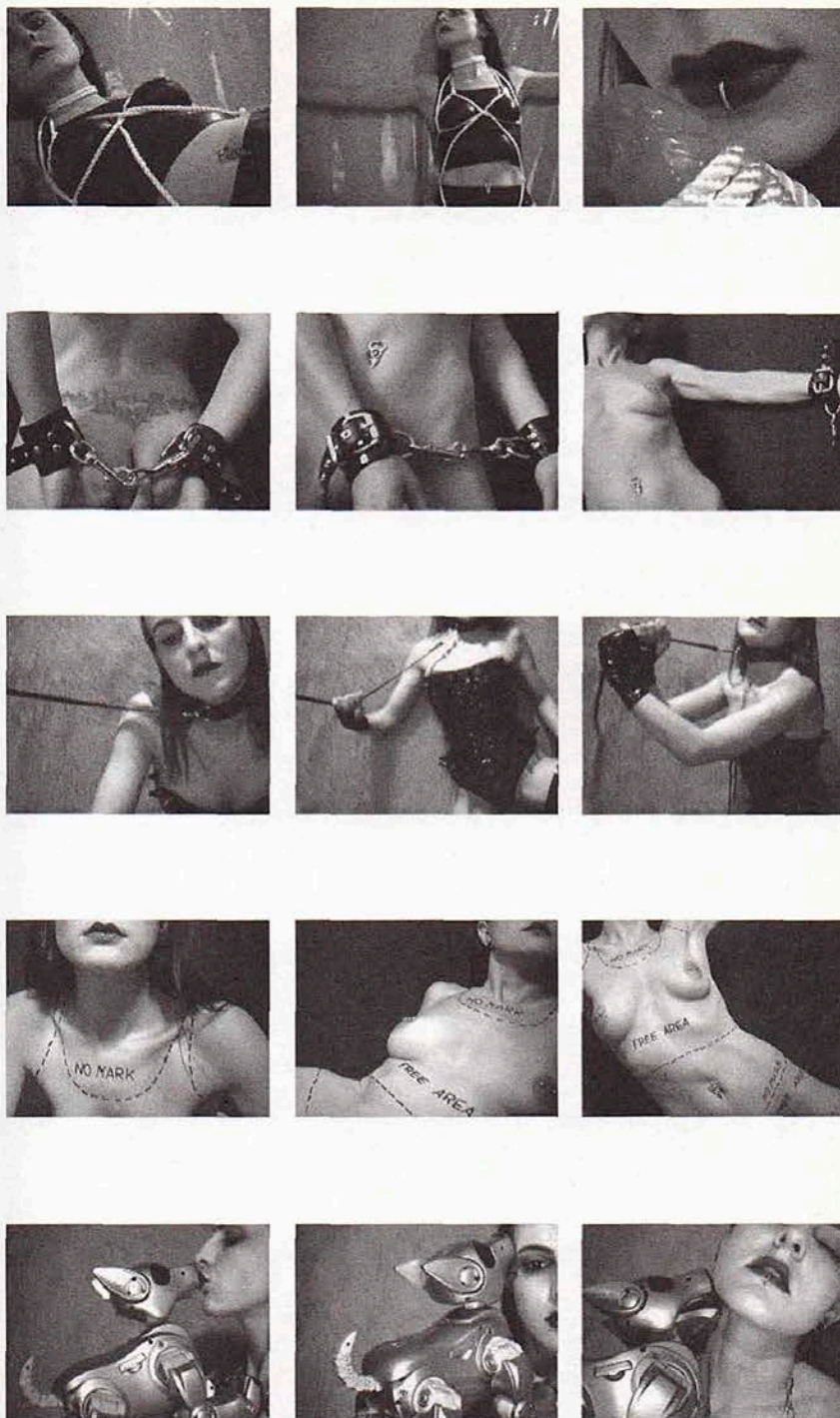
Les leçons de France Cadet  
à installer d'urgence dans sa chambre.

le son bovin après retournement, les siennes laissent entendre les sons humains, toujours après retournement (des sens)... Surprise ! Objets ludiques, colorés, sans connotation perverse apparente, "les boîtes à mmh" se veulent jouets réservés aux adultes. Éveil et jeu.

## ON VOUS SOUHAITE BIEN DU PLAISIR

Corps parfaitement irréprochables, poses langoureuses, en noir et blanc, dans cadres éclairés de nuit, la marque de sous-vêtements Aubade, depuis plusieurs années, a embelli, "sensualisé" les rues des villes, maillant les saisons de petits conseils réservés aux femmes et de grands fantasmes dédiés aux hommes. Corps sans tête, universels dans les codes d'une beauté classique, interchangeables dans les rêves de tous, les photos d'Hervé Lewis offrent à tout-un-chacun, des leçons de séduction. France Cadet souhaitait détourner, à peine, juste avec cette pointe d'humour qui offre d'intéressantes alternatives, cette campagne de publicité, cette série de "jolies leçon de choses". Collée aux déclinaisons originales d'un corps - mais quel corps ? - et ses particularités, piercing, tatouages, qui n'obéit pas tout à fait au standard, elle reprend les poses à l'identique des campagnes. France ne parodie pas la publicité, mais ajoute. Elle interprète une vision un peu en marge de la sexualité, plus crue, plus fantasque où l'accessoire se réfère, gentiment, à certaines préoccupations des milieux SM et fétichistes. Douze à treize séries dédiées à la consommation, consommée. France Cadet pousse l'humour-amour un tantinet plus loin avec ses "boîtes à mmh". Dérivées des petites boîtes à meuh qui produisent





France Cadet

111

## Les corps à caresser de France Cadet s'exposent dans les Bouches-du-Rhône

L'artiste réalise des œuvres qui nécessitent qu'on les touche : elles réagissent aux stimuli, de façon suggestive, confrontant les visiteurs et visiteuses à leurs propres envies. Son travail est exposé au centre d'art Polaris, à Istres.



L'artiste France Cadet, au cœur de l'exposition «Irréductibles Beautés», explique que «la plupart des mes œuvres sont des duplicatas de [son] corps». (France Cadet)

par [Agnès Giard](#)  
publié aujourd'hui à 10h14

France Cadet n'a pas peur de se mettre nue, ni d'exposer son corps aux regards et aux gestes déplacés. Au contraire. Née en 1971, cette artiste qui a grandi avec le mouvement punk aime tout ce qui bouscule et dérange. Elle réalise des œuvres qu'il faut caresser et qui, souvent, la mettent en scène dans le plus simple appareil. «Au musée, les conventions veulent qu'on reste [à distance respectueuse des tableaux](#), nous dit-elle. Mes œuvres à moi, il faut les toucher. Quand on les touche, elles réagissent.» Pour Catherine Soria, directrice artistique de Polaris, un centre d'art situé à Istres, près de Marseille, [le travail de France Cadet](#) présente ceci d'original qu'il encourage les visiteurs et visiteuses à s'investir physiquement dans une relation à l'œuvre. «Les gens adorent ça. Par image ou par sculpture interposée, France Cadet se présente devant eux et restitue les qualités d'une performance. Elle crée un espace d'échange interactif. On peut se contenter de la regarder, bien sûr, mais on a aussi le choix d'agir. L'œuvre ne prend sens que si on entre, littéralement, en contact.»



Dans [Irréductibles beautés](#), une exposition organisée à Polaris par Catherine Soria (1), par exemple, les visiteurs et visiteuses sont invités à passer une lumière ultraviolette sur des images de France Cadet pour voir apparaître son anatomie, celles des organes internes qui parfois mutent en organes bioniques. *«D'autres œuvres se lisent avec un QR code, explique Catherine Soria. Grâce à ce code, [en réalité augmentée](#) sur un écran de smartphone, le corps nu de France Cadet se métamorphose en celui d'un cyborg. Ainsi, couche après couche, on peut déshabiller l'artiste, voir ce qu'il y a derrière la peau... Pour moi, France Cadet s'inscrit dans la lignée d'Orlan, une des pionnières du cyberféminisme. Toutes les deux s'emparent de leur propre corps pour l'exposer et – quittant la posture de modèle ou de muse – montrent autre chose que l'enveloppe esthétisée.»* A Polaris (aux côtés d'Orlan et d'une poignée d'autres artistes femmes) mais aussi en Espagne, en Australie ou en Corée, France Cadet suscite le même enthousiasme : son travail est exposé à travers le monde entier.

*«La plupart des mes œuvres sont des duplicatas de mon corps, raconte l'artiste. Cela explique peut-être leur succès : certains tendent la paume de leur main vers le spectateur...»* A en croire France Cadet, le besoin de «connexion» se fait de plus en plus puissant. La prolifération des réseaux semble multiplier ce désir d'être aimé, même par le biais d'interfaces. Ce désir est d'ailleurs si fort qu'[une simple copine virtuelle](#) parvient à le combler. L'artiste se demande : après tout, pourquoi pas. Un personnage de pixels mû par un algorithme est-il vraiment si différent d'un humain ? A l'école d'art d'Aix-en-Provence, où France Cadet anime un atelier de mécatronique (combinaison de [robotique](#) et d'art numérique), son bureau est encombré de puces, de câbles et de répliques miniatures d'elle-même, qu'elle brandit avec enthousiasme pour expliquer son travail. *«Ça, c'est un prototype de sculpture en 3D qui me représente, sous les traits d'une cyborg "nue", allongée de façon lascive... Souvent j'hybride mon corps avec une machine, pour voir : le visiteur aura-t-il ou aura-t-elle envie de caresser cette version synthétique de moi ?»*

## Simulateurs de frissons

Dans le cadre de ses expériences, France Cadet réalise aussi beaucoup d'autoportraits qui – dans la grande tradition de l'art classique – n'expriment à première vue aucune émotion. Sur ces photos, elle a le visage impassible et les yeux fixés devant elle, comme un automate sans regard. Mais il suffit d'un geste pour rompre la glace. Les photos sont munies de capteurs tactiles. Quand on les effleure, cela déclenche une réponse : *«Parfois, des bandes lumineuses parcourent mon buste. Parfois, un papillon électronique – mû par un muscle artificiel – bat doucement des ailes sur ma main. L'œuvre simule un frisson. C'est ma façon à moi d'interroger les émotions humaines.»* Ainsi que France Cadet l'explique, rien ne sépare – en apparence – les stimuli chimiques dans nos cerveaux et les réponses programmées des systèmes électroniques : *«Dans les deux cas, il y a des signaux, raconte-t-elle. Les premiers se succèdent entre zéro et un. Les seconds sont initiés par des circuits synaptiques... Mais au fond, n'est-ce pas pareil ? Nos désirs ne sont-ils pas, fondamentalement, des formes de rétroaction ?»*

N'ayant pas la réponse, France Cadet se contente de poser la question, sous la forme d'œuvres qui brouillent sournoisement la distinction humain-machine. Certaines montrent une femme aux allures d'androïde. D'autres montrent un robot adoptant les postures ambiguës de la séduction. Toutes ces œuvres ont pour point commun d'encourager l'interaction et, dans ce dessein, placent le public en position de cobaye. *«Je fais faire des choses aux gens, s'amuse France Cadet. Lorsqu'ils approchent de mes images, ils ont d'abord le sentiment rassurant que je suis juste un objet – une femme nue, passive, munie de capteurs hypersensibles, programmée pour réagir positivement à leur contact... Mais, au fond, qui manipule qui ?»* Les œuvres de France Cadet suscitent parfois chez les spectateurs le sentiment confus d'avoir été instrumentalisés. Croyant toucher une représentation de femme offerte et disponible, ce sont eux qu'elles touchent, en actionnant la corde vibrante d'un désir de récompense. Les humains ne sont-ils rien d'autre que les pantins de leur libido ?

## Une roue de hamster à taille humaine

Détail révélateur : avant de devenir artiste, France Cadet s'était inscrite en faculté de biologie. *«Au bout de quatre ans d'études, l'idée m'est venue de travailler non plus sur des souris de laboratoire mais sur les humains eux-mêmes.»* Une de ses premières œuvres, intitulée *la Grande Roue*, était une roue de hamster à taille humaine : les visiteurs étaient invités à courir dans cette roue, un casque audio sur les oreilles, encouragés par la voix chaude et rauque d'une femme invisible. *«Le dispositif était conçu pour faire croire que s'ils couraient très vite, ils feraient jouir cette femme, explique Cadet. Mais au lieu d'un cri d'orgasme, ils déclenchaient un rire moqueur.»* Tout comme dans *l'Arroseur arrosé*, petit film comique réalisé par Louis Lumière en 1895, France Cadet renverse les rôles avec humour. *«Les gens se croient souvent supérieurs aux objets, explique-t-elle. Jusqu'au moment où ils comprennent qu'à l'instar des machines, ils réagissent en mode automatique à des signaux.»* Ses œuvres piègent les visiteurs car elles sont conçues pour émettre ce genre de signaux, puis pour leur faire comprendre qu'au fond, peut-être, rien ne les distingue vraiment d'une souris blanche ou d'un jouet mécanique.

(1) [Irréductibles Beautés](#), exposition jusqu'au 14 juin à Polaris centre d'art, forum des Carmes, place Patricia Tranchand, Istres (Bouches-du-Rhône).



Vendredi 5 Août 2005  
Annick Rivoire.

**Couverture :**



**Page 39 :**

Autre façon de détourner les jeux, le *Sweetpad* de France Cadet, artiste française versée dans la cyberculture, qui propose une autre façon de combattre dans le sanguinolent hit *Quake 3 Arena*: de grosses boules bien rondes remplacent le joystick phallique, qu'il faut caresser délicatement pour prétendre gagner. Au lieu du geste frénétique du joueur dégommant ses adversaires, c'est une bataille de caresses qui se joue ici.



© Downbird



# Ménagerie « hybridoïde »

**La biologiste artiste France Cadet propose une exposition futuriste très personnelle, intitulée « Demain les robots », dans laquelle elle présente ses robots animaux et s'affiche elle-même en cyborg, pour interroger notre rapport au progrès.**

## FUTURISME

Mais qui sont ces bêtes bizarroïdes, hybridoïdes, et autre gynoïdes un brin futuroïdes, qui peuplent La Conciergerie, à La Motte-Servolex ? Dans cette exposition d'un siècle postérieur, entre cabinet de curiosités et ménagerie de science-fiction, France Cadet n'a pas peur de se mettre elle-même en scène en cyborg, mi-humaine, mi-machine, mi-animale, si l'on peut dire. C'est que la biologiste de formation n'hésite pas à détourner la technologie à des fins artistiques, voire métaphysiques. Et à travers ces robots électroniquement modifiés, interroger sur l'avenir de la société et notre rapport au progrès. Telle une mécanicienne, l'artiste marseillaise transforme des robots tout mignon en « monstres » affectés de maladies incurables. Et si l'on entend ces chiens-vaches-brebis, ce n'est qu'à travers leurs beuglements éraillés, comme un appel à l'aide à peine voilé. Atteints d'obésité, de la vache folle ou les membres atrophiés, ces petites bêtes sans défense ne sont pas sans rappeler

la première brebis clonée, Dolly. Les références à l'actualité, au cinéma et à littérature ne manquent pas, à commencer par le nom de l'exposition elle-même, *Demain les robots*, qui plagie quasiment le *Demain les chiens* de Clifford D. Simak, cette dystopie de 1954 dans laquelle les chiens dotés de la parole présupposent de l'existence passée d'humains. Dotés de capteurs, un lynx, un zèbre et un rhinocéros (*photo ci-dessous*), accrochés tels des trophées de chasse, chassent les spectateurs de leurs yeux tour à tour verts, orange ou rouges, suivant l'intensité de la menace « ressentie » par ces êtres qui nous paraissent tout à coup plus humains que l'on aurait imaginé... Dos aux murs, l'artiste n'hésite pas à se mettre en scène et invite même le visiteur à effleurer sa peau, qui réagit instantanément, dans un frisson ou un battement d'ailes de papillon insoupçonnés (*photo ci-contre*).

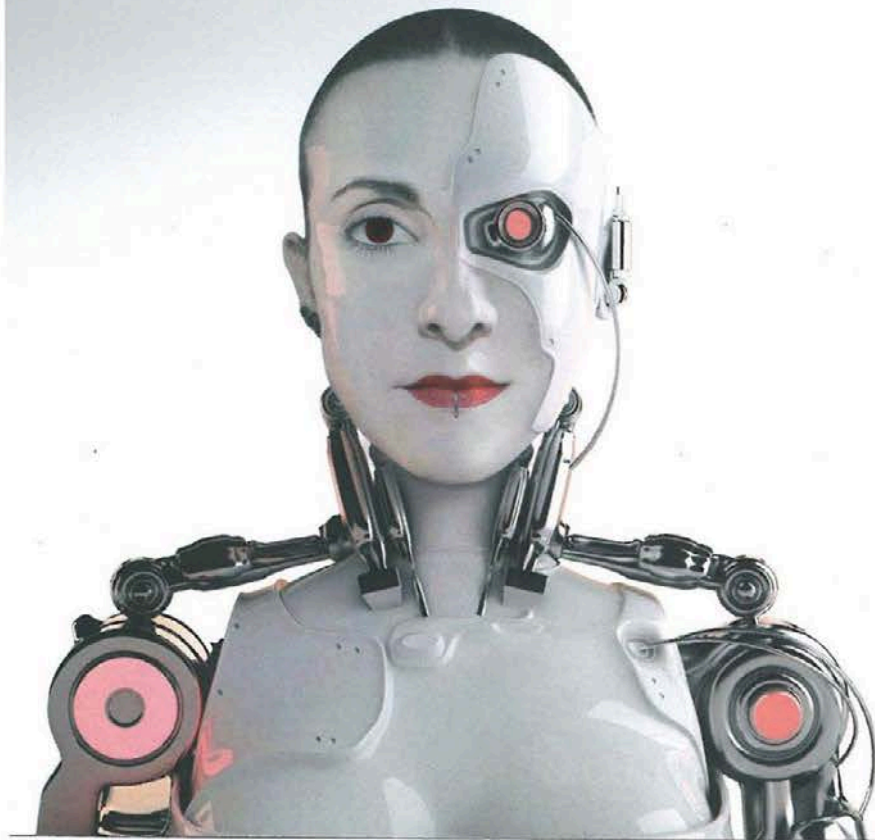
**ROBOTIQUE ÉROTIQUE.** On cherche de plus en plus à rendre les robots humains, et vice-versa. De quoi alors s'interroger sur ce mélange des genres aussi fantasmé que redouté. À l'étage, l'univers se fait davantage érotisé au fur et à mesure qu'il se robotise. Empruntant les codes publicitaires d'une célèbre marque de lingerie, France Cadet se met en scène telle une poupée androïde, comme une machine désirante et désirable, sous l'appellation « leçon #32 : l'inciter à méditer ». Leçon retenue : de plus en plus, au fur et à mesure de l'effeuillage à la fois clinique et sensuel des différentes couches de cette androïde aussi angoissante qu'attirante, elle s'offre. Et offre à penser sur un point essentiel : les robots, comme les animaux, peuvent-ils ressentir la douleur ? Les émotions ? Le bonheur ? C'est à cette réflexion qu'invite France Cadet, sans jamais laisser paraître un penchant plus technophobe que technophile. La question reste en suspension. Et c'est ce qui fait le sel de cette exposition. ●

VIRGINIE TRIN

► « Demain les robots », de France Cadet. Jusqu'au 12 mars, les mercredis et vendredis de 15 h à 18 h et les samedis de 10 h à 13 h, à La Conciergerie, 17, montée Saint-Jean, à La Motte-Servolex. Gratuit. 04 79 65 17 78.







## ROBOTS ÉROTIQUES

France Cadet,  
*Cyborg #12*, 2013,  
série *Robot mon amour*, impression  
numérique  
contrecollée sur  
Dibond. © France Cadet.

L'industrie du sexe est sans doute l'un des domaines où la robotique et l'intelligence artificielle offrent les plus grandes perspectives commerciales. Selon certains prospectivistes, les « sexbots » promettent de devenir dans un avenir proche d'ordinaires compagnons de plaisir et pourraient même révolutionner le plus vieux métier du monde en se substituant peu à peu à la prostitution classique. En 2012, Ian Yeoman et Michelle Mars, chercheurs à la Victoria Management School, imaginaient par exemple une maison close à

Amsterdam, le Yub-Yum, où les hommes pourraient, dès 2050, s'adonner aux amours tarifées avec des gynoides de toutes sortes. Un scénario d'autant plus plausible qu'aux États-Unis la société True Companion commercialise déjà depuis 2010 un robot sexuel, Roxxy, dont le propriétaire peut choisir l'apparence (de la chevelure à la couleur de la peau, des yeux et des ongles) et même les penchants sexuels (l'utilisateur a ainsi le choix entre « S&M Susan », « Mature Martha » ou « Wild Wendy »). Criants de réalisme, ces robots sexuels peuvent ainsi, d'après la compagnie qui les commercialise, « entendre ce que vous dites, parler, être sensibles au toucher, bouger leurs corps, ressentir des émotions, et ils ont une personnalité. »

Cet érotisme robotique est au cœur de l'exposition que Le Cube consacre à France Cadet depuis le 30 janvier. Dans « Robot pour être vrai », l'artiste, rompue à l'exploration des liens entre art et sciences, présente notamment une série de photographies numériques – *Robot mon amour* – où elle se met en scène sous la forme d'une gynoïde mi-femme mi-robot aux poses lascives, sorte de pin-up hybride dont le galbe épouse l'imaginaire et les standards esthétiques de la science-fiction. Certaines des images sont sensibles au toucher : en effleurant la main tendue du cyborg, le spectateur « allume » chez elle un frisson ; ailleurs, il provoque le battement d'ailes d'un papillon. En puisant avec dérision dans le kitsch des clichés érotiques (ici, elle se campe en *cow-girl*, là en amoureuse tenant un cœur entre ses mains), France Cadet dessine ainsi l'ébauche d'une société où l'objectivation du corps féminin trouverait dans la cybernétique son plein achèvement. En regard des photographies numériques évoquées ci-dessus, Le Cube expose en effet une sculpture 3D de l'artiste : *Cyber leçon #32*. Détournement explicite d'une célèbre campagne de publicité pour une marque de lingerie fine, elle présente la jeune femme agenouillée et attachée dans une posture de soumission fidèle aux codes du bondage. Comme dans la série *Robot mon amour*, France Cadet substitue aux atours classiques de la femme lascive (ici la lingerie) un costume de cyborg qui vient souligner ce qu'il entre d'objectivation dans les représentations contemporaines de la femme. Elle laisse ainsi entendre que, si l'érotisme robotique demeure encore largement un fantasme de la science-fiction, la réduction du corps féminin à une simple « machine à plaisir » est, en revanche, un phénomène banal.

— STÉPHANIE LEMOINE





**Le Cube, le centre d'art et de création numérique de la ville d'Issy-les-Moulineaux, propose à ses visiteurs de découvrir le travail de France Cadet jusqu'en juillet 2015. *Robot pour être vrai* est une exposition qui explore rétrospectivement les thèmes chers à l'artiste comme la maîtrise de la science et les relations entre êtres humains et robots...**

Un robot chat qui miaule, balance la queue en rythme et se distrait en regardant *Le monde de Nemo*, le célèbre film de Disney-Pixar qui raconte les aventures d'un petit poisson-clown... Et sous l'écran se trouve un panneau avec la mention *Ne pas nourrir ou toucher les animaux!* L'entrée dans le monde de France Cadet se fait donc avec humour. Mais l'artiste, qui profite de cette œuvre — intitulée *Do Robotic Cats Dream of Electric Fish?* — pour faire un clin d'œil au pape de la science-fiction Philip K. Dick, fait également réfléchir les visiteurs sur le statut des robots.

Dans un avenir proche, peut-être auront-ils envie d'expérimenter des plaisirs humains comme la télévision? *Robot pour être vrai* — voilà un thème d'exposition qui joue sur les mots et s'inspire d'une citation de Jacques Prévert: « *Le progrès: trop robot pour être vrai.* » Une façon également de s'interroger sur notre perception du réel... « *La technologie est intégrée à*

*nos vies, il est difficile de s'en détacher. Qu'est-ce qui est réel ou artificiel aujourd'hui? De la nanotechnologie intégrée dans un corps humain, est-ce réel? Un moteur à protéines dans un robot, est-ce artificiel? C'est l'Intelligence artificielle qui nous fait peur* », analyse France Cadet. Par le biais de ses sérigraphies, de ses dessins, de ses animations 3D ou de ses photographies numériques, elle explore les frontières de plus en plus floues entre le vivant et l'artificiel. Chairs et mécaniques se mêlent... Les robots chiens ont soudain des organes ou des squelettes humains comme dans une de ses œuvres qui transpose une planche anatomique du XVII<sup>e</sup> siècle à l'ère du cyborg.

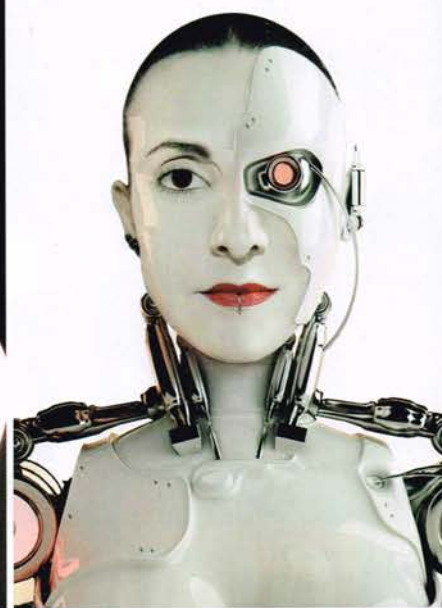
#### LA DÉSOSSEUSE DE ROBOTS

Cet intérêt pour les questions scientifiques remonte à l'enfance de France Cadet. Toute petite, elle aimait déjà comprendre le fonctionnement

des choses et de l'être humain. Elle entama des études de physique avant d'intégrer l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence. Un atelier de robotique venait justement de s'y ouvrir... Aujourd'hui, elle le dirige et permet aux étudiants de s'initier au maniement de la découpe laser et de l'imprimante 3D ou encore à la programmation. L'art lui permet de concilier ses deux amours, la science et la technologie. Et les robots sont devenus un thème central de son œuvre: la découverte du robot chien I-Cybie (de la société Tiger Silverlit Hasbro) a créé le déclic. Elle l'a désossé, transformé en chat, en porc ou en vache et a ajouté de l'électronique sur sa carte mère pour le modifier. « *Au début, le robot servait de support à mes œuvres. Puis j'ai commencé à m'intéresser aux robots pour leurs qualités intrinsèques — mais aussi pour les débats qu'ils provoquent; en effet, ils deviennent de plus en plus intelligents... Vont-ils accéder aux plaisirs sociaux? De plus, nous sommes au-*



“**France Cadet** joue avec les clichés de la représentation du robot à travers ces autoportraits d'un nouveau genre. Proposant des beautés glacées, ils rappellent les graphismes d'*Iron Man* ou de certains mangas japonais.”



Le robot *I-Cybie* illustre la « curiosité artificielle ». — Le robot — un *gender* de plus ? — Le papillon s'anime si l'on effleure le cyborg. (© France Cadet.)

aujourd'hui toujours habités par cette peur ancestrale de la perte de contrôle », nous confie France Cadet.

### UN AMOUR DE ROBOT

Cette rétrospective présente également une toute nouvelle série, baptisée *Robot mon amour*. Dans ces photographies numériques, l'artiste se met en scène sous les traits d'un gynoïde (un robot à l'apparence de femme) en respectant les standards esthétiques de la science-fiction. Certaines des œuvres sont interactives, grâce à des capteurs tactiles : en caressant le bras d'un gynoïde, vous provoquerez le battement d'ailes d'un papillon animé par un muscle artificiel tandis qu'un autre s'illuminera à votre contact... « *J'aime bien que la technologie soit cachée. Même si c'est moi qui réalise tout, le défi technique ne doit pas être exposé... C'est avant tout une œuvre d'art !* »

### OBJET ÉROTIQUE ?

France Cadet joue avec les clichés de la représentation du robot à travers ces autoportraits d'un nouveau genre. Proposant des beautés glacées, ils rappellent les graphismes d'*Iron Man* ou de certains mangas japonais. Mais France s'intéresse également à l'érotisme robotique, qu'elle met en scène par l'intermédiaire de la sculpture en impression 3D. Si l'artiste aime utiliser des représentations connues pour se les approprier et les détourner (comme avec *I-Cybie*), elle aime éga-



lement créer ses propres robots grâce à cette technique. « L'imprimante 3D pose la question même de la création : on se rapproche alors du travail du sculpteur », souligne-t-elle. En détournant la leçon de séduction d'une marque de lingerie, elle interroge en fait de façon subversive la sensualité des robots. Et à l'instar de certains hubots de la série *Real Humans*, vont-ils devenir nos nouveaux esclaves sexuels ? « La beauté des robots est pour moi simplement fonctionnelle, un peu à la *Léonard de Vinci* », assure France Cadet. La dernière partie de l'exposition dévoile l'anatomie interne d'un gynoïde grâce à une animation 3D. Une dissection qui peut se révéler fascinante — preuve que nos critères esthétique

ont évolué : « On ne cherche plus à faire du réalisme aujourd'hui. Le rapport entre la technologie et le corps a changé. Prenons donc l'exemple de *The Alternative Limb Project*, qui propose des prothèses personnalisées en bois ou ornées de motifs... » Verdict : les robots n'ont pas fini de nous faire fantasmer !

**Robot pour être vrai : jusqu'au 31 juillet au Cube (20, cours Saint-Vincent, 92130 Issy-les-Moulineaux ; tél. : 01 58 88 30 00).**

■ Coralie Baumard

PLANETE ROBOTS N°33 | 26-27



PAU • Événement Accès (s) avec l'exposition ludique et ironique à l'École supérieure des arts et de la communication

## Robots pour être vrais

La jeune artiste France Cadet montre les crocs pour dénoncer l'eugénisme, les expérimentations animales et le clonage.

**L**e clonage, l'eugénisme, les expérimentations animales... Pour dénoncer ce magma scientifique parfois terrifiant, l'artiste France Cadet a choisi l'ironie et les formes ludiques. Dans la galerie Sagace de l'École supérieure des arts et de la communication, et à l'initiative d'Accès (s), elle expose jusqu'au 15 décembre des chiens robots manipulés par ses soins pour mieux mettre en garde contre les dérives de notre société et de la science.

« Je n'ai pas une attitude militante », se défend pourtant la jeune et jolie femme de 35 ans, qui a gardé une allure de gamine. Le carré noir et plombant, la lèvre discrètement percée d'un anneau, France Cadet n'est pas du genre à se fondre dans la masse. Sa forte person-

nalité et le pressentiment qu'elle ne s'épanouirait pas dans cet univers l'incitent à envoyer balader ses études de sciences, entamées pour devenir ingénieur. « Plus que la matière, je trouvais les gens ennuyeux », sourit-elle.

### Moustache ou cornes de vaches

Cette fille du sud rejoint alors les Beaux-Arts et intègre l'école d'Aix-en-Provence, la seule en France à posséder un atelier de robotique. C'est là qu'elle enseigne aujourd'hui. « La science et les Beaux-Arts ne sont pas si éloignés », insiste-t-elle. « On repose les problèmes différemment. Ce n'est plus du tout antinomique ». Surtout pas pour elle.

Même si elle revendique la coupure radicale dans ses études,

France Cadet est rattrapée par ses premières amours : « Il me manquait quelque chose : tout ce qui a trait à la médecine, à l'animal ». Elle imagine alors l'expérience Dog (LAB) : une galerie de robots chiens dont elle ouvre le ventre pour les pirater, télécharger un programme particulier, avant de modifier leur aspect extérieur à coup de peinture, ou en ajoutant une moustache ou des cornes... jusqu'à faire de chaque chien une créature hybride, dénonçant une pratique scientifique.

### « Animal de compagnie et réserve d'organes »

« Toutes les références sont réelles : elles se rapportent au clonage, à l'expérimentation animale, ou à des expériences réalisées par des artistes et dénoncées par la société », commente France Cadet.

Possédant à égalité les caractéristiques d'un chat et d'un chien, « Copycat » met ainsi en garde contre la pratique industrielle du clonage des animaux familiers, qui se développe aux États-Unis. Moyennant finances, le maître d'un animal peut ainsi obtenir son double... « À la fois chien, brebis, vache et mouton, « Dolly », qui se tortille jusqu'à la mort, rappelle l'attente de la première brebis clonée et le spectre de la maladie de la vache folle ».

Plus loin, c'est schizodog parta-

gé entre deux têtes antinomiques, qui illustrent les problèmes psychologiques. À ses côtés, tourne en boucle le programme de

« Xenodog » : à la fois chien et porc, il parle de la transplantation d'une espèce sur une autre : « Est-ce un animal de compagnie ou une réserve d'organes », s'interroge l'artiste, qui dénonce aussi à travers « Flying

Pig » et « GFP Puppy » l'accueil réservé à certaines manipulations d'artistes, alors qu'elles trouvent un écho positif lorsqu'elles sont utilisées dans le monde scientifique : la troisième oreille greffée sur sa peau par l'artiste Sterlarc, ou le lapin fluorescent « Alba » d'Edouardo Kac, également appelé « GFP Bunny », en référence à la Green Fluorescent Protein. « On a crié au scandale parce qu'il s'agissait de projets artistiques », s'insurge France Cadet. Ces chiens robots ne laissent pas le public indifférent. « Les gens projettent sur eux leurs émotions. Certains me soutiennent qu'ils ont réagi, parlé », s'amuse la jeune femme. Ils les



Accès (s) a créé un événement en organisant avec l'Esac cette exposition de chiens robots, plébiscités dans des expositions à l'étranger. Ils reviennent ainsi du Brésil, friand de ces nouvelles technologies. (Photo Marc Zirnheld)

évoquent comme des êtres de chair et de sang : « Ils me disent : il s'est fait mal », jamais « il s'est cassé ».

Après ce projet Dog (LAB) 01, France Cadet va continuer à explorer cet outil d'expression : elle imagine déjà une meute de clones Dolly pour dénoncer d'autres pratiques scientifiques. Les chiens robots vont garder leur mordant...

K.R.

### CARESSER POUR MIEUX TUER

À côté de sa galerie de robots chiens, France Cadet expose des sériographies de ses créatures hybrides, et propose au public de s'initier au jeu en réseau « Quake III » qu'elle a détourné, comme beaucoup d'artistes. « Le seul but, c'est de tuer son adversaire », résume la jeune femme. Elle s'est amusée, en fabriquant une interface, à renverser la logique du jeu, où les joueurs arrivent à taper fort sur leur clavier.

Avec sa version très originale, les joueurs doivent apprivoiser un dôme noir et apprendre à la caresser le plus doucement possible pour tuer le plus de personnes... « Il y a toujours l'ironie du jeu et la manière ludique d'aborder le problème », sourit France Cadet. « J'injecte quelques grammes de finesse dans ce monde de brutes... », rigole encore la jeune femme, qui se réjouit d'établir ainsi une interaction avec le public. <www.doglab.net>

Jusqu'au 15 décembre à Sagace, à l'École supérieure des arts et de la communication de Pau, 14 allées de Maréchal à Pau. <www.esac-pau.fr>

**PAU/ESAC.** France Cadet questionne la biotechnologie avec humour à travers de faux chiens hybrides

## Ces robots chiens sont des clones

**I**l s'agit bel et bien de robots. Mais de robots chimériques, imaginés par une artiste pour déranger - elle pose ici la question des biotechnologies - et non pour être utile.

Ces animaux ressemblent tous à des chiens, mais sont « croisés » avec d'autres animaux : on retrouve ainsi un chien-chat, un chien au pelage de vache, un cochon-chien aux oreilles pointues, rose comme il se doit...

**Dosages génétiques.** À côté des petits robots, une fiche technique indique au visiteur l'origine génétique de la bestiole en précisant les dosages : chien 50 %, brebis 30 %...

Conçus par France Cadet, ces robots ont été programmés pour adopter des comportements adaptés à leur hybridation. Ainsi, « Copycat », le chien-chat, passe la patte derrière son oreille.

Voici comment il est décrit par sa génitrice : « Copycat est le mélange parfait entre deux races d'animaux de compagnie, une



Hybride. Ceci est un chien-chat, robot qui a (presque) tout l'aspect du chien mais qui sait passer la patte derrière l'oreille

canine et une féline. Cette nouvelle espèce réunit l'indépendance et la propreté du chat ainsi que le côté joueur et affectueux du chien. L'animal de compagnie universel est né. Après le clonage du chat « Cc » en décembre 2001 par des chercheurs de l'université texane A & M, il est maintenant possible d'obtenir des espèces « à la carte » avec des caractéristiques voulues, ainsi que celles de votre cher compagnon disparu. »

**Froid dans le dos.** Même si l'expo peut faire rire les enfants et certainement intriguer, elle fait aussi froid dans le dos. Le chien-mouton, appelé Dolly, adopte ainsi le comportement d'un animal atteint par la tremblante du mouton ou de la maladie de la vache folle.

Cette exposition a été invitée à Pau par l'association Access. Elle est hébergée par l'école supérieure des arts et de la communication, 74 allées de Morlaàs. Tél. : 05 59 40 72 93. Fermé le weekend.

**SUD OUEST LE 23/11/06**

Sud Ouest - 23 Novembre 2006



**Mix**

## Les manipulations robotiques de France Cadet

**Curieux destin que celui de ces chiens-robots métamorphosés par une plasticienne !**

France Cadet ne collectionne pas les animaux de compagnie à poil, plumes ou écailles. Mais elle peut revendiquer la maternité d'une vaste ménagerie mi-animale, mi-robot. Car cette plasticienne de 37 ans sévit tout particulièrement au rayon des arts électroniques. Le transdisciplinaire et multimédia festival Via avait déjà, il y a deux ans, adopté ses créatures transgéniques, directement dérivées (après reprogrammation customisée) des cousins germains des célèbres robots canins Aibo. Le Manège de Maubeuge remet ça, ouvrant les murs de son exposition collective annuelle à une série de trophées de chasse de la même souche électronique. Amputés de leur arrière-train, onze chiens-

robots ont cette fois été remodelés (des circuits internes à la carrosserie) par France en antilopes, lions et autres phacochères, qui pourraient, attention, repérer votre présence et s'insurger bruyamment d'avoir été tués, puis érigés en éléments décoratifs. *"Un droit de réponse susceptible de se transformer en vague de protestation"*, s'amuse l'artiste, qui explore depuis quelques années, à travers la robotique, les liaisons périlleuses entre homme et animal, humain et non-humain. *"Do androids dream of electric sheep ?"* (*"Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?"*), demandait Philip K. Dick en 1968. En 2008, France Cadet met un robot-chat devant un film de son cru, dont Nemo, poisson-clown télécommandé, est le héros. *"Do robotic cats dream of electric fishes ?"*

(*"Les chats robots rêvent-ils de poissons électriques ?"*)

**C.B.**

**Festival Via, du 13 au 23 mars,  
Théâtre du Manège, rue de la Croix,  
59, Maubeuge, 03-27-65-65-40,  
[www.cyberdoll.free.fr](http://www.cyberdoll.free.fr) (Expo 3 €, spectacles 7,50-10,50 €, pass 40 €).**



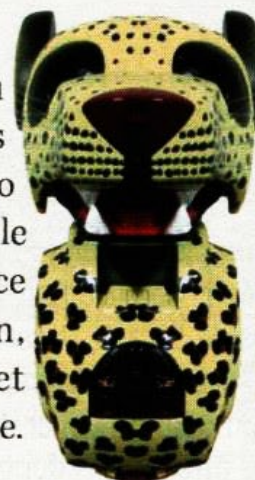


## Des festivals qui décoiffent

**Insolites, amusantes, des manifestations qui donnent envie de bouger.**

● **Le plus high tech.** Avec des installations et du vidéo art jouant toute la palette des nouvelles technologies... comme l'écran (mou) en Lycra d'Alvaro Cassinelli dont les images filmées se modifient si on le touche ou ces trophées de chasse du plasticien France Cadet, qui rugissent quand on s'approche. Enfin, l'iconoclaste Michael Clark mêle musique punk et Stravinsky pour une chorégraphie puissante et insolente.

**EXIT.** DU 28 MARS AU 6 AVRIL. MAISON DES ARTS DE CRÉTEIL.  
TÉL.: 01 45 13 19 19.





CLAIX

## France Cadet va s'exposer au Déclic

**À partir du vendredi 15 mars et jusqu'au 11 avril, le Déclic accueillera une exposition dédiée aux arts numériques. France Cadet, l'artiste, explore la robotique et les nouveaux médias.**

France Cadet n'est pas une artiste comme les autres. Ce n'est qu'après avoir suivi une formation scientifique pointue qu'elle décide de basculer du côté artistique. Sans oublier pour autant son attrait pour la biologie.

Par la suite, elle se fait connaître avec ses installations robotiques et multimédias orientées vers le vivant. France Cadet participe à de nombreuses expositions à travers le monde (Europe, Asie, Amérique Latine et États-Unis). En 2003, elle re-

çoit le premier prix de VIDA 6.0, un concours international sur l'art et la vie artificielle à Madrid ainsi qu'une mention aux Digital Stadium Awards de Tokyo.

Sa formation et son intérêt pour la biologie donnent naissance à ses préoccupations actuelles. France Cadet développe une étude comportementale de l'homme envers sa propre espèce, traitant de la sensualité et de ses stéréotypes, ainsi qu'une étude sur la relation anthropomorphique, affective ou délétère qu'entretient l'homme avec l'animal, qu'il soit robotique ou de chair et de sang.

Jusqu'au jeudi 11 avril. Visite possible sur rendez-vous. Entrée libre. France Cadet viendra présenter ses œuvres lors du vernissage, le 15 mars, à 18 h. L'entrée est libre.



France Cadet dirige l'atelier robotique de l'école Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Photo DR



cm

CLAIX MAG N°124  
AVRIL / MAI 2019

## FRANCE CADET

UNE EXPOSITION D'ART NUMÉRIQUE AU DÉCLIC



[www.ville-claix.fr](http://www.ville-claix.fr)





Dessin - Vidéo - Photographie - Sculpture

## France Cadet : robot pour être vrai

TT On aime beaucoup | ★★★★★ (aucune note)

Du 19 février 2015 au 25 juillet 2015  
Le Cube - Issy-les-Moulineaux

La robotique n'est plus le pré carré des mecs. France Cadet détourne le discours scientifique autant que les robots, avec ironie, humour et sensualité. Elle reprogramme les chiens robots i-Cybie en leur donnant une nouvelle personnalité, avec des comportements de plus en plus humains comme de regarder la télévision. En flashant un QRcode, on découvre même leur surprenante anatomie. Avec sa nouvelle série de photographies numériques et interactives (*Robot mon amour*), elle amplifie la gamme des émotions de cyborgs aux formes sculpturales, qui réagissent à une simple caresse. La frontière entre le vivant et l'artificiel, l'érotisme et la robotique sont de plus en plus ténues.

### AU MUSÉE DES BEAUX-ARTS

Mordants ! Les robots-chiens de France Cadet, spécialiste de la chirurgie électronique, sont le fruit d'un clonage et d'expériences de laboratoire « ratés ». Ces bestioles numériques devraient surprendre petits et grands car, à l'approche des humains, ils réagissent au gré de leurs humeurs, tantôt joyeux tantôt en colère.

les robots-chiens



## France Cadet : moitié femme, moitié robot

Par ses installations multimédias, l'artiste française, scientifique de formation, met le public en relation directe avec les robots.

**Q**ui ? Quittant la filière scientifique, France Cadet se tourne vers l'art pour explorer les possibilités de la robotique. Elle conçoit des installations et des dispositifs multimédias montrant la relation complexe et ambiguë entre le vivant et l'artificiel.

**Quoi ?** Les robots de France Cadet expérimentent des activités humaines et des plaisirs sociaux. A l'entrée de l'expo, un robot chat, assis devant un écran plat, regarde le film *Le Monde de Nemo*. Les évolutions du petit poisson suscitent parfois un geste, un miaulement. Une planche anatomique montre le squelette de l'animal. D'autres sérigraphies révèlent son système cardio-pulmonaire et digestif. Pour le découvrir, il suffit de gratter sa carapace robotique ou de lire le QRcode

avec son Smartphone. Avec la nouvelle série de photos numériques et interactives *Robot mon amour*, France Cadet se met en scène sous l'apparence d'un gynoïde, mi-femme, mi-robot. En touchant ou en caressant certains de ces êtres hybrides, le spectateur peut provoquer un battement de coeur, un frisson ou le bruissement des ailes d'un papillon posé au creux d'une main.

**Comment ?** Elle utilise un robot chien du commerce, le Tiger & Silverlit, sur lequel elle pratique des actes de chirurgie électroniques, le reprogrammant afin de lui faire adopter des comportements singuliers pour un robot. Si elle aborde des thématiques sérieuses (le clonage, l'eugénisme, les expérimentations animales), France Cadet adopte un ton volontiers ironique.

**Pourquoi ?** « C'est à travers l'humour que s'opère le détournement. »

Détournement de l'objet et du discours scientifique. Sans militer ni choquer, elle cherche à engager le débat avec le public par le jeu de l'interaction avec ses créatures.



### *Expos*

France Cadet :  
robot pour être vrai

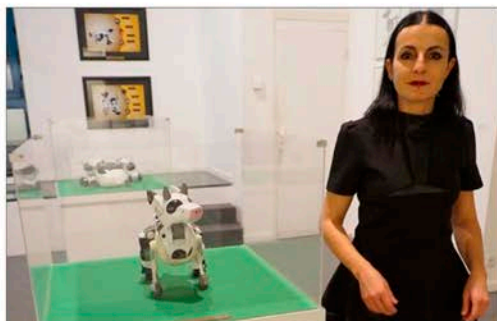
**TT**

30/01/2015 à  
25/07/2015



**LA MOTTE-SERVOLEX**

# "Demain les robots" : France Cadet à la Conciergerie



France Cadet devant ses robots-chiens.



Christiane Boisselon, adjointe, à côté de l'artiste France Cadet. Serge Elies, commissaire d'exposition, et Alain Gaget, adjoint.

**F**rance Cadet a envahi l'espace de la Conciergerie, salle d'art contemporain, de robots esthétiques et humoristiques, d'installations futuristes qui interrogent sur notre place par rapport aux robots.

« Des sujets qui questionnent »

Comme l'a dit Christiane Boisselon, adjointe à la culture lors du vernissage de jeudi soir : « il y a autour de nous, des jouets rigolos, des animaux de compagnie séduisants, des tableaux interactifs à caresser d'une extrême qualité esthétique, mais ne nous y trompons pas, ils traitent de

sujets qui questionnent comme le transhumanisme, le clonage, la recherche médicale, ... ».

Ce sont, en effet, les thèmes mis en avant par ces œuvres à plusieurs degrés de lecture. L'artiste se met aussi en scène dans une série de photographies numériques dont certains se modifient lorsqu'on les effleure.

Serge Héliès, commissaire d'expositions explique :

« Une projection futuriste où l'homme aurait fusionné avec la machine. Des humains, des robots, et des chiens qui nous interrogent : demain serons-nous tous robots ? »

L.F.

La Conciergerie, 17 Montée Saint-Jean. Exposition du 11 janvier au 9 mars (fermeture du 25 février au 3 mars). Visite guidée mardi 22 janvier à 18 h 30. Infos : 04 79 65 28 72 ou sur [www.conciergerie-art.com](http://www.conciergerie-art.com)

P. 10

## LE SOIR

### VICTOIRE MAGAZINE

SAMEDI 10 OCTOBRE 2009

#### Robots sensibles

L'installation « Hunting Trophies » de France Cadet interroge ainsi la relation homme-animal, à travers onze craquants trophées de chasse fixés au mur. Il s'agit de bustes de robots animaliers, dotés de capteurs infrarouges qui détectent la présence des gens et réagissent à celle-ci. Le robot suit d'abord le spectateur du regard, puis grogne et devient agressif plus celui-ci s'approche, afin d'exprimer la rage d'avoir été chassé, traqué, tué, dépecé... et exposé.

“ Le robot suit d'abord le spectateur du regard puis grogne et devient agressif. ”

ACTU 10 OCTOBRE 2009 victoire 19



# SAINT-MARTIN-D'HÈRES

## EXPOSITION

# De la science à l'art avec France Cadet, jusqu'au 8 mars à l'espace Vallès

France Cadet a posé ses robots, trophées, sérigraphies, puzzles, photos et autres sculptures à l'espace Vallès. Pourtant, elle raconte volontiers qu'elle n'était pas programmée pour faire de l'art contemporain, réalisant des études de biologie. Mais la science manquait de créativité à ses yeux ; alors c'est du côté de l'École d'arts d'Aix-en-Provence qu'elle s'est tournée, au rayon de l'atelier d'électronique et robotique, « pour comprendre le fonctionnement des machines comme celui des hommes, et en venir à mettre en rapport le vivant et l'artificiel » déclare-t-elle, comme une évidence. Un rapport qu'elle questionne à sa façon, sur un mode à la fois ludique, ironique et participatif aussi.

### Des robots-jouets reprogrammés

L'artiste s'empare de robots-jouets dont elle modifie l'aspect mais aussi la programmation, pour interroger le rapport de l'homme à l'animal. Interactifs, les robots réagissent à l'invitation du spectateur ; le chien se balance tandis que le chat s'amuse en regardant évoluer le poisson, sur l'écran qui lui fait face. Les trophées de chasse réagissent et donnent de la voix si on leur accorde une attention, jusqu'aux photos numériques qui cachent un capteur tactile et un muscle artificiel pour réagir à l'action de l'homme.

Robots, toujours, avec la série "Robot, mon amour" qui met en scène des "cyborg", sortes de mixtes entre le vivant et l'artificiel.

Et la sensualité dans tout ça ? Elle n'a pas échappé à l'humour de l'artiste, qui propose à l'étage des "Anatoleçons", en reprenant à son compte les "Leçons d'anatomie", la publicité qui a envahi, en son temps, l'espace public.

Sculpture réalisée à partir d'une impression 3D en ABS, animation 3D avec projection holographique ou encore photos numériques montées sur puzzle, sont autant d'autres procédés qu'utilise France Cadet, qui dirige désormais l'atelier de robotique à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, et enseigne l'électronique intelligente au sein de la très prestigieuse School of the Art Institute of Chicago.

Chantal AYE

À l'espace Vallès (14, place de la République) jusqu'au 8 mars, du mardi au samedi de 15 h à 19 h et sur rendez-vous.  
Tél. 04 76 54 41 40.



"Gaude Mihi", le robot-chien à bascule, a réagi à la présence de France Cadet : ses yeux brillent et il ne va pas tarder à se balancer... Bienvenue dans l'univers d'une "artiste scientifique" !





## Les robots envahissent l'agglo

**EXPOSITION** Les robots, science ou fiction ? : c'est le thème fascinant, entre sciences et philosophie, qu'explore le réseau des médiathèques jusqu'au 31 octobre.

Le robot et l'intelligence artificielle, figures emblématiques des techno-sciences, inspirent encore à l'homme du XXI<sup>e</sup> siècle autant de sympathie que de peur. C'est ce rapport ambigu que le réseau des médiathèques a choisi de mettre en lumière pendant deux mois. Films, livres et conférences démontreront comment les robots permettent de prolonger notre action sur le réel au-delà de nos limites : robots explorateurs de Mars, drones, robots humanoïdes d'assistance aux personnes...

### Humain et non humain, une frontière floue

Et de quelle façon les développements récents en matière de biosciences et chirurgie réparatrice rendent la frontière entre humain et non humain, naturel et artificiel, de plus en plus floue... La puissance potentiellement destructrice de ces avancées technologiques associée à des convictions d'origine culturelle



France Cadet entourée de ses avatars-robots. © CAROLE PAILLÉ

bien ancrées en Occident, et particulièrement en France, a engendré une peur profonde du robot, voire de l'hostilité. Problématique en revanche totalement absente au Japon et en Corée, berceau d'une robotique éminemment ludique et omniprésente depuis les années 90.

### Interrogations sur les dérives possibles

Les œuvres de l'artiste multimédia (ex-scientifique) France Cadet, enseignante à Aix-en-Provence et Chicago, sont le parfait

reflet de ces deux tendances : de manière ludique et souvent ironique, ses créatures hybrides interrogent le public quant aux dérives possibles des technologies. Ce sont ces œuvres que la Médiathèque André-Labarrère a choisi de présenter dans une exposition intitulée « Robot mon amour », où l'on peut croiser des chiens robots détournés, des robots érotiques imprimés en 3D, des photos interactives... autant de supports technologiques sur lesquels l'artiste a su opérer une chirurgie plastique pleine de sens. A découvrir jusqu'au 31 octobre. ■



## PRIVAS

LA VALSE DES AFFICHES | Une exposition mue par la cybernétique à découvrir au théâtre

## France Cadet dresse chiens et chats robots

Les chats robots rêvent-ils de poissons électriques ? Telle est l'une des questions qui pourraient hanter le visiteur de la nouvelle exposition du théâtre. À partir de vendredi, la galerie d'art contemporain propose une intrigante balade d'un robot à l'autre, parmi les cyber créatures de France Cadet.

Cette scientifique méridionale passée à la sculpture robotique a toujours évolué dans les univers de la biologie, de la physique et de la mécanique. Du laboratoire à l'atelier, la jeune femme a gardé le goût de la recherche et de l'expérience. Elle enseigne désormais la robotique à Chicago mais, de Madrid à Tokyo, propose ses installations électroniques et multimedia, à travers le monde.

La voici qui arrive à Privas avec ses "Machines délirantes", dessins et photos interactives en prime. Avec ses "robotic dogs or cats" ("Chiens ou chats robotiques"), mais aussi quelques femmes robots pleines d'érotisme, France Cadet multiplie la chirurgie électronique bourrée de prothèses.

### "Robotic dog" et "Cyber Lesson n°32"

L'artiste pousse à l'extrême, d'une façon ludique parfois grinçante, l'intrusion de la cybernétique dans notre siècle, et pose ainsi de spectaculaire façon la question des nouvelles technologies et de leur emprise, sinon leurs débordements, sur notre vie quotidienne. Voilà qui donnera, jusqu'à début juillet,

matière à observer et penser pour les visiteurs qui ne manqueront pas de venir pousser la porte (entrée libre) de la quatrième et dernière exposition de la saison du théâtre.

D'ores et déjà, outre le vernissage, à 18 h 30, vendredi 23 mai, en présence France Cadet, des visites guidées par Mireille Cluzet, coordinatrice, ou Elfie Exertier médiatrice, sont programmées pour les mercredis 18 et samedi 28 juin, à 17 heures. Les scolaires, eux non plus, ne devraient pas manquer d'être captivés par cette exposition résolument tournée vers le futur.

Gilbert JEAN

Contact : 09 70 65 01 15  
rens.mediation.galerie@theatre  
deprivas.com)



France Cadet est entourée de sa meute robotique.

le dauphiné  
LIBÉRÉ

LE DAUPHINÉ LIBÉRÉ | MARDI 6 MAI 2014 | 7

## EXPOSITION

## Dans la galerie du théâtre après Nicolas Rubinstein vient France Cadet

» De la sculpture toute en ossements et mécaniques aux installations robotiques, c'est le passage singulier que propose la galerie d'art contemporain d'une exposition à l'autre. Après avoir surpris avec les "fadas et autres objets sentiments" d'Alexandre Périgot, la salle d'exposition du théâtre s'ouvrira à partir du vendredi 23 mai - jour de vernissage - sur "Avoir du chien", de France Cadet. Scientifique venue à l'art, France Cadet, qui enseigne la robotique à Chicago, communique sa passion en créant des personnages, des animaux ou des objets surréalistes. "Cyborg", "chiens robots" ou "tapis d'éveil" ne manqueront pas d'intriguer sinon d'émerveiller le public dans une exposition qui s'attardera au théâtre jusqu'au tout-début juillet.





CINÉMA • EN BREF • THÉÂTRE • HUMOUR • MUSIQUE • DANSE • JEUNE PUBLIC • SAISON • ÉVÉNEMENT • FESTIVAL • LIVRES • **EXPOSITIONS**

## Les robots beaux nous battent froid



© Photo France Cadet

### Effeillage des petits rats...

Soit des clichés de jeunes danseuses de l'Opéra de Paris, que l'artiste déshabille peu à peu, puis dépiaute, puis éviscère et décharne... jusqu'à atteindre l'os - ou les composants électroniques. Si l'on ajoute à cela que lesdits clichés de petits rats sont d'entrée découpés en puzzle, on saisit mieux la charge critique de France CADET, quant aux stéréotypes de l'imagerie érotique, ses fétichismes et ses fantasmes. Du reste, l'artiste n'en reste pas là et détourne sans ambages les fameuses Leçons de séduction de la marque de lingerie féminine Aubade, transformant la jeune personne agenouillée de la leçon 32 (« L'inciter à méditer ») en femme soumise et ligotée.

Dans un va-et-vient continu entre l'anatomie et la cybernétique, France CADET nous annonce des lende-mains qui (dé)chantent : chimères androïdes, beautés fatales génétiquement modifiées, animaux de compa-

gnie dopés à l'électronique, etc. La force de sa démonstration tient essentiellement à cela : c'est avec les propres outils de la science (photographie assistée par ordinateur, impression 3D, hologramme, robotique, etc.), qu'elle place la science devant ses responsabilités, l'obligeant à considérer sa propre fuite en avant.

Multipliant les supports et les pratiques (sculpture, photographie, installation vidéo, objets animés et interactifs, etc.), France CADET nous invite à fréquenter un dalmatien à bascule, qui hennit et se balance compulsivement ; un poisson synthétique qui bat des nageoires sur un écran qui lui sert d'aquarium ; un chien qui pousse des cocos-ricos ; et des belles demoiselles immobiles, bardées de titane et de matériaux composites. Cela ne va pas sans un certain goût de l'équivoque. C'est à partir des traits de son propre visage, que France CADET donne ainsi forme à ses cyborgs en images de synthèse. Et l'artiste n'hésite



© Photo France Cadet

pas à jouer, par surcroît, sur la corde sensible de nos perversions inavouables (la tentation sado-masochiste, notamment), pour conférer à son œuvre la dimension ambiguë, indécidable, qui est, constitutivement, celle de l'art.

Jean-Louis Roux

### ROBOT MON AMOUR ŒUVRES DE FRANCE CADET

Jusqu'au 8 mars  
à l'espace Vallès  
(14, place de la République,  
Saint-Martin-d'Hères :  
04 76 54 41 40).  
Du mardi au samedi,  
15 h-19 h.



© Photo France Cadet

LES AFFICHES DE GRENOBLE ET DU DAUPHINÉ





s'imp  
inter  
resse  
Yang  
prés  
Intern

gouvernement français a beau tout miser sur l'image du super-héros testostéroné à la Iron Man pour promouvoir les start-up françaises

## AMAZING FRENCH TECH

La France est le pays le plus innovant d'Europe. Elle dispose d'un environnement technologique et entrepreneurial unique, qui attire les talents du monde entier. Voici les secteurs les plus prometteurs de la French Tech.



FLASHEZ POUR L'HOMME AUGMENTÉ



compte pas Rocco Siffredi, bien sûr). Dans la vraie vie, on assiste déjà à une multiplication des techno-prothèses – à l'utilité toute

(voir à ce sujet la récente campagne Amazing French Tech), c'est pourtant du côté de son versant féminin que les incarnations technologiques les plus troublantes se multiplient. Une raison très

« En termes de créature artificielle, on se soumet plus volontiers à une autorité féminine, que l'on soit homme ou femme », analyse France Cadet

présente au ciné que son homologue masculin (si on ne

## RAGE AGAINST THE MACHINE

Ex Machina: bienvenue dans la machine

POUR CALEB, c'est de chance. À 20 ans, ce jeune programmeur de remporter un

remettant emaine e illa high-t programme nière invention de son érieux patron: Ava, intelligence artificielle ous sa plastique beauté à couper iffle, semble dissimuler ulations un peu trop ines (séduction, ulation, émancipation. Première œuvre d'Alex

Garland (auteur du bouquin culte La Plage), Ex Machina explore avec une rare acuité les vertigineuses questions éthiques posées par

anisme. I hriller à la n simple e vraie fa on réflexi sique inst na d'Alex ec Domh icia Vikan , etc. &. Sortie

« Lorsqu'elle devient trop puissante, cette femme augmentée fait peur à l'homme, car elle se rapproche d'un robot dont la maîtrise peut échapper à son créateur », analyse l'artiste cybométique France Cadet.

rebellent contre leur pygmalion, et même de le détruire sans le moindre remord.

ment (nté) a aussi amour, pas corps machine quel la Metterie l'effet collatéral normatif: ie des corps, aujourd'hui s? Sans doute, nant

qu'un moteur de recherche, la seule question à laquelle la femme augmentée ne trouvera jamais de réponse.

PHOTOS : DR



The Stepford Wives, la nouvelle femme augmentée n'est au service de personne. Et quand elle av (Her), c'est elle

« Cette figure féminine, qui n'est plus femme objet, devient omniprésente et intelligente. Elle prend des décisions et des initiatives, analyse France Cadet. Elle paraît désormais faire preuve de désirs et de fantasmes sexuels assumés voire de détenir le pouvoir. »

ncêtre Futura de Metropolis, de se

FLASHEZ POUR UN RETOUR DANS LE FUTUR







## Félins et cervidés

**FRANCE CADET** a étudié la biologie avant de devenir artiste et professeur de robotique. Ses raisonnements rigoureux lui servent aujourd'hui à mettre en forme des pensées créatives beaucoup plus abstraites et irrationnelles.

### ■ ART ?

« *Trophées de chasse* est une collection de robots chiens alignés sur un mur, exprimant leur colère au passage des visiteurs. L'installation explore une nouvelle facette de la relation homme / animal et remet en cause le principe de droit de vie ou de mort sur l'animal. »

### ■ TECHNOLOGIE ?

« Ce sont les propriétés anthropomorphiques de ces robots, et le fait qu'ils incarnent un comportement animal caricatural (mais réaliste) qui m'ont poussée à les détourner. Peu importe la complexité de l'IA, je souhaitais que le public saisisse l'essence poétique et narrative de l'échange. »

### ■ ARTISTE/JEU/TECHNOLOGIE PRÉFÉRÉE ?

1/ « Wim Delvoye pour ses contre-emplois, sa provocation et son éclectisme, mais également Maurizio Cattelan, Jeff Koons, Jan Fabre... »  
 2/ « *Pong* et *Space Invader*, parce qu'ils ont accompagné mon enfance ».   
 3/ « Internet, pour son potentiel, mais également pour les questions de droits, de monopole et de collaboration que la diffusion d'information soulève ».

## 2 ways interaction

**ROGER IBARS** est designer d'interaction. Travaillant actuellement à Tokyo, il consacre l'interactivité comme un levier crucial d'innovation, qu'il s'agisse de gadgets, de biotechnologie ou même de politique.

### ■ ART ?

« *Hard-wired devices* est une collection d'objets électroniques *vintage* mêlant des interactions ludiques et fonctionnelles. C'est une manière de célébrer la culture « joystick » des années 70, 80 et 90, et d'interroger le public sur la manière dont nous contrôlons nos produits. »

### ■ TECHNOLOGIE ?

« Les objets que j'ai choisis sont très simples, et véhiculent des valeurs culturelles plus que technologiques. Il n'y a rien qui puisse être reproduit par quelqu'un d'autre : une vieille manette permet par exemple de régler l'heure et l'alarme d'un réveil ! »

### ■ ARTISTE/JEU/TECHNOLOGIE PRÉFÉRÉE ?

1/ « Joan Brossa, pour ses « poèmes-objets » qui ont inspiré toute une génération de designers à Barcelone ».   
 2/ « L'autre jour à Akihabara, je me suis assis devant une borne *Tetris*. Je n'ai fait que regarder les crédits, mais j'étais en bonne compagnie ».   
 3/ « Tout ce qui ne fonctionne pas, parce que j'y vois l'opportunité d'en tirer quelque chose ! »



DÉCO

PROVENCE - CÔTE D'AZUR



À MARSEILLE, ELLE SE MÊLE À LA FÊTE BLEUE ET S'OFFRE UN PARCOURS D'ART CONTEMPORAIN RUE PARADIS. À AIX, ELLE S'EXHIBE SUR LE COURS MIRABEAU. **Par Béatrice Somville**

EN JUIN  
LA DÉCO PART EN BALADE



## Parcours d'art contemporain

L'art au Paradis, c'est le nom d'un parcours d'art contemporain initié un peu sur le modèle des designer'days parisiens par dix enseigne-phares de la déco, implantées à Marseille sur la partie médiane de la rue Paradis. Réunis au sein de l'association Paradis Design

avec pour vocation de créer des événements culturels, Bang & Olufsen, Home Contemporain, Intra Muros, Un jour une sardine, Dôme Vanadia, Sinibaldi Design International, Mobilier Design Beaux Arts, Danand et les cabinets d'architecture TOGU et Atelier 9 accueillent ainsi du 4 au 20 juin des artistes auxquels ils ont laissé carte blanche pour investir leur univers. Séduits par la proposition France Cadet, Corinne Marchetti, Olivier Millagou, Patrick Moya et Lionel Scoccimaro, artistes connus et reconnus, sont les premiers artistes à avoir répondu à l'appel des organisateurs de cette manifestation qui entend bien se pérenniser et, pourquoi pas, constituer un des temps forts de Marseille 2013. ■



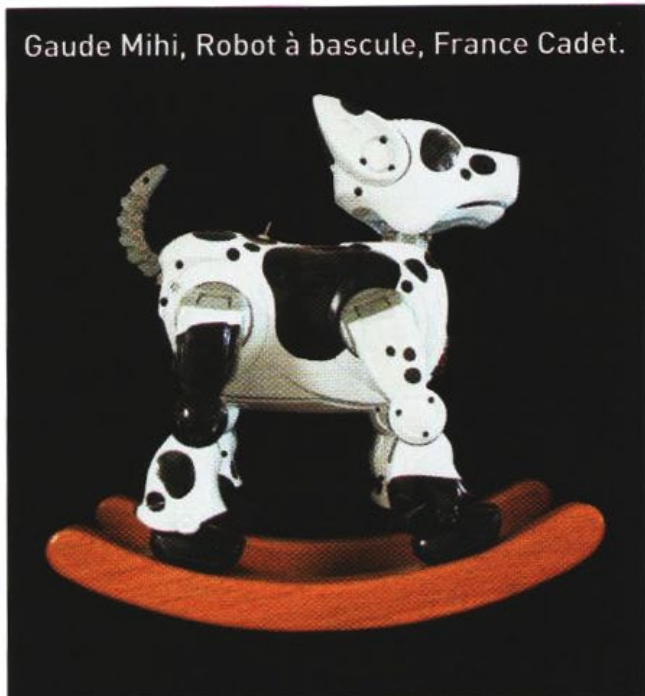
# Art&Décoration

Art&Décoration N°452 Juin 2009

**MÉDITERRANÉE**  
ÉCHOS-DECO

## PARCOURS D'ART RUE PARADIS

Gaude Mihi, Robot à bascule, France Cadet.



Ils sont dix, implantés rue Paradis à Marseille. Dix acteurs économiques, dix enseignes (et pas des moindres !) dédiées à l'univers de la maison : Bang & Olufsen, Home Contemporain, Un Jour Une Sardine, Dôme Vanadia, Sinibaldi, Intramuros,

Mobilier Design Beaux-Arts, Danand, et les architectes de Togu et l'Atelier 9. Rassemblés en une entité baptisée Paradis Design, ils ont décidé d'ouvrir leurs espaces durant deux semaines aux talents de cinq artistes de la région (Cadet, Marchetti, Millagou, Moya et Scoccimaro) pour une confrontation audacieuse, colorée, ludique et pleine d'humour. Un parcours artistique original en forme de promesse... L'Art au Paradis !

**Du 4 au 20 juin, 1<sup>re</sup> édition de L'Art au Paradis, parcours d'art contemporain, rue Paradis, 13000 Marseille. Tél. : 04 91 81 82 18.**



## EXPOSITIONS

© Du robotic cat: dream of electric fish ? France Cadet



# Électricité sensible

L'ART DE LA ROBOTIQUE PREND TOUT SON SENS AVEC L'ŒUVRE DE FRANCE CADET. ACTUELLEMENT EXPOSÉE À L'ESPACE VALLÈS, L'ARTISTE JONGLE ENTRE DES CYBORGS, INTERROGEANT LE DEVENIR D'UNE SOCIÉTÉ TECHNO-CORPS, ET DES CHIENS MÉCANIQUES, DÉNONÇANT LES RELATIONS HOMMES-ANIMAUX. PLUS ENCORE, ELLE OFFRE UNE RADIOSCOPIE DES MATIÈRES, À LA RECHERCHE DE L'ÉMOTIF. **CHARLINE CORUBOLO**

De sa formation scientifique, France Cadet conserve une curiosité pour la biologie et un goût pour les connexions. Ce glissement d'univers permet à l'artiste d'étendre avec créativité sa réflexion sur un monde enclin à se robotiser sans cesse. L'exposition *Robot mon amour* à l'Espace Vallès met ainsi en lumière l'étude de deux entités : l'organique et l'artificiel. Issus du commerce, des chiens-jouets sont reconfigurés afin de leur donner des propriétés étranges : miaulement ou hennissement. La bête est perturbée et, par le

prisme de cette analyse mécanique, commence à poindre la dénonciation de l'emprise humaine sur l'animal. Parmi cette série, des trophées de chasse canins, qui s'animent de plus en plus lorsque l'on s'approche, accentuent cette critique : leur hostilité est en réponse à l'acte barbare commis par l'homme. Un homme qui est lui-même décortiqué, ou plus exactement la femme, dans les *Anataleçons*, détournement parodique des publicités Aubade. L'autopsie de l'anatomie retourne le caractère sexuel des affiches, et la position lascive du corps, entre sensualité et domination, interroge les rapports de force. Alors qu'à travers des tirages numériques de cyborgs, robots au visage de l'artiste, France Cadet questionne le devenir d'un organisme vivant qui bascule dans l'électronique.

### DE PICABIA À CADET

Mais elle cherche aussi à pointer du doigt une excitation, comme une inquiétude : le fait que les machines deviennent sensibles. Avec le *Cyborg #16*, photographie interactive, l'interrogation reste en suspens. En caressant le bras du personnage, le papillon logé au creux de ses mains se meut lentement. L'androïde devient la connexion entre l'animal et nous, ou a-t-il senti la main, ce qui a provoqué chez lui un mouvement, une sensation ? Quant aux hybrides répliquant les réclames de lingerie, leur connotation sensuelle semble vouloir dire que la sexualité n'est pas uniquement réservée aux connexions moléculaires mais aussi aux connexions électroniques. *La parade amoureuse* du peintre Francis Picabia se transforme ici en vérité numérique possible. Et si l'automate peut s'émouvoir, il peut aussi se distraire tout seul comme le chien à bascule qui se passe de nous ou celui qui observe Nemo sur un écran. Tant de circuits cybernétiques pour autant de questionnements éthiques.

→ Robot mon amour, jusqu'au 8 mars, à l'Espace Vallès (Saint-Martin-d'Hères)



## focus

## Au Safran, la technologie a rendez-vous avec les arts

Entretien / Ikbal Ben Khalfallah

### France Cadet, l'artiste en cyborg

En plein développement, l'hologramme fait sa première apparition au Safran avec une œuvre de France Cadet. Une artiste qui met la robotique au service d'une interrogation de l'avenir technologique de la femme.



France Cadet  
et son  
Cyberleçon  
n°32.

© D. R.

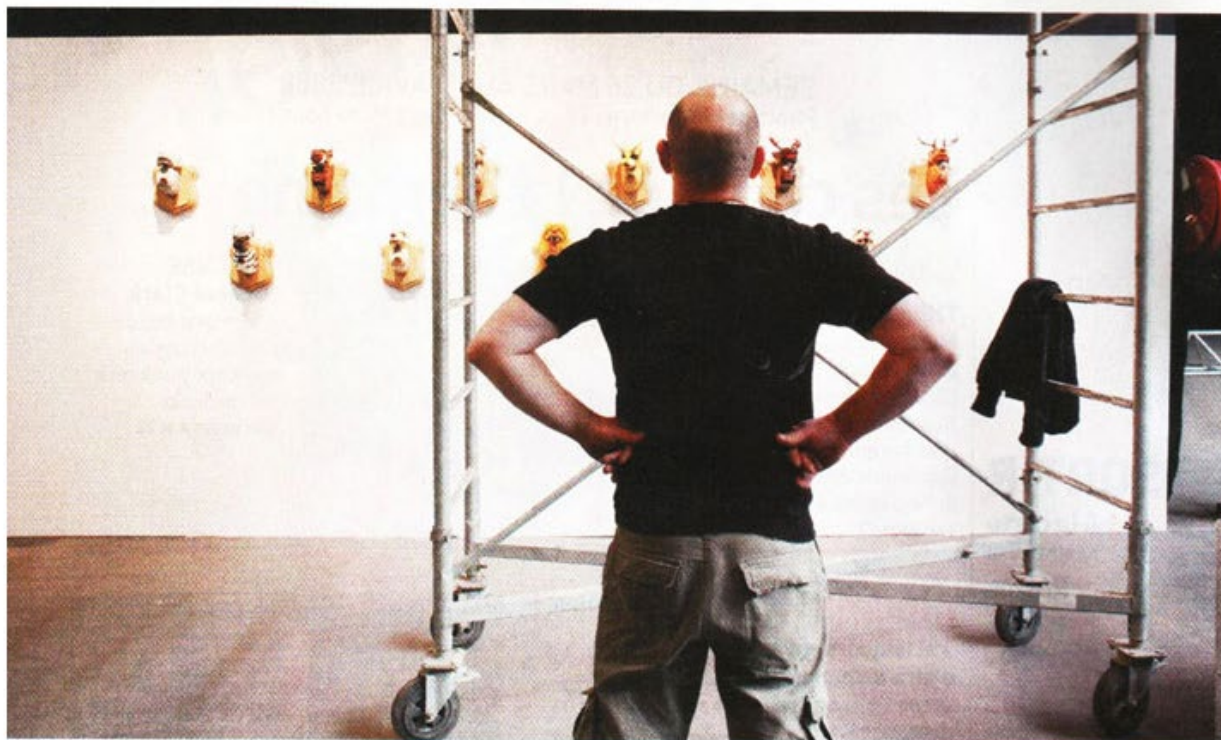
Agenouillé, le dos cambré et les jambes légèrement écartées, le cyborg de *HOLOLEçon n°32* provoque le trouble. Hologramme en 3D à la plastique parfaite et à l'effigie de France Cadet, il semble à la fois contraint et désirant. Programmé pour séduire et naturellement porté vers la sensualité. Détournement d'une célèbre publicité de lingerie, cette œuvre illustre bien la démarche de l'artiste française, dont les installations robotiques et multimédias incarnent avec ironie les peurs actuelles liées au transhumanisme. En particulier concernant la femme. Au Safran, l'impression 3D *Cyberleçon n°32*, des photos numériques interactives ainsi qu'une vidéo prolongent l'expérience holographique. Et le vertige.

23

focus arts numériques

février 2018

262



**Mix**

## De l'hybride dans l'art

**Le festival Exit de Créteil présente des installations-performances qui font la part belle aux manipulations artistiques...**

*"Dans ces moments-là, on se demande pourquoi on ne fait pas plutôt de la peinture..."* France Cadet n'a pas choisi les arts numériques par dépit, et pourtant elle se repose la question ce lundi 10 mars. Nous sommes à Maubeuge, à trois jours du vernissage de l'exposition "Immersion" proposée par le festival Via, et reprise cette semaine à Créteil par son (faux) jumeau, le festival Exit. Les deux événements sont dédiés aux scènes multimedias et arts technologiquement modifiés. Alors forcément, chaque année, leur exposition commune amène son lot de câbles et d'écrans, de diodes et composants électroniques. Et, à l'heure de l'accrochage, il ne s'agit pas de disposer une toile sur un mur. A l'espace Sculfort de Maubeuge, qui héberge "Immersion", *"dès qu'on doit fixer un truc sur un mur, il faut commencer par construire le mur"*, confie le régisseur du cru, d'un air blasé. Ex-usine de machines-outils, l'espace Sculfort est le lieu de toutes les manifestations locales, un salon



automobile, une exposition canine, ou encore les 50 ans du Lyons Club. L'endroit ressemble à un vaste hangar rénové : baies vitrées à l'avant, rideaux de fer à l'arrière, toits de tôle gris pâle, poutrelles métalliques multicolores, parois dépareillées de briques de terre cuite ou de béton.

Sur le mur (blanc immaculé) spécialement construit pour elle, la plasticienne ès robotique France Cadet, 37 ans, a déjà accroché une douzaine de "trophées de chasse", de l'impala au phacochère, en passant par le lion, le zèbre ou le rhinocéros. Sauf qu'en guise de pelage, ces trophées arborent une fière carrosserie. France Cadet les a remodelés à partir de chiens-robots interactifs et reprogrammés afin qu'ils suivent les visiteurs

**Ci-dessus, accrochage des "trophées de chasse", de France Cadet. A droite, la plasticienne avec son chien-robot.**



de la tête et rugissent, comme pour s'insurger d'avoir été érigés en éléments décoratifs. Seulement voilà, les cervidés, qu'elle a alourdis de belles paires de cornes, ne portent pas la tête assez haute. Il lui reste soixante-douze heures pour reconfigurer ligne par ligne les programmes informatiques qui donnent vie à ses créatures, et l'impala n'est pas très coopératif... Cheveux de jais et piercing sur la lèvre, en pantalon de treillis et rangers à talons bobine, France Cadet tance, toujours rieuse, ses spécimens "transgéniques" et hausse les épaules : *"De toute façon, le montage se termine en général à cinq minutes du vernissage !"*

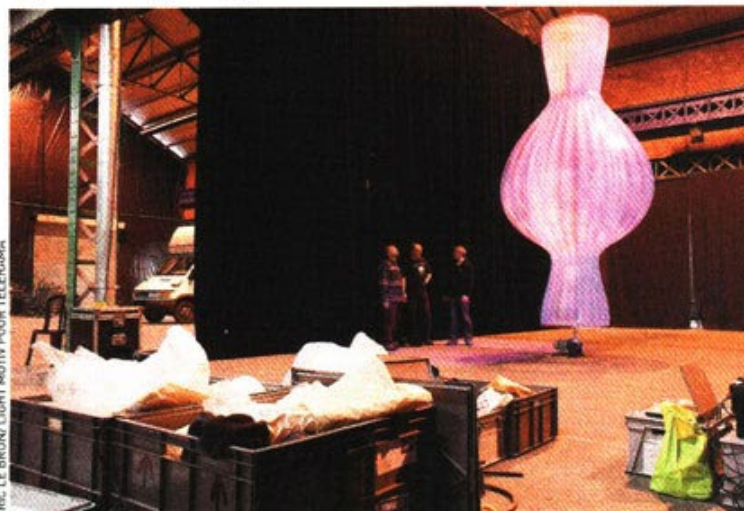
A deux pendillons de là, le Britannique Paul



Friedlander teste les sculptures lumineuses de son installation *Timeless Universe*. Ex-étudiant en physique, il se dit *"élevé à Cambridge au régime de la relativité et des trous noirs, un temps aspirant cosmologue, et expert de la propulsion interstellaire"*. A 56 ans, l'œil bleu perçant, collier de barbe et chevelure grise en bataille, il a un petit quelque chose d'un Géo Trouvetou qui aurait été croisé avec Albert Einstein et Steven Spielberg. Ses sculptures giratoires suspendues, sur lesquelles il projette de savantes combinaisons d'images abstraites (mots, motifs, symboles mathématiques...), ressemblent à des mobiles géants de plastique blanc. Eclairées et en mouvement, elles créent d'hypnotiques volutes lumineuses, qui semblent ouvrir de nouvelles dimensions dans l'espace... Il faut dire qu'il s'est inspiré d'une théorie du physicien Julian Barbour (*The End of Time*) selon laquelle le temps n'existerait pas. Les spectateurs voient souvent du mystique ou du magique dans ses installations... Encapuchonné à la mode ninja, Dmitry Gelfand, 34 ans, traîne derrière lui une caisse couverte d'autocollants "Fragile". Il a passé, avec sa complice biélorusse Evelina Domnitch (ex-étudiante en philosophie et phénoménologie), cinq ans de sa vie dans des laboratoires scientifiques japonais, allemands, russes et belges. Pour permettre aux pauvres mortels que nous sommes de visualiser, à l'œil nu et en 3D, la trajectoire du son, via un phénomène de sonoluminescence. De sa précieuse caisse, Dmitry Gelfand sort un résonateur, globe de verre percé

de quatre haut-parleurs, qu'il remplira de 60 litres d'eau déminéralisée reposant à l'air libre depuis précisément quatre jours : la réussite de l'opération dépendra de l'implosion des bulles de gaz, générée par une série d'ultrasons. Les bulles de gaz en implosion atteindraient 10 000 degrés (même température qu'à la surface du Soleil) pendant un milliardième de seconde, causant ainsi d'innombrables émissions de lumière. Mais ce qui intéresse davantage Dmitry Gelfand, c'est l'interaction de ces phénomènes avec les lois de perceptions visuelle et auditive qui régissent nos cerveaux : *"La plupart des gens qui observent notre installation Camera Lucida passent dans un état second ; on atteint là une frontière sensorielle..."*, dit-il en incorporant un mélange de poudre jaune et cachets blancs à sa solution aquatique.

Le même soir à minuit, Charles Carcopino revient sur les lieux – désertés – du grand chambardement. Sous le fracas périodique des rideaux de fer ébranlés par de violentes bourrasques, l'ambiance est beaucoup plus fantomatique. A l'origine vidéaste (comme Dmitry Gelfand), ce trentenaire est responsable du studio de création numérique installé à la Maison des Arts de Créteil qui accompagne les artistes auteurs de processus digitaux applicables aux arts de la



ERIC LE BRUN / LIGHT MOTIV POUR TÉLÉRAMA

scène. Parmi les quatorze installations/performances d'"Immersion", on trouve une de ses créations, *Equalize me !*, dispositif sonore et visuel complexe, développé pour un spectacle de la chorégraphe Blanca Li, avec le musicien François-Eudes Chanfrault. Ce 10 mars, il reste à Charles moins de trois jours pour le reconfigurer selon les impératifs de l'espace Sculfort. Pour l'adapter au couloir aveugle qui lui sera consacré à Créteil, il en a fallu quinze.

Cathy Blisson

Installation des sculptures lumineuses de *"Timeless Universe"*, signées Paul Friedlander.

Exposition "Immersion", dans le cadre du festival Exit, du 28 mars au 6 avr., du mar. au ven. de 18h à minuit, les sam. de 14h à 1h, les dim. de 14h à 20h, Maison des Arts et de la Culture, place Salvador-Allende, 94 Créteil, 01-45-13-19-19. (3-5 €). Voir aussi rubrique Mix.



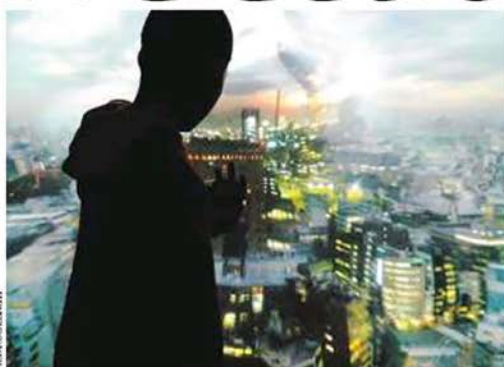


Hunting Trophies de France Cadet.

## Festival **Via**, bain électro

Gros plan sur l'exposition «Immersion», dans le cadre de la manifestation basée à Maubeuge et Mons.

Dmitry Gelfand convie l'audience à une mystérieuse cérémonie, la guidant à tâtons dans une chambre noire. Plongés dans les ténèbres pendant cinq minutes, le temps d'accoutumer la rétine, les spectateurs se serrent autour d'un bocal transparent rempli de liquide. L'artiste russe y diffuse des ultrasons, excitant les microbulles de gaz qui implosent en émettant de la lumière. *Camera Lucida* exploite le phénomène de sonoluminescence qui transforme les ondes sonores en lumière: le spectacle de ces étincelles fragiles qui tra-



Kronos Projector d'Alvaro Cassinelli.

versent le liquide sombre, créant des formes changeantes, fascine et hypnotise. L'installation de Dmitry Gelfand et Evelina Domnitch, créée en collaboration avec des laboratoires japonais, russes, belges et allemands, rappelle l'époque où les dernières trouvailles scientifiques étaient exhibées au public sous la forme de théâtre mystérieux. Le côté cabinet de curiosités, spectaculaire et magique, est plus que jamais présent à l'exposition «Immersion», présentée en ce moment à l'Espace Sculpture de Maubeuge, dans le cadre du festival Via (et à partir du 28 à Créteil) consacré aux théâtres, danse, musique et arts électroniques. Version high-tech d'un primitif «cinéma des attractions», les installations distrayantes immergent le public dans des créations tour à tour oppressantes ou ludiques, le tout dans une cacophonie de fête foraine.

**Versé high-tech d'un primitif «cinéma des attractions», les installations distrayantes immergent le public dans des créations tour à tour oppressantes ou ludiques, le tout dans une cacophonie de fête foraine.**

frault. Les fréquences de cette musique électronique binaire, répétitive, sont projetées au sol et sur les murs où elle progresse telle une armée en marche. Stephan Grasseinski, initiateur des *Sundbark*, ballades audio dans la ville à télécharger sur son iPod, invite à découvrir New York différemment. A partir d'enregistrements accumulés durant huit ans, il propose un collage qui nous baigne dans les différentes ambiances de la Grosse pomme, du World Trade Center qui s'écroule aux coups de fouet des clubs SM. Une bande son interprétée visuellement par le peintre Rostam, qui traduit parfaitement l'énergie de la ville: *dripping* sur les murs, calligraphie au feutre sur transparent, peinture fluorescente, le spectateur observe l'artiste à l'œuvre, filmé durant ce marathon de vingt-cinq heures de peinture. Avec la même intensité sans

doute, que ce robot-chat assis face à un écran plat, reléguant un poisson mécanique qui fait des allers-retours dans l'écran-aquarium en se lissant les moustaches.

Do robots cats dream of electric fish, de France Cadet donne corps à la vision de K. Dick (*Do androids dream of electric sheep*). Les animaux, devenus une denrée rare, sont progressivement remplacés par des robots de compagnie. France Cadet questionne les relations homme-animal, humain-non humain, via les robots jouets *Cybie* qu'elle traficotte et reprogramme. On se souvient de ses robots-chiens transgéniques atteints de la maladie de la vache folle et de la tremblote du mouton destinés à interpeller le public sur les dérives liées à la manipulation du vivant. Dans sa nouvelle installation, France Cadet évoque l'exploitation de l'animal par l'homme en exhibant des trophées de chasse. Au lieu des bêtes empaillées, elle aligne onze bustes de robots représentant des cervidés ou des félins, abattus pour servir d'objet de décoration. Lion, phacochère, rhinocéros, antilope, lynx grognent quand on leur passe sous le nez. Plus on s'approche, plus ils deviennent agressifs.

**Portraits d'avatars.** Animaux de compagnie qui se robotisent et humains qui se virtualisent dans les univers en ligne tel Second Life. Eva et Franco Mattes présentent une série de portraits d'avatars, une projection fantasmée de soi, *un portrait non pas de ce que je suis, mais de ce que j'aurais été*. Le constat est décevant, en guise d'identités alternatives originales, on ne trouve que des stéréotypes d'imagerie manga.

Étroyée spéciale à Maubeuge  
— MARIE LECHNER



## ON EN PARLE

# Voyage dans les natures artificielles plantées par le festival Via



Dans plusieurs cages, les visiteurs assistent à un spectacle tragi-comique : des chiots robotisés semblent mal en point.



Cette imposante sculpture plane dans Sculfort.



Cette installation, « The sandy effect », reproduit par un jeu de bruitages le vacarme causé par un ouragan.

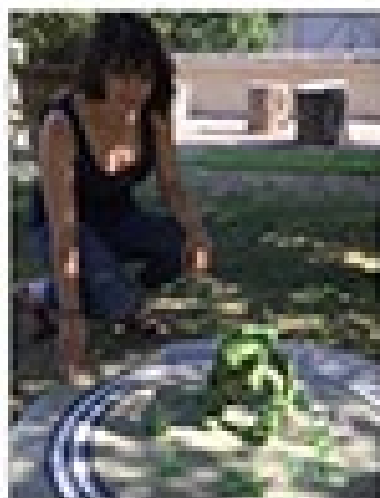
1218

## AVIGNON

## le dauphiné

UN ÉTÉ, UNE EXPO | L'exposition "Jardin 2.0" offre un parcours sensoriel original, avec une trentaine d'œuvres.

# Le jardin 2.0 au musée Louis-Vouland



Dans le jardin on peut découvrir les robots de France Cadet comme "Explory Cat".





Pinard Guillaume, *L'appât*, 2003. Dessin numérique, dimensions variables.

**Pêcheur Adrien.** Né en 1972, vit et travaille à Marseille. Il participe à de nombreuses expositions organisées par la Galerie Pailhas qui le représente tant en France qu'à l'étranger (Foire de Bâle...). Une de ses œuvres est également présentée à la Collection Lambert d'Avignon dans le cadre de l'exposition *A Fripon Fripon et Demi*. Il s'est construit un univers fantasmagorique là où architecte et urbanistes ont démissionné depuis longtemps et grâce à l'outil informatique il envisage des espaces urbains et mystérieux, virtuels mais ô combien contemporains.

**Pinard Guillaume.** Né à Nantes en 1971, vit et travaille à Marseille. Il se définit lui-même comme un personnage au tempérament de chien-loup, mi pignou, mi égorgeur. Avec son petit personnage CON CON, il joue avec minimalisme la thématique de la monstruosité ludique. CON CON est un personnage schématique sans histoire ni généalogie dont les aventures présentées en petit film d'animation sont au premier abord enfantines pour mieux piéger le spectateur et le conduire dans les méandres de la pensée de l'artiste...

**Quer Marc.** Né en 1965. Vit et travaille à Marseille. Marc Quer rend vie aux objets les plus pauvres et les plus usés en les réajustant (cartons, couvertures, caisses en bois, parpaings...). Il ne réinvente pas ces objets, ne change pas leur sens, il les déplace pour mieux suggérer. Il conçoit des fragments de bâtiments, auxquels il mêle des objets de récupération, évoquant l'aspect poétique et rude de la culture urbaine.

**Rencontres internationales de la photographie.** Les RIP, aux regards contemporains posés sur notre société, sont en osmose parfaite avec l'architecture romaine de la Ville. C'est en cherchant à célébrer de façon prospective, sans nostalgie, les 35 ans de cette manifesta-

tion créée par le photographe Lucien Clergue, que Martin Parr, commissaire du prochain Festival (du 8 au 11 juillet 2004), présentera un choix de jeunes talents, et tentera de revisiter ceux d'hier.

**Robotique.** Enseignante en robotique à l'Ecole supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, dont elle est diplômée, France Cadet poursuit un travail très original mêlant arts plastiques et nouvelles technologies. Une de ses dernières installations, *Dog [LAB] 01* présente cinq

robots chiens autonomes, transformés, piratés et reprogrammés pour avoir une apparence et un comportement hybrides entre diverses espèces animales (chien, vache, cochon, brebis, chat, caméléon, méduse...) et possédant chacun sa fiche signalétique avec ses caractéristiques et son origine génétique. Là, il s'agit d'une mise en garde ironique et ludique des dangers et débordements possibles du clonage, de l'eugénisme et des diverses expérimentations animales. *Welcome in a wonderful world...*



R pour Robotique. France Cadet, *Dog [LAB] 01*, 2003. Installation, robot



Pêcheur Adrien, *La cafette* (détail), 2003. Aquarelle, 50 x 65 cm. Courtesy Galerie Roger Pailhas.



## URBAN

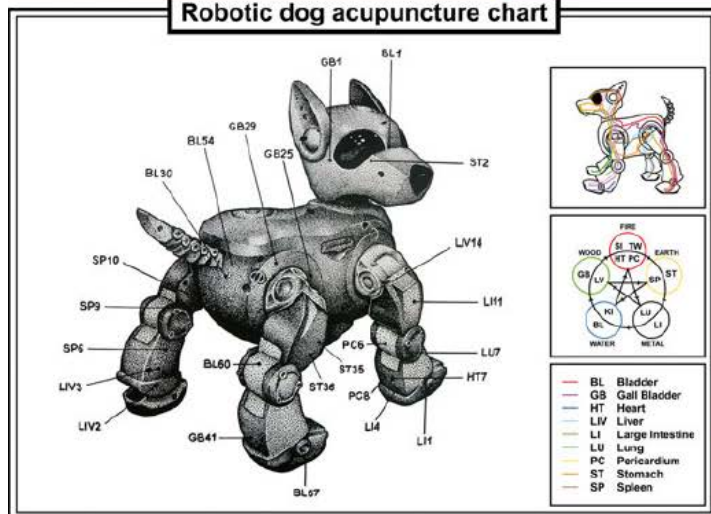
Par Sylviane Casola

## PROVENCE

## FOCUS

les rendez-vous du mois / what to do this month

### Robotic dog acupuncture chart



France Cadet, Robotic dog acupuncture chart, dessin encre sur papier.  
Courtesy Galerie Numeriscausa.



Olivier Millagou, Sans Titre, 2005. Tippex sur carte postale (10 x 15 cm).  
Courtesy Galerie Baumet Sultana Paris.

## L'art au Paradis -/ Art in Paradise

URBAN FOCUS

75

**A Marseille, tous les chemins mènent au Paradis ! c'est du moins le sentiment de cinq artistes qui les premiers bénéficieront de la création d'une association vouée et dévouée au monde artistique.**

Fondée en juin 2009, Paradis Design, une association indépendante qui réunit huit enseignes de design et deux ateliers d'architecture s'est donnée pour mission de se fédérer et concrétiser un véritable pôle design/architecture sur la ville. Leur proximité en a permis la concrétisation et leur premier acte est d'avoir pensé un parcours artistique « L'Art au Paradis ». Promouvoir et diffuser les œuvres d'artistes contemporains dans des lieux qui font de la création dans le domaine du mobilier design, leur raison d'être, voilà une initiative à saluer car, malgré les efforts gouvernementaux, le système français du marché de l'art reste bien trop lourd pour permettre une liberté de diffusion des artistes vivants. Il faut croire que l'idée lancée par Dominique Juan (COTE Magazine) et Vincent Vanadia (Dôme Vanadia) était dans l'air pour qu'assez rapidement s'associent Bang & Olufsen, Doreau Home Contemporain, Un Jour une Sardine, Sinibaldi, Intramuros, Mobilier Design Beaux Arts, Danand et les agences d'architecture Atelier 9 et Togu. A ces bonnes volontés venues du monde économique, il fallait une commissaire d'exposition férue d'art contemporain, Dominique Juan, assistée de François Guglielmina (Togu), et un partenaire média, COTE Magazine. Le parcours-découverte, dans ces différents espaces devenus pluridisciplinaires et interculturels, débutera le 4 juin et se poursuivra... au moins jusqu'en 2013, car le but de l'association est de se positionner en tant qu'acteur culturel lorsque la Ville deviendra Capitale européenne de la culture.

#### Le club des Cinq

France Cadet, Corinne Marchetti, Olivier Millagou, Patrick Moya, Lionel Scoccimaro... ces artistes de dimension internationale, habitués des musées, galeries, foires internationales et autres biennales, ont accepté avec enthousiasme ce

**In Marseille, all roads lead to Paradise! At least that's the feeling of the five artists who will be first to benefit from the formation of a new association devoted to the art world.**

Paradis Design is an independent association which set out to create a real design and architecture hub for Marseille. The eight design houses and two architecture firms involved have been able to do this because they are all fairly close neighbours. Their first project is an art discovery trail called L'Art au Paradis ('Art in Paradise').

Promoting and disseminating work by contemporary artists in places whose main business is contemporary furniture is a welcome initiative, because despite government efforts the French art market system is still far too cumbersome to allow real freedom for living artists to sell their work. The idea, launched by Dominique Juan (COTE Magazine) and Vincent Vanadia (Dôme Vanadia), must have been in the air already, because firms were quick to sign up: Bang & Olufsen, Doreau Home Contemporain, Un Jour Une Sardine, Sinibaldi, Intramuros, Mobilier Design Beaux Arts, Danand, Atelier 9 and architecture firm Togu. An exhibition commissioner with a sound knowledge of contemporary art was needed, and that's Dominique Juan, assisted by François Guglielmina (Togu). And a media partner: that's COTE Magazine.

The discovery trail around the newly intercultural, multidisciplinary venues will begin on 4 June and continue at least until 2013, because the association's aim is to position itself as a cultural player when Marseille becomes European Culture Capital.

#### The club of five

France Cadet, Corinne Marchetti, Olivier Millagou, Patrick Moya, Lionel Scoccimaro – artists of international scope shown in museums, galleries, interna-

mai-juin 2009 [www.cotemagazine.com](http://www.cotemagazine.com)



**Expo** ♦ «Seconde Nature» annulé, «Dessine moi un mutant» maintenu.

## Métamorphoses abouties à Aix-en-provence

**L**e festival Seconde Nature, qui devait se tenir les 5 et 6 juin, a été contraint d'annuler au dernier moment ses deux soirées de concerts et live audiovisuels en plein air, en raison de l'occupation des pelouses de la fondation Vasarely (Aix-en-Provence) par des gens du voyage.

**Pétition.** Un coup dur pour le festival qui, trois semaines plus tôt, s'était fait déloger de la Cité du livre. Cédant à une pétition de riverains, la mairie avait préféré repousser la manifestation du centre-ville d'Aix-en-Pro-

vence vers sa périphérie. Mais cette fois, ce sont une centaine de caravanes, débarquées la semaine dernière, qui ont eu raison de l'événement. *«Suite à deux plaintes déposées par la mairie et la fondation, le juge des référés a donné jusqu'à vendredi soir aux caravanes pour quitter le*

**Dans Hunting Trophies, des bustes de robots customisés représentant des cervidés ou des félins grognent quand on leur passe sous le nez.**

site. Or, il nous fallait au minimum trois jours de montage», déplore Pierre-Emmanuel Reviron, directeur de ce jeune festival à l'affiche prometteuse, tout en reconnaissant les revendications légitimes des gens du voyage. *«Cela pointe une fois de plus le problème des musiques actuelles dans les centres urbains.»* Les organisateurs ont néanmoins maintenu l'exposition «Dessine moi un mutant», avec une installation du bioartiste Eduardo Kac, qui vient de remporter le Golden Nica, à Ars Electronica, pour sa créa-

tion *Edunia*, un hybride entre une plante (un pétunia) et un être humain (lui-même).

**Morse.** A la Scène numérique, nouvel espace dédié depuis janvier aux cultures électroniques, il présente l'installation *Genesis*: un verset de la Genèse traduit en morse, puis converti en

séquence d'ADN, injecté dans une bactérie fluorescente.

Autour de cette question de la métamorphose, on pourra voir aussi les étranges trophées de chasse (*Hunting Trophies*) de France Cadet, bustes de robots customisés représentant des cervidés ou des félins qui grognent quand on leur passe sous le nez, ou le Bestiaire numérique, qui présente des créations originales commandées à des binômes d'artistes et musiciens sur la notion d'hybridation.

♦ M.L.e.

«Dessine-moi un mutant», à la Scène numérique, 27 bis, rue du 11 novembre, Aix-en-Provence (Bouches-du-Rhône), jusqu'au 25 juillet. Rens.: [www.secondenature.org](http://www.secondenature.org).



# Project Room sur les Marseillais

Boîtes, combinaisons, bio-organismes, ob-cervo-drome, roue souris et autres lucioles électroniques peuplent l'univers de France Cadet, artiste et enseignante robotique, qui a choisi de présenter ses *Leçons* et *Boîtes à mmh...* Toutes deux proposant une vision un peu en marge de la sexualité, de façon crue ou ludique, c'est selon. Le fonctionnement de ses *Boîtes à mmh...* est identique à

Art Dealers 2003 profite de la présence à Marseille de galeristes et collectionneurs internationaux pour donner un coup de projecteur sur la jeune création marseillaise.



France Cadet, *Leçon de séduction*, 2003

celui des boîtes à "meuh" de l'enfance : elles doivent être retournées puis remises à l'endroit pour produire du son. Ici des paroles, des murmures de plaisir ou des soupirs. Dans ses *Leçons*, France Cadet se plaît à détourner les fameuses photos aguichantes de la campagne publicitaire Aubade pour adopter un ton nettement plus "osé" qui interprète et détourne systématiquement le texte, la pause et/ou l'accessoire. Dans les deux cas, l'artiste offre tout simplement une autre vision de la sensualité : "sa" vision.

Le travail de Laurent Perbos ne se situe pas dans une pratique précise comme celle de la sculpture, de la photographie ou de la peinture. Il revendique au contraire une activité

"tout terrain" dont sont issus objets et images, non seulement à "voir" mais également à "échanger", à "partager" ou à "diffuser". L'esprit volontiers provocateur, Laurent Perbos aime jouer et mettre en scène des interventions de toutes sortes : il accroche sa photo encadrée et dédiée dans

le bar du Formosa à Santa Monica, haut lieu de mémoire des acteurs d'Hollywood. Il tourne la vidéo *The walk of fame* qui

Laurent Perbos, Bordeaux, 21 février 1997

retrace une action menée sur Hollywood boulevard où il inscrit son

nom en lettres dorées dans une étoile vide. Il réalise à Nice la performance *Le requin* où il tente de faire revivre aux estivants le cauchemar des *Dents de la mer...* quand il ne se prend pas pour le Père Noël sur les plages de l'Atlantique, jouant une fois encore sur l'appropriation de la plage comme lieu d'exposition et le déplacement de la fiction à la réalité.

Brillamment diplômée (DNSEP avec félicitations à l'unanimité, Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris, Royal College of Fine Arts, Stockholm,

Diplôme National d'Arts Plastiques, option communication, Ecole Supérieure des Beaux Arts de Marseille, ouf !), la jeune artiste d'origine suédoise Tove Katarina Krabo présente la vidéo *Chatroom 01*. Les "chatrooms" étant des lieux virtuels de rencontres et de discussions sur internet entre des personnes réelles qui ne se sont jamais vues, Tove Katarina Krabo a recours dans cette fiction au principe de la représentation, à une histoire à laquelle elle prête également ses talents d'actrice. *Chatroom 01* s'inscrit pleinement dans le champ de la vidéo en proposant une approche singulière des phénomènes relationnels liés aux nouvelles technologies, "en associant la dimension traditionnelle du rapport à l'objet filmique, à la mise en œuvre d'un processus expérimental de création".



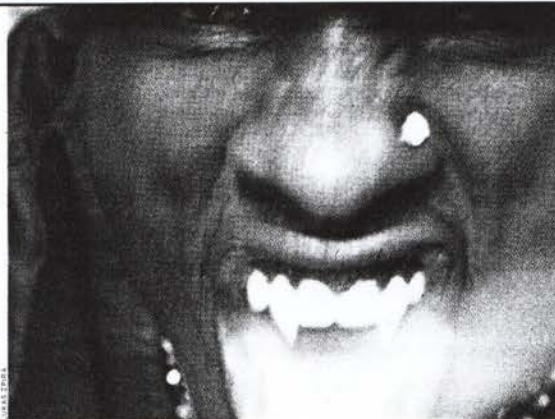
Tove Krabo, *The chatroom 01 La Description*, 2003



... De cet inframonde peuplé de créatures mutantes, de visions millénaristes et de libertarisme, miné d'activisme artistique et social où il est devenu son propre média depuis plus de dix ans, Laurent Courau a tiré une quarantaine d'interviews. Et préfigure un mix de cultures hybridant corps et machine, sexe et genre, comme autant de tentatives de repousser les limites de l'enveloppe corporelle, des cyberféministes qui vantent le cyborg qui les délivrera du machisme jusqu'aux vampires (le «y» est employé pour les distinguer des créatures de SF) aux «craques sur mesure» et à l'alimentation partiellement sanguine. Vous sous cet angle, l'Internet est un vrai repaire de dingues, «un grand cirque millénariste», dit Laurent Courau, fondateur de la Spirale, d'abord fanzine puis webzine (depuis 1995). Qui débordent largement de l'Internet pour toucher des pans entiers de la culture «d'en haut»: musique (techno hardcore, post-punk), jeux vidéo, films (le retour du gore et de l'horreur, les cycles fantastiques type *Sei-*

*gneur des anneaux*), BD, littérature (SF et polar gothique)... jusqu'à la télévision (*Buffy contre les vampires*...). Les sculptures de l'extrême grignotent de plus en plus la société: le porno chic a gangrené la mode, les piercings se sont banalisés, tandis que les comportements hier considérés comme marginaux sont passés dans les mœurs, comme le montre le succès des confessions de Catherine Millet, en droite ligne d'une Lisa Palac, fondatrice de *Future Sex*, revue californienne du début des années 90, vantant le cybersexe, le fétichisme, la bisexualité ou le libertinage.

**Nouvelle frontière.** LSD, cyberpunk et électro-hippies... Tout a commencé à la fin des années 70 aux États-Unis, du côté de la Californie libertaire, qui a vu dans l'Internet l'instrument idéal d'une libération des contingences matérielles, d'une «nouvelle frontière» pour la post-humanité en devenir, où la technologie améliorerait l'humain, parfois jusqu'à le faire disparaître (les extraterrestres évoquent la post-biologie). Sectaristes ou visionnaires? La SF d'un William Gibson (inventeur du mot cybe-



Membre des Hidden Shadows, un clan de «vampires» de Harlem aux vraies dents acérées.

**Leçons de l'artiste France Cadet.** Détournement de la campagne de pub d'une grande marque de lingerie pour afficher un corps sans artifice mais avec accessoire.



Le Billboard Liberation Front redessine les publicités américaines depuis 1979.

respace), mâtinée des prophéties sous LSD de Timothy Leary, le gourou de la cyberculture, a au moins fécondé un vaste mouvement, mélange ahurissant de théories politiques et de religions new-age comme l'Eglise de Satan. L'un de ses anciens révérends, Rick Rinker, explique le satanisme comme «la rencontre des instincts naturels de l'homme et de ses désirs»,

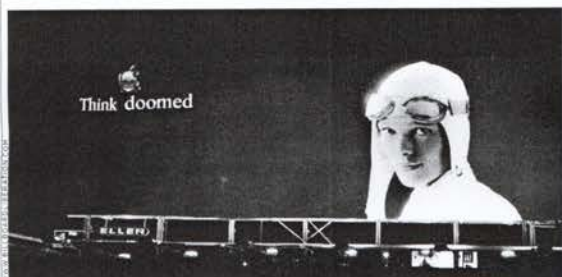
où les rituels sont utilisés «comme des outils afin de nous débarrasser d'excès émotifs non désirés». Des pratiques plus ou moins inquiétantes et en tout cas troubles, entre science et croyance. D'un côté les intuitions d'un Kevin Warwick, ce chercheur britannique controversé qui expérimente sur lui-même des implants, puces que sa femme contrôle à distance, de l'autre l'exhibitionnisme joyeux des Suicide Girls, une bande de filles très queer qui en avaient marre de l'érotisme lisse et voulaient d'abord montrer leurs tatouages et corps imparfaits. Leur site amateur est fréquenté à 65 % par des femmes. La «deep-ecology» des U-Knight n'y est pas si éloignée des convictions des adeptes de la cryogénéisation (Pierre Boutron, retraité du CNRS, explique le différend entre *crionics* qui se font réfrigérer en attendant la science et *cryobiologists* pour qui une telle pratique n'a rien de scientifique mais relève de la foi) ou des délires conspirationnistes de Disinformation.com, «bible de la contre-culture depuis sa fondation en 1996», selon Courau, et qui porte bien son nom (l'équivalent en français est à chercher du côté de Karl Zéro).

**Fusion des genres.** La cyberculture a porté pendant plus de vingt ans une esthétique chargée, mélange d'emprunts à la SF et d'extensions machiniques. Stelarc avec son bras biomécanique ou Orlan et ses opérations successives de chirurgie esthétique en sont les figures artistiques. Alors que sa puissance créative s'essouffait, la voilà qui sort des réseaux, comme l'observe Richard Metzger, de Disinformation: «Neuf adolescents sur dix portent des tatouages et des piercings. Ce qui faisait jusque-là la figure d'ultime déclaration de non-conformisme est en vente dans des centres commerciaux.» La cyberculture est-elle morte? «William Gibson avait raison, et la réalité l'a même pris de vitesse», avance Jean-François Micard, cofondateur du bimestriel français *D-Side*, pour qui la «fusion des cultures» en gestation devrait déboucher sur «une sorte d'idéal cyberpunk mélangeant look gothique et fétichiste, modifications corporelles et paganisme, le tout dans un vaste boulot technogoth-indus porté par l'Internet».

En donnant la parole aux pionniers (R.U. Sirius de *Mondo 2000*, aujourd'hui à la tête de The Revolution, parti libertarien), aux fétichistes, aux body-artistes comme aux observateurs éclairés d'une scène pour le moins agitée, Laurent Courau évite l'analyse, se bornant à restituer un foisonnement d'initiatives et de pratiques rituelles modernes. Se défendant de juger, il délivre en filigrane le portrait d'une génération qui dilue ses angoisses contemporaines dans une noirceur pas forcément pessimiste. Préfèrent tout essayer, façon punk, avant la mort. Lui-même journaliste, graphiste, adepte des marges musicales et littéraires, Laurent Courau aime autant rencontrer Cindy Plenum, ex-starlette du porno qui s'est fait implanter une paire de seins dans le dos que des «zoophiles tendance moustico-phile». Il travaille actuellement à sa prochaine interview pour la Spirale d'un membre des Hidden Shadows, clan de vampires noirs portoricains de Harlem qui «reconnaissent qu'ils se nourrissent de l'énergie vitale des êtres humains mais ne se considèrent en aucun cas comme les rejetons de Dracula». Du 100 % «crash culture»... ◆

ANNICK RIVOIRE

**Mutations pop et crash culture**, une anthologie de la Spirale.org, Laurent Courau, éditions Le Rouergue-Chambon, 400 pp., 27 €. [www.laspirale.org](http://www.laspirale.org)



## LAURENT COURAU, AUTEUR DES «MUTATIONS POP»

# L'avenir est au biopunk

**L**aurent Courau interviewé par e-mail pour la Spirale. Nous avons usé de la même méthode pour le cuisiner sur son anthologie des bizarres. La version longue sera publiée sur Libération.fr (à partir de 8 heures vendredi). **Comment la Spirale s'est-elle trouvée au carrefour de comportements parfois extrêmes, toujours marginaux?** Jusqu'à l'arrivée du Web et la création de la Spirale, j'organais des concerts hardcore-punk, je réalisais des clips ou je publiais une lettre d'info cyberpunk. Ça m'a permis de prendre conscience du rôle des marges, ces «zones d'autonomie temporaires». La culture hip-hop n'est pas née dans les centres d'art contemporain mais sur le béton graffité des terrains de baskets du Bronx. Le constat vaut aussi pour le mouvement punk, la culture techno, la cyberculture, le renouveau gothique, etc. **La «crash culture», c'est quoi?** Une agglomération de créativité déviante, de nouvelles technologies et d'énergie libertaire qui se développent dans un environnement marqué par Tchernobyl, le 11 Septembre, l'effet de serre et des pandémies telles que le sida ou le Sras. Une énergie du désespoir en quelque sorte, voire un refus d'abdiquer face à un futur qu'on nous annonce menaçant. **La diffusion des technologies au quotidien ne signe-t-elle pas la fin**

**des visions fantastiques futuristes?** La cyberculture n'a plus vraiment de raisons d'être, puisque son élément fédérateur, le réseau, s'est banalisé. Mais les excentriques peuvent aujourd'hui rêver (ou cauchemarder) de biotechnologies, de nanorobots, d'implants électroniques, etc. On parle déjà de biopunk, ribofunk ou nanocore. **N'y a-t-il pas un nivellement gênant à ainsi mettre au même plan un mystique, un chercheur, un freak?** Je tenais à restituer l'instantanéité quasi punk de la Spirale, pas à réaliser un essai décisif sur la contre-culture contemporaine. J'espère que ce livre sera la première étape de l'invasion culturelle par les germes chaotiques de la mutation. **Vous êtes-vous fixé une limite pour ne pas basculer du côté noir de la force?** Il n'y a jamais eu de censure sur la Spirale. J'avais dit à Rick Rinker, fondateur des évangélistes satanistes du 600 Club, qui s'en inquiétait: «Le message passe directement de vos claviers aux écrans des lecteurs de la Spirale.» Je n'adhère pas toujours aux propos des personnes que j'interviewe, j'expose ce qui se passe hors des zones balisées par les médias. **Y a-t-il en Courau du «vampire», du punk? Vous êtes-vous fait «modifier», scarifier, avez-vous envisagé la cryogénéisation?**

J'ai jusque-là réussi à rendre compte de toutes ces mouvances sans trop en subir les conséquences, du moins physiquement. Je suis sans doute plus attentif que la moyenne aux sirènes technoïdes, mais il ne m'est pas encore poussé de crocs. Pas non plus de masses de tatouages, de piercings et d'implants transdermiques. Il m'arrive parfois de me sentir désespérément normal. Mais des freaks au-dessus de tout soupçon m'ont couronné comme un des plus grands mutants du moment. Ça m'a d'ailleurs inquiété... **Mutation ou nouvelle avant-garde, la mouvance «crash»?** Il est impossible de prévoir ce qui va suivre. Il n'y a plus de grands mouvements fédérateurs ni d'utopies globales. La situation est totalement chaotique et incontrôlable. Une bonne dose d'humour noir est conseillée pour les prochaines décennies. Nous sommes condamnés à nous réinventer. Le moment est venu d'appeler les X-Men! **Y a-t-il une interview que vous auriez voulu faire?** J'aurais vraiment aimé interviewer Timothy Leary, grande figure de la contre-culture, le plus cité par les interviewés de la Spirale. Ça m'aurait permis de boucler une première boucle générationnelle... ◆

Recueilli par A.R.





## Accord parental souhaitable

**C**ensure. Atmosphère lourde le soir d'ouverture de l'exposition de Sylvie Réno à la galerie de l'Ecole d'Art d'Aix : des messages accrochés par les étudiants contestent la décision du directeur de l'école, Jean-Paul Ponhot, de suivre la consigne de la municipalité de ne pas montrer l'une des œuvres. Ces dernières années, on a vu s'accroître le conflit entre « l'outrage aux bonnes mœurs » et la liberté de création artistique, ce qui s'est soldé par un recul des institutions envers les œuvres touchant à la sexualité de façon explicite. Est-ce que l'art ne devrait pas tenir compte des bouleversements de la représentation de la sexualité ? La puissance de la pornographie réside dans son refus radical de la métaphore, nous mettant face à ce qui nous regarde, sans médiation. Elle porte atteinte à l'idéalisation et à l'hygiénisme du bon goût, affirmant que le voir est au-delà du savoir. Qu'y a-t-il finalement d'obscène dans ces polaroids de Sylvie Réno où des pénis en érection récupérés sur Internet sont multipliés jusqu'à former des paysages abstraits et fantasmatiques ? Faudrait-il aussi cacher que les sites web les plus consultés sont pornographiques, et ainsi refouler les questions soulevées par les mécaniques du désir à l'âge du virtuel ? La polémique ne peut cependant empêcher, pour le reste de l'exposition, l'impression d'une impasse, prolongeant le savoir-faire de l'artiste.

L'association (S)extant et plus expose quatre artistes de sa collection en quatre lieux, sans thématique affichée, même si le hasard fait que la sexualité y est très présente. **France Cadet a transformé la galerie Porte Avion en une salle blanche futuriste et sa face noire. Côté noir, elle met en lumière une sexualité qu'interroge la notion de norme, livrant une version jubilatoire de l'imaginaire SM, à travers l'idée d'un corps cyborg (tatouage, piercing) et la façon d'érotiser les objets. Malgré le côté anecdotique des boîtes à mmh..., des tapis d'éveil ou des ballons sauteurs équipés de godes, France Cadet investit la sexualité avec un humour et un plaisir du jeu qui**

**font exploser les interprétations rationnelles d'un territoire qui échappera toujours au discours. La salle blanche reste la plus intéressante : un détournement du jeu vidéo Quake, mis en réseau pour quatre joueurs, où le joystick est devenu un capteur de caresses. L'objectif reste celui d'éliminer l'adversaire sans justification ou scrupules, mais seule la douceur dans l'utilisation de l'interface est récompensée.** A la galerie de l'Ecole des Beaux-Arts de Marseille, Christophe Perez relève le défi de sa première expo individuelle. Là encore, il faudra réviser son lexique de la pornographie de façon à défricher une partie de son travail, sorte d'inventaire des possibilités de jouir (le titre de l'expo, *creampie*, ou le mur du fond, *bukkake*, y font référence). Il travestit des jouets pour les rendre autrement signifiants : des perles deviennent les pixels d'images porno de bas budget en couleurs pastel, les playmobil et lego sont le matériau pour monter soi-même une collection d'art contemporain.



*Pollock par Christophe Perez, série Playart*

*Playart* reconstitue en effet certaines des œuvres emblématiques de ses dernières années à échelle réduite (de la chirurgie d'Orlan au rhinocéros rouge de Xavier Veilhan, en passant par les animaux coupés en deux de Damien Hirst ou le dauphin de Carsten Holler) : l'artiste joue sur la citation, ramenant le potentiel subversif et polémique de l'art au caractère d'un jeu d'enfant.

Dans le cadre du 3bisF à Aix, Carole Monterrain a préféré l'effacement, le retrait, après de nombreuses performances publiques. Son travail reste pourtant lié au contexte où elle intervient, avec la participation des autres : dans le couloir de ce lieu d'exposition intégré à un hôpital psychiatrique, elle fait résonner le déferlement du rire en cascade sonore. S'inspirant de Bergson (« *Ce que l'individu ne supporte pas, peut-être, dans le rire, c'est son animalité* ») elle active la puissance physique du rire en tant que dérision.

PEDRO MORAIS

(S)extant et plus expose Christophe Perez (Galerie de l'ESBAM), France Cadet (Galerie Porte-avion), Carole Monterrain (3bisF à Aix) et Sylvie Réno (Galerie de l'Ecole d'Art d'Aix)



## Deux nuits de doux délires à l'école d'art



**Les petits robots de l'Aixoise France Cadet vont-ils inspirer la prochaine génération d'artistes ?**

Photo C.C.

► Les arts visuels et numériques ont envahi les locaux de l'école d'art, la transformant durant deux jours en un lieu palpitant de nouvelles créations.

C'est au moyen de réseaux informatiques, écrans vidéo, installations multimédias et musiques électroniques que les nouveaux créateurs s'expriment : ils offrent des espaces de réflexion sur les nouvelles technologies comme outil d'expression artistique pour interroger le rapport de l'homme à la nature.

### Satire

L'interactivité s'organise un peu partout et le public est largement mis à contribution, que ce soit en simple spectateur, dont on capture l'attention et la présence ou en tant qu'acteur : des jardins virtuels sensibles à l'attention visuelle du public, un Geko mort qui reprend vie sur un écran vidéo, lien numérique entre le vivant et le sensible, un théâtre d'ombres mettant en scène les spectateurs, une invitation au voyage dans un milieu microscopique aquatique... Sous un aspect froidement industriel, cinq machines alignées donnent à voir, par leur viseur, un paysage qui se soulève et s'abaisse, tel une respiration purement poétique. Sur un vaste écran, une image de

chien modifié au gré du tuning et du volume de la radio, grâce au logiciel MAX/MSP, exprime une satire de la société. **Satire également avec d'autres chiens, petits robots cette fois, dont l'aspect et le comportement tantôt bovin, tantôt porcin ou ovin rappellent avec ironie les dérapages de notre monde : clonage, vache folle, greffes animales sur humain...** Jörg Müller se livre à une spectaculaire performance, s'immerge dans un cylindre rempli d'eau, y évolue tout habillé, soumet son corps et notre perception à des questionnements sur le silence, l'intimité, l'isolement, la communication entre intérieur et extérieur... Les groupes musicaux multiplient les diversités d'inspiration et d'expression, de sonorités et d'origines ethniques, d'instrumentation. Pendant tout ce temps, des concours d'arts graphiques et de créations flash sont diffusés en direct sur les murs extérieurs de l'école. Pierre-Emmanuel Reviron et Lise Couzinier, responsables de "Terre Active" et de la programmation d'Arborescence, réaffirment le but de cette manifestation culturelle : toucher un plus large public, le sensibiliser à cette nouvelle forme d'art. Même si certaines, très pointues, sont sans doute d'un abord plus difficile.

**Christiane COURBON**



## Un conte de Noël à faire claquer des dents

**Les jouets de France Cadet** (professeur de robotique aux Beaux-Arts d'Aix-en-Provence) ont été détournés de leur destination et revus à l'aune de l'intelligence naturelle de la savante qui les a modifiés à renfort d'informatique et de tournevis. Forcément, ils ont des comportements étranges et émettent des cris parfois hors de propos. Ces trophées de chasse made in Taiwan - un tigre, un cerf, un rhinocéros en plastique - ont été capturés dans la jungle industrielle et trônent sur le mur comme des bustes empaillés. Ils sont craquants et il faut les aimer comme des tamagotchis.

L'exposition collective « Plus d'histoires... » réunit onze jeunes artistes au Carré Sainte Anne à Montpellier. Visite d'œuvre en œuvre avec une lente gradation vers le cauchemar.

### **Chronique**

Anne Leray

# VOS SORTIES

**AVIGNON** | Expo "Hortus 2.0" aux musées Voulard, Angladon et à la chapelle St-Charles

## Le numérique mesure l'impact du temps



L'équipe du fonds de dotation "Edis pour l'art numérique", emmenée par son fondateur Régis Roquette (au centre), lance son exposition hors les murs HORTUS 2.0. acte 1, qui s'ouvre aujourd'hui et sera visible jusqu'au 1<sup>er</sup> octobre. LE D/L Photo V.A.

### Le musée Voulard, épice de l'expo "Hortus 2.0" Acte 1

Sur les treize artistes (dont deux duos) invités par "Edis" dans le cadre de l'exposition "Hortus 2.0", tous exposent leurs œuvres au musée Voulard à l'exception de l'artiste italien Davide Quayola (chapelle Saint-Charles). Le musée Voulard, maison bourgeoise du 18<sup>e</sup> siècle qui s'ouvre sur un jardin, transformée en musée en 1982, recèle de mobiliers et d'objets d'arts décoratifs des 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles et de peintures provençales. C'est sur ses deux étages que des œuvres d'une nouvelle ère, celle du numérique, se sont immiscées délicatement, sous l'œil attentif de la directrice du musée Voulard, Odile Richard et de la commissaire d'exposition Véronique Baton. Un mariage autant heureux que curieux et qui ne laisse pas indifférent.

■ De grands artistes y présentent leurs œuvres, à commencer par le jeune prodige marocain de 31 ans, installé à Paris, **Hicham Berrada**. L'ex-pensionnaire de la Villa Médicis s'est formé aux ateliers de Sèvres puis aux écoles des Beaux-



Les papillons de Bertrand Gadenne. Photo B.Gadenne

Arts de Paris et du Fresnoy.

■ La Marseillaise **France Cadet** de 36 ans se nourrit d'un discours scientifique. Pour cette biologiste de formation, la question du vivant est le centre de son travail et ses œuvres oscillent entre le réel et le virtuel.

■ Le Mexicain **Miguel Chevalier** (58 ans), installé à Paris, fait partie des pionniers de l'art virtuel et numérique. Expérimental et pluridisciplinaire, son œuvre prend sa source dans l'histoire de l'art et le végétal et devient interactive.

■ Autres pionniers, mais véritables figures histori-

ques de la culture numérique, **Edmond Couchot**, né en 1932, est docteur d'État. Accompagné de **Michel Bret** (né en 1941), professeur émérite lui aussi. Ils ont participé dans les années 60 à la création des premiers dispositifs cybernétiques interactifs et à la création de film en images de synthèse primés dans de nombreux festivals.

■ Le numérique est aussi synonyme de poésie. Preuve en est l'œuvre de **Bertrand Gadenne** avec sa projection de papillons. Tendez les mains et ils se posent dessus, au milieu des faïences du 17<sup>e</sup> siècle ! L'image

animée est depuis 20 ans le mode d'expression de cet artiste originaire de Roubaix.

■ Autre artiste autre monde, celui du Parisien **Laurent Pernot**, 37 ans, qui fera se consumer sous vos yeux une rose pour montrer la fragilité des choses et du temps...

■ **Antoine Schmitt**, 56 ans, à la fois plasticien et programmateur est quant à lui le pionnier de l'art du code. Il présentera une œuvre sonore baptisée "Le jardin de Dali".

■ Absente de cette soirée inaugurale hier, les œuvres vidéo de la Japonaise **Momoko Sato** ont séduit le public par leur pureté. Un travail proche du documentaire scientifique pour cette Parisienne d'adoption sortie des Beaux-Arts de Marseille.

■ Enfin, le jeune duo de quadra rhodanien de "Scenocosme", **Gregory Lasserre** et **Anais Met Den Ancxt**, ont recréé une nature sonore qui réagit au toucher. Un travail sur-mesure pour une exposition comme celle de "Hortus 2".



## Flâneries d'Art : à l'aube du 2e jour dans les jardins aixois

Acteurs, musiciens, plasticiens ou artistes du numérique réunis par l'événement gratuit porté par Andréa Ferréol, y attendent aujourd'hui comme hier les flâneurs

Par Manuel Gros



Les chiens-robots de l'artiste multimédia France Cadet qui les anime sur de la musique signée Spiky the Machinist.

PHOTOS SERGE MERCIER

Hier après-midi qui s'est baladé en ville, ne se sera peut-être pas aperçu que les Flâneries d'Art étaient au menu du week-end pour la 10e fois. D'une part, parce que les nuages noirs qui jouaient à la grosse épée de Damoclès, incitaient plus au parapluie qu'au chapeau à l'estampille de l'événement, que tous les flâneurs portent volontiers quand le cagnard cogne aussi fort qu'en juin 2014. Et de l'autre, simplement parce qu'il n'a pas arpenté la bonne partie d'Aix.

Par le passé, le plus souvent, ce sont les propriétaires du quartier Mazarin qu'Andréa Ferréol a convaincu d'ouvrir leur jardin au public pour l'occasion. Et la mécanique des flux piétons entraînait du coup un flot des chapeaux en question dans la lumière du cours Mirabeau.

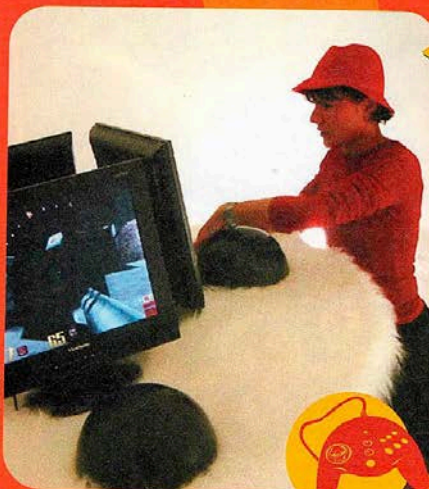
Cette année, c'est dans le triangle mairie-cathédrale Saint-Sauveur-cours Sextius qu'on a dit *Sésame ouvre toi* aux havres de verdure de belles demeures. De quoi surprendre trois vénérables et élégantes touristes qui cheminaient dans la rue du Bon Pasteur : "Incroyable, on n'imaginerait pas de tels trésors de jardins et de vieilles pierres dans ce coin !" En révélant ces petits *Mystères d'Aix* Dame Ferréol a donc réussi à se la jouer Eugène Sue et par là même le pari de la découverte qu'ambitionne le parcours des Flâneries. Comme elles sont aussi revenues en force côté artistique, l'audience a bien été au rendez-vous. Difficile de trouver un siège libre, dans le Jardin Mérimond où Patrick de Carolis faisait vivre d'une belle voix, des passages de son livre au titre de circonstance *Refuge pour temps d'orage*. Et rappelait ainsi qu'avant de devenir homme de télévision, il avait débuté par des études d'art dramatique. Il y a aussi eu des curieux pour découvrir les robots canins de France Cadet et bien d'autres ravissements plastiques. Idem des auditeurs captivés par *L'inondation* d'Émile Zola selon Jean-Claude Dreyfus. Il y en aura encore aujourd'hui pour le programme ci-dessous. Et vu que le soleil est annoncé gagnant à 3 contre 1. Vous pourrez sans doute vous amuser à compter les chapeaux en ville.



À FOND LES JEUX  
VIDÉO !!!

# KID PADDLE

## MAGAZINE



© France Cadet

### Un pad à câliner

France Cadet, une artiste française, a inventé une nouvelle race de *pad*: le *sweetpad* ! Déjà, sa forme en demi-sphère a de quoi étonner. Mais en plus, il se manie autrement que tes manettes traditionnelles. Ici, pour jouer à *Quake 3*, tu ne dois plus bourriner et t'acharner sur les boutons comme un malade, mais caresser doucement le *pad* et le presser délicatement pour te déplacer et *killer* tes adversaires. Enorme !



Nintendoon



© Pablo Belmonte

### Pablo fait sa révolution

Avant la révélation officielle du look de la Revolution, la prochaine console de Nintendo, un étudiant en art de génie, Pablo Belmonte, avait posté sur le Net une vidéo de plus de 6 min mettant en scène une fausse machine. Si bien réalisée que beaucoup d'internautes y ont cru ! Pablo a avoué qu'il avait monté ce petit bijou pour décrocher un job chez les papas de Mario. À mater sur [www.nintendoon.com](http://www.nintendoon.com)

16

KID PADDLE MAG : AVRIL 2006



# PRESSE INTERNATIONALE



# The Women Who Shaped Art and Technology Studies

Judy Malloy



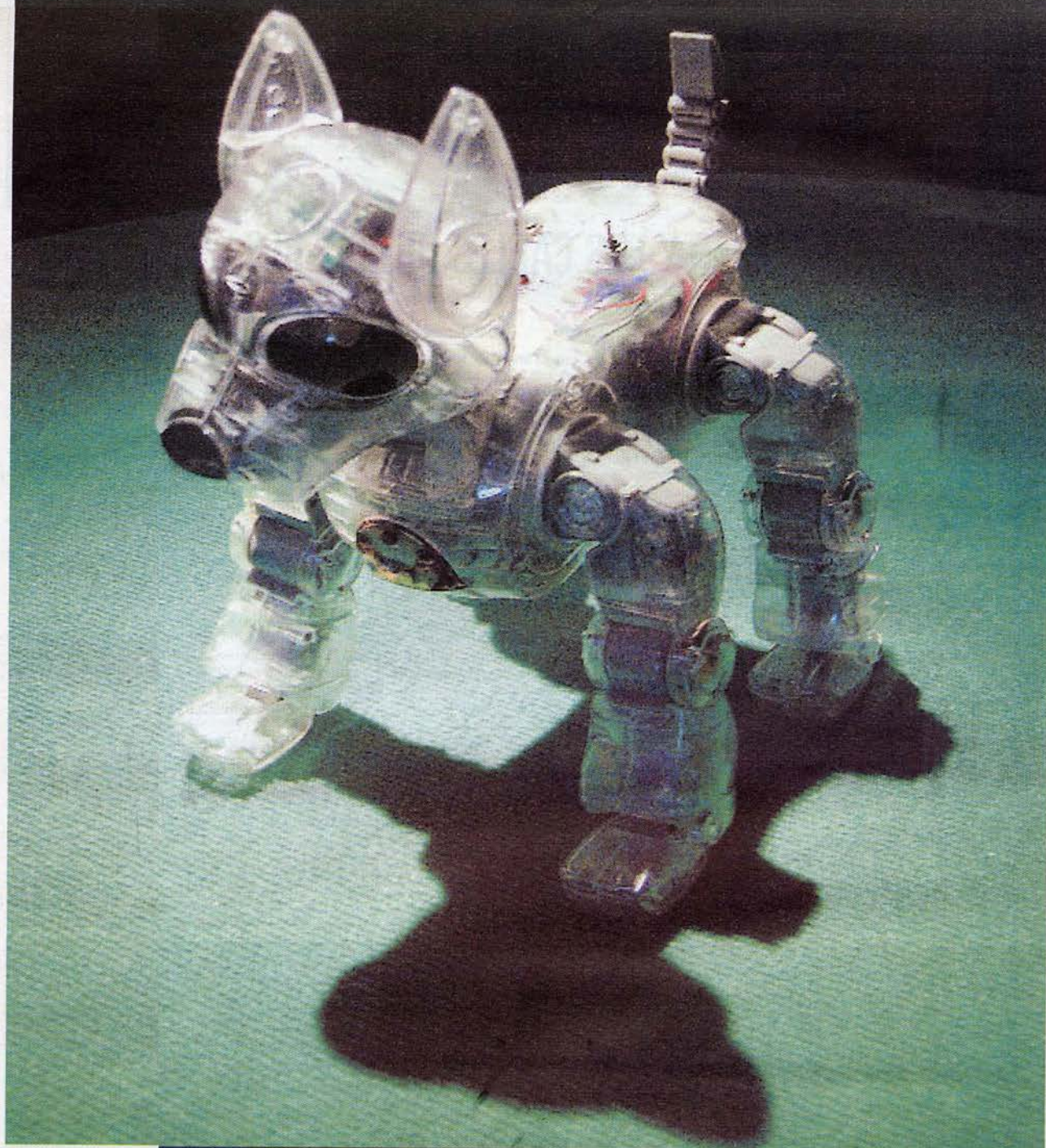
France Cadet in her studio, 2011.

## France Cadet

French robotics artist France Cadet served in various roles as associate professor, professor, and chair of ATS. Currently, as head of the robotics lab at the École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, she continues to create works of robotic sculpture with a vision of *"exploring the complex relationship between natural and artificial, between humans and animals, between humans and androids, while blurring boundaries."* (2018) For example, her work includes an assortment of robot dogs whose behavior has been modified in various ways. And in *Hunting Trophies* (2008), a series of eleven robotic hunting trophies hang on the wall; the robots respond to audience activity, *"showing their anger because they have been tracked, chased, killed, cut up, and exhibited as decorative icons."* (France).



# ABC de ARCO



0000000000  
vocento  
0000000000

NÚMERO

5

16 | 02 | 04

pag.2 LOS CABLES DE COLORES pag.3 COLOURED CABLES / AGENDA / TODAY AT A GLANCE pag.4 ENTREVISTA A MAMI KATAOKA pag.5 INTERVIEW WITH MAMI KATAOKA pag.7 EN LOS DEBATES / INTERNATIONAL FORUM pag.9 THE APARTMENT pag.11 BERNIER / ELADES pag.12 PRESENCIA ESTELAR DE LOS NUEVOS MEDIOS / NEW MEDIA, HOT TOPIC pag.14 GIORGIO PERSANO / JOAN PRATS / GALERIE LELONG pag.15 MÉXICO EN ARCO'05 / MÉXICO AT ARCO'05 / PREMIOS AECA / AECA AWARDS / ADQUISICIONES / ADQUISITIONS  
[www.abcdearco.com](http://www.abcdearco.com)



# Farmers' anger at a mad cow robot

A CONTROVERSIAL artist being paid nearly £4,000 to make robotic dogs which mimic the symptoms of BSE infected cows at a Bristol university was yesterday branded grossly insensitive by West farmers.

French artist France Cadet will turn a pack of 20 toy dogs into mini-robotic cows, which will splay their legs, shake and keel over as if infected by the disease.

She claims the project, which she will be working on at the university, is designed to show the risks associated with scientific progress.

But Ian Johnson, NFU director for the South West, said the work made a mockery of the suffering of animals and farmers during the BSE crisis.

He said: "Nothing these days surprises me. BSE caused so much grief and hurt for farmers and the wounds are still raw. To try and mimic this in a robot is completely spurious and self-publicising act."

According to Ms Cadet, Dolly the cow-dog robot is in fact 50 per cent dog, 30 per cent ewe 15 per cent cow and five per cent sheep. She has also previously created a two-headed robotic dog called Schizodog and one with ears for wings on its back called the FlyingPig.

## Into this male environment comes a funky female artist

In a previous display she created just one cow-dog, but those visiting her gallery found her work more amusing than artistic.

She said: "During my residency at UWE, I am planning to make a whole pack of robotic cow-dogs that will appear to suffer from BSE in unison."

"By using a whole pack of robotic dogs, the aim is to create a much more frightening impression than was possible with the single dog of Dog(Lab)01, which often inspired amusement, something I did not intend."

Ms Cadet is being funded by the Leverhulme Trust, which makes awards for original research projects.

Dr Dylan Evans from the university's Intelligent Automated Systems laboratory will be working closely with Ms Cadet, and yesterday welcomed her arrival. He said: "It is completely mad, but this is exactly why I like working with digital artists."

"Engineers sometimes have a bit of a tendency to think inside the box and need shaking up a bit, so into this male environment comes a young, funky female artist and we get some interesting chemistry."

"They pose questions which maybe traditional engineers have never asked of themselves and as a result encourages creative thought."

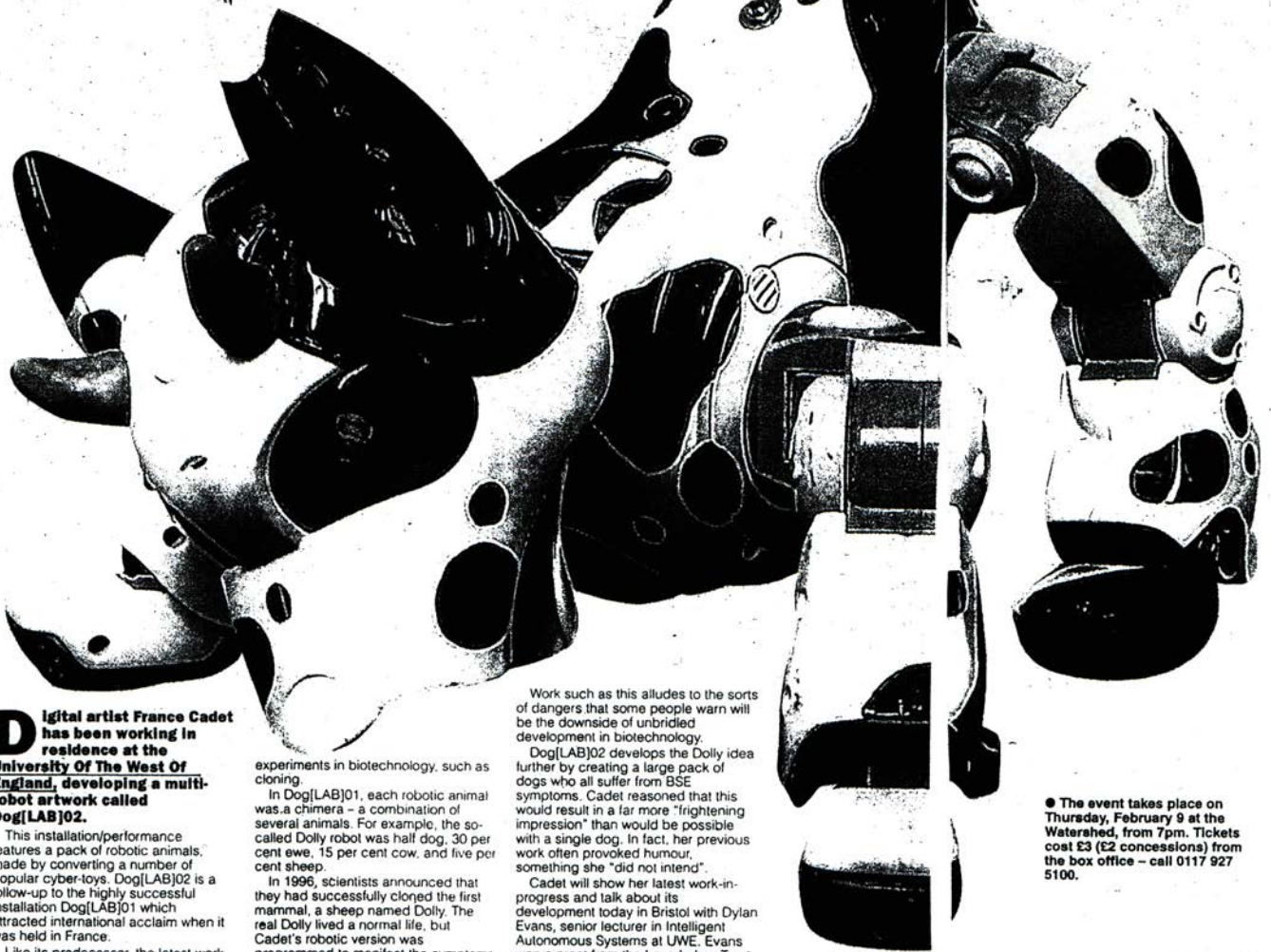
The exhibition from Ms Cadet is scheduled to open in 2006.



Crazy canine: The robot going through the motions of mimicking the agonies of mad cow disease



# Canine cloning



**D**igital artist France Cadot has been working in residence at the University Of The West Of England, developing a multi-robot artwork called Dog[LAB]02.

This installation/performance features a pack of robotic animals, made by converting a number of popular cyber-toys. Dog[LAB]02 is a follow-up to the highly successful installation Dog[LAB]01 which attracted international acclaim when it was held in France.

Like its predecessor, the latest work raises questions about contemporary

experiments in biotechnology, such as cloning.

In Dog[LAB]01, each robotic animal was a chimera – a combination of several animals. For example, the so-called Dolly robot was half dog, 30 per cent ewe, 15 per cent cow, and five per cent sheep.

In 1996, scientists announced that they had successfully cloned the first mammal, a sheep named Dolly. The real Dolly lived a normal life, but Cadot's robotic version was programmed to manifest the symptoms of BSE (or mad cow disease).

Work such as this alludes to the sorts of dangers that some people warn will be the downside of unbridled development in biotechnology.

Dog[LAB]02 develops the Dolly idea further by creating a large pack of dogs who all suffer from BSE symptoms. Cadot reasoned that this would result in a far more "frightening impression" than would be possible with a single dog. In fact, her previous work often provoked humour, something she "did not intend".

Cadot will show her latest work-in-progress and talk about its development today in Bristol with Dylan Evans, senior lecturer in Intelligent Autonomous Systems at UWE. Evans won a grant from the Leverhulme Trust to bring Cadot to work at the IAS Lab.

● The event takes place on Thursday, February 9 at the Watershed, from 7pm. Tickets cost £3 (£2 concessions) from the box office – call 0117 927 5100.

Bristol Evening Post – 09/02/06



## News Front Page



Africa

Americas

Asia-Pacific

Europe

Middle East

South Asia

UK

England

Northern Ireland

Scotland

Wales

UK Politics

Education

Magazine

Business

Health

Science &amp;

Environment

Technology

Entertainment

Also in the news

Video and Audio

Programmes

Have Your Say

In Pictures

Country Profiles

Special Reports

## RELATED BBC SITES

SPORT

WEATHER

ON THIS DAY

EDITORS' BLOG

Last Updated: Wednesday, 28 September 2005, 15:24 GMT 16:24 UK

✉ E-mail this to a friend

🖨️ Printable version

## Union slams robotic BSE artwork

**An artist being paid nearly £4,000 to create several robotic dogs which mimic the symptoms of BSE has been branded "insensitive" by a farming group.**

France Cadet will programme the creations to splay their legs, shake, and keel over - as if they were suffering from mad cow disease.

She claims the artwork, which will go on display in Bristol, highlights the dangers of scientific progress.

The NFU said: "At best, it's very, very odd, at worst grossly insensitive."

The French artist, who will build and design the dogs at the University of the West of England, was also accused of attempting to gain publicity through shock value.

### Two-headed dog

But Ian Johnson, of the National Farmers Union (NFU), said: "I would question the value of it in cultural terms and certainly for people who lived with the effects of BSE it's not something they want to be reminded of in this rather flippant way."

Ms Cadet's previous work has included a two-headed robotic dog called Schizodog and one with ears for wings on its back, called the FlyingPig.

She admitted that her last project, a cow-dog called Dolly, provoked more laughter than serious contemplation when it went on display.

But she added: "During my residency at University of the West of England, I am planning to make a whole pack of robotic cow-dogs that will appear to suffer from BSE in unison."

Ms Cadet, who will be the University's artist in residency for the next eight months, will be funded by the Leverhulme Trust, which awards grants for original artistic and research projects.



Dr Dylan Evans enjoys working with robotic artists





France Cadet, *Dog [LAB]01*, robotic installation, 2004. (© France Cadet Project) Project web page: <[www.doglab.net](http://www.doglab.net)>.

### ***DOG [LAB]01, VIDA 6.0, SHARED FIRST PRIZE***

In *Dog [LAB]01*, the artist has performed surgery on several robotic dogs, customized their forms and reprogrammed them with unusual behaviors. Her new dogs are genetically manipulated animal combinations that address weighty issues of science and society with intelligent irony.

FRANCE CADET, FRANCE  
E-mail: <[france@cyber-doll.com](mailto:france@cyber-doll.com)>  
Artist's web page: <[www.cyber-doll.net](http://www.cyber-doll.net)>

## Art Embodies A-Life: The VIDA Competition

Nell Tenhaaf



Fig. 1. Shih Chieh Huang, *EX-DD-06*, household products and mixed electronics, 2006. (© Shih Chieh Huang. Photo: Tom Powell, courtesy Virgil de Voldere Gallery, New York.) Third Prize, VIDA 9.0. Artist's web page: <[www.messymix.com/](http://www.messymix.com/)>.

France Cadet's installation *Dog [LAB]01* (France, 2003, 6.0, see Gallery) is an overt retooling of a commercial product, a classic Readymade for our time, in which Duchamp's gesture that the art world rebuffed in 1917—signing the urinal with the pseudonym R. Mutt to make the artwork *Fountain*—is now translated into the hacker strategy of reprogramming a consumer product. Composing the installation are *Copycat*, *Dolly*, *GFP Puppy*, *Xenodog* and *Jellydoggy*, five transgenic and chimerical animals that have been transformed from robot dogs; all are based on real cloning experi-

ments. They retain the robot's basic morphology, but are augmented with attributes such as a bovine color and horns, skin made of a jelly-like material or other alien substances, or bleating or meowing, all to express mixtures of various "genetic" information, including that of dogs, cats, ewes, cows, sheep, pigs and jellyfish. The artist's technical method is to install a customized chip and flash memory card into each robot so as to program the robot's 16-motor drive for altered movement, sounds, lighting of the eyes and reading of the various sensors.

Because of their visual and behavioral references to hybrid species, France Cadet's retooled robots in *Dog [LAB]01* are replete with topical news stories and evoke the wariness associated with potentially unregulated genetic engineering.

competition



## Art Review: 'Urban Living' gadgets electrify.

By Mary Thomas.

Pittsburgh Post-Gazette - 6 February 2008

**Wood Street Galleries continues to be the top local spot to see artists who are working in innovative ways with current technology.**

Curator Murray Horne -- past presenter of such headline-grabbing notables as Stelarc in a Web-fed performance and Eduardo Kac of fluorescent green rabbit fame -- batches five works under the title "Urban Living," a show inspired by the increasing numbers of Downtown residents who may be looking for "options for shaping their domestic and social lives."

Whether Golden Triangle homesteaders embrace the options exhibited or run for the nearest Ethan Allen store will probably depend upon their comfort level with wires and blinking lights. But don't underestimate the appeal of electronic gadgets: Witness the demand for Sony's robotic dog Aibo (which means "pal" in Japanese and is an acronym for Artificial Intelligence roBOT) when it was released in 1999.

The seven robotic dogs of French artist France Cadet's "Dog [Lab] 01," while sharing Aibo's animal aspects, have critical baggage that the latter doesn't harbor.

Cadet has altered the physical look and programming of her "dogs" to make commentary on actual biotechnology experiments being carried out in the scientific community. In Plexiglas pens lined with artificial grass, they move about, tilt heads, bend, stare with lighted eyes and emit barks or other sounds. Each comes with a chart detailing "genetic origin" and "characteristics" that explain pedigree and research application.

The genetic origin of the hybrid, whiskered "Copycat," for example, is 50 percent dog and 50 percent cat. Characteristically, this "new species combines the independence and cleanliness of a cat" with "the affectionate and playful nature of a dog" to create the perfect pet.



"Dolly," a "genetically altered" robotic dog by France Cadet, is one of seven such pups in "Urban Living" at Wood Street Galleries, Downtown

More controversial is "Dolly" -- whose mooing, horns and black spots on white hide emphasize the 15 percent cow in this mix that also fictively includes 50 percent dog, 30 percent ewe and 5 percent sheep. She's suffering from BSE, or Mad Cow Disease, and periodically her knees buckle and she falls over with a thump and whines before eventually righting herself. A study of Dolly's genetic makeup, Cadet proposes, could lead to the prevention of the DNA deterioration and side effects associated with cloning, such as susceptibility to Mad Cow, premature aging and the like.

Among the others, the two human ears on the back of "Flying Pig" reference Stelarc's implantation of a third ear onto his arm and "GFP Puppy" draws on the green fluorescent jellyfish protein Kac placed in his bunny (though this phosphorescent-coated specimen lacks the vivid glow).

Cadet's "dogs" have succeeded in generating reaction and discussion, raising awareness of the "brave new world" potential of transgenic manipulations but also the wrath of the British National Farmers Union, which felt the Mad Cow piece was insensitive to their grief.

## Exhibit proposes new amenities for downtown life.

By Kurt Shaw.

Pittsburgh Tribune-Review - 24 February 2008

Spurred by the building initiatives that are bringing residential living into Downtown Pittsburgh -- in particular the Pittsburgh Cultural Trust's \$460 million planned RiverParc project, which will feature 700 residential units, 160,000 square feet of retail space and a 225-room hotel -- Wood Street Galleries curator Murray Horne has set up "Urban Living," an exhibition of innovative artworks that address, in their own way, the prospect of Downtown living.

In a way, urban living is what motivated Sony Corp. to invent Aibo, a robotic dog the company first introduced in Japan in 1999.

Aibo means "companion" in Japanese. But, in the case of this robotic dog, the name is also an acronym for Artificial Intelligence "bot," or robot. So it is only fitting that seven of the dogs are in this exhibition, even though Sony discontinued the dogs two years ago.

"In terms of Downtown living, you don't need to take it outside for a walk or anything, because it's a robot," Horne says. "It has these nice characteristics of being playful inside your apartment and being clean."

But, look a little closer, and a visitor will find that these cute little robotic pets aren't all they are cracked up to be. No, these particular seven have been re-engineered by French artist and robotics teacher France Cadet into, of all things, a dog that is half dog and half cat, a flesh-colored dog that has the characteristics of a pig, and a clear dog that one can look into and see the inner-workings, as if it were a jellyfish.

There is even a dog that glows in the dark, a homage to American contemporary artist Eduardo Kac's green-fluorescent rabbit, Alba, which he commissioned a French laboratory to implant with a green fluorescent protein gene from a type of jellyfish. Not to mention a dog that pays homage to Dolly the sheep, the first mammal cloned in 1996.

Horne says of the Aibo dog here named "Dolly," which has horns, "If you look at the characteristics of Dolly, you'll see that at one stage she gets Mad Cow's Disease and starts shaking."

Through such alterations, Cadet's work raises questions about various aspects in contemporary science debates: danger of possible accidents, observation of animal and human behavior, artificial life, side effects of cloning and experimentation with animal eugenics. But, it also brings up the idea that, through science and technology, we can create whatever kind of pet we want. And who wouldn't want a pet you don't have to clean up after?



"Dog[LAB]01" by France Cadet.



"Cell Phone Disco," by Informationlab, is part of the Urban Living exhibit at Wood Street Galleries.





## ARTS

### It's life, but not as we know it

Then comes FlyingPig, a robotic dog toy that has had two human ear prostheses attached to its back. Artist France Cadet makes a playful commentary on transgenic animal species by reprogramming its behaviour as part of her series of cute but mutant commercial robot pets





periodico trimestrale di cultura e comunicazione visiva

# DARS

N. 193 MARZO 2008

Anno 48° dal 1960

spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. in l. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB MILANO

Euro 7,00







*Murmur Study*

Photo of installation at Franklin Artworks, 2009 by Rik Sfera

## Christopher Baker

*HPVS* (Human Phantom Vibration Syndrome) considers the subtle ways that mobile communication technologies shape our senses. The title references the recently discovered *Human Phantom Vibration Syndrome*, a syndrome wherein mobile phone users become hyper-attentive to their mobile devices, often experiencing phantom ringing sensations even in the absence of incoming calls or messages. This work carefully orchestrates the vibrations of a collection of mobile phones to produce a familiar yet quietly-disturbing cacophony.

*Murmur Study* examines the rise of micro-messaging technologies such as Twitter and Facebook's status update. The installation consists of a series of thermal printers that continuously monitor Twitter for new messages containing variations on common emotional utterances such as argh, meh, grrr, and hmpf. One might describe these messages as digital small talk. But unlike water-cooler conversations, these fleeting thoughts are accumulated, archived and digitally-indexed by corporations. While the future of these archives remains to be seen, the sheer volume of publicly accessible personal — often emotional — expression should give us pause.



Background, *Hunting Trophies*, 2007

Foreground, *Do robotic cats dream of electric fish?*, 2008

## France Cadet

Cadet's cute pets, funny toys, and robotic hunting trophies humorously take on serious contemporary concerns regarding biotechnology, animal rights, cloning, and eugenics. Her tactics include customizing the forms and reprogramming the behavior of commercial robots to reflect very-real scientific procedures. In so doing, she asks viewers to consider a succession of ethical questions regarding the consequences of our current and future technologically.



*EDBSL*, 2010

## Chaz Evans

*Evans Dances Baldessari Sings Lewitt* is an interactive software, video and performance installation which offers a viewer a selection of 35 popular dances performed to the tune of John Baldessari's song versions of Sol Lewitt's 35

*Sentences on Conceptual Art*, originally heard in Baldessari's 1972 video *Baldessari Sings Lewitt*. In his video, Baldessari endeavored to relate the tradition of concept art into the emerging practices of video art. *EDBSL* endeavors to converge the critiques and traditions both praised and satirized by Baldessari into the now emerging practice of software art. In the same way that Baldessari sung Lewitt in order to introduce Lewitt's writing to a new demographic, *EDBSL* might bring Baldessari's songs to a much larger public by setting them to popular dance moves and reinforcing them with choice-supportive bias.

# ANTENNAE

Issue 9, Spring 2009

ISSN 1756-9575



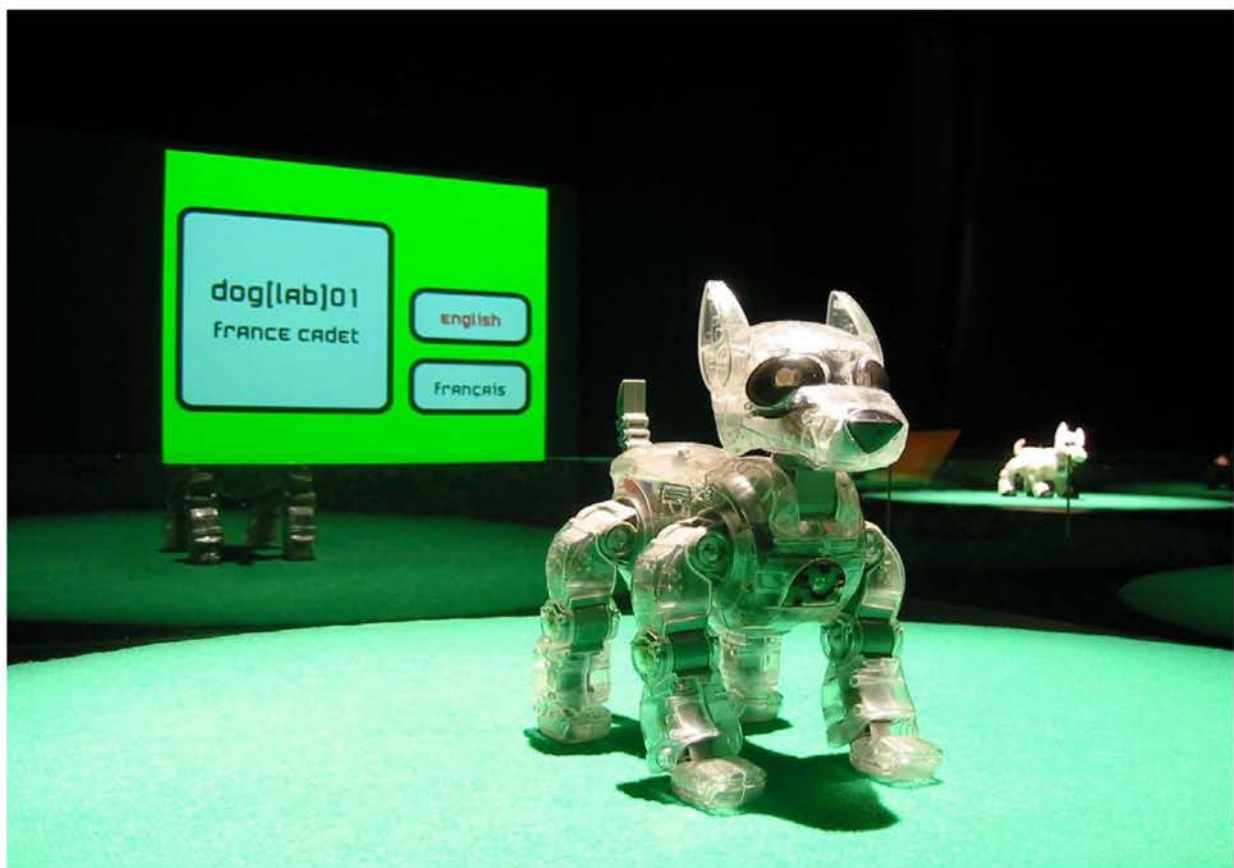
## Mechanical Animals

*Massimiliano Lisa and Mario Taddei A Tribute to the King of France Carol Gigliotti  
Leonardo's Choice / Artificial Life and the Live of the Non-Humans France Cadet  
Dog[lab]01, Ken Rinaldo In Conversation With, Metin Sitti The Evolution of Nano Robots,  
Minsoo Kang The Ambivalent Power of the Robot, David Bowen On Growth and Form  
Bjoerne Schuelke Mechanic Diversity Leonel Moura Robotarium X Grant Morrison We3  
Jessica Joslin Myth and Magic Matthew Chrlew The Beast-Machine Fableaux*



# FRANCE CADET: DOG[LAB]01

**France Cadet**, is a French Artist whose work raises questions about various aspects in science debates: danger of possible accidents, observation of animal and human behaviour, artificialisation of life, side effects of cloning...  
Text by **France Cadet**; Interview by **Sonja Britz**



## **France Cadet**

Dog[LAB]01, exhibition view, 7 robotic dogs, podiums, ID cards, 2004 © France Cadet

**B**lending in society, robots are now becoming more and more life-like. They are claiming to be acting as moral agents and have now the ability and desire to experiment social activities and pleasures. Amongst her more popular works, "Hunting Trophies" seem to have capture people's imagination in a rather complex way.

The project involves a collection of eleven hunting trophies hung on the wall. These are similar to those hunters proudly exhibit in their living room, but in this case, the original taxidermied animal has been replaced by a robotic rendition of it. Each robot has its own Internal program which reacts with its outside environment thanks to its infrared sensor placed on its chest. Thus they can detect the presence and movements of one or more persons. When a viewer looks at the collection from afar, the trophies look like still objects attached to the wall. Their eyes are closed (turned off), their heads held high are still. But when a viewer approaches, they start to react. They turn their heads in the direction of the viewer, their eyes light up, their mouths open up as they start growling. When a person walks fast next to the trophies, a chain reaction will be triggered.

It is always surprising to see the unequal consideration given to animals and humans. Because on different cultures, the same animal can be either a pet, sacred, or appreciated only for its flesh depending on the geographical location. Nobody would want to eat their pet in western society, however the large majority don't seem to see any problem in breeding animals for food or clothes, in hunting or doing experiments on them to create unnecessary, yet safe products.

The idea of the animals as automata has been overtaken for a long time now by the idea of feeling pain in animals. Peter Singer argues that because animals have the ability to experience pain and suffering, they should be afforded the same moral considerations as any other sentient being. It could be claimed that his contribution to animals liberation is substantial even if I don't subscribe to its extreme utilitarian vision, I agree with the statement that "*the use of animals in medical research should be regulated in accordance with the principle of utility*" just like I condemn animal husbandry and intensive breeding. Nowadays, after asking ourselves if animals are suffering, we ask ourselves if animals think, and if they can be the subject of moral concern, which thus is blurring the boundaries between human and animal. Maybe should we wonder if humans have tamed animals or if animals have adapted themselves to humans? (i.e. Dominique Lestel's theory in "l'animal singulier"). We can say that my concerns are similar to those which motivate bio-Art or transgenic-Art in general, with the difference that I do it in a metaphorical way with my robots, I don't use genetic engineering or living being as a medium for artistic expression like SymbioticA, Eduardo Kac, Stelarc, Marta de Menezes, Art Orienté Objet ... but rather questionings on the relation between Human and Animal and Human

and Non-Human. I try to grant them back for a moment the right to life, to free expression and to judgment.

In this installation we can also observe that the fact these animals are robots raises other issues. Even though here they are used as a medium to express questionings about animals rights, and as a kind of representation, they are still robots and thus bring new interrogations about their quality, their function and their integration into society.

Therefore we could ask ourselves about the nature of these species of robots. How many are there? Any rare species? Any facing extinction? How could they be classified? Are they the testimony of a future world where androids could be facing extinction? Or else, have they supplanted real animals such as in Philip K. Dick's famous vision? Might we soon need a Susan Calvin, the famous robopsychologist from Isaac Asimov's novels? Just let me remind you AIBO clinic (Sony's robot dog) already exists! Like Frédéric Kaplan is doing it in his book: "Machines apprivoisées" (tamed machines), we could also ask ourselves about the place that these strange creatures could occupy one day in our society. But also... can we kill robots? And if so, can we do it with more impunity than animals? Which ones already have or will have more value? More respect? More rights?

***In her Cyborg manifestos to Donna Haraway defines cyborgs as creatures simultaneously animal and machine: both active in the world of social reality and fiction. To what extent do your species of animal-robots question conventional boundaries between animal, human and machine?***

I first started to use robotic dogs in my work because they allowed me to embody questions concerning animal rights, and the complex relationship between humans and animals which is central to my work. These questions have evolved over time. At the beginning I was more focused on the boundaries between human and animal, simply using the robots as a medium, then I became interested in using them for their intrinsic robotic qualities, hence questioning the relationships between humans (or animal) and machines.

In Dog[LAB]01, my first installation using I-Cybies, the seven transgenic and chimerical little robotic dogs were used to make a critical social statement about the excess and dangers of cloning, eugenics and other experiments using animals. It also dealt with controversies concerning artists using bio-art as an art form. The modifications of these improbable creatures were based on very real research and experiments done on real animals and demonstrate their possible consequences. Despite the fact that these animals robots are fictitious they still relay a social reality. The robots have the general morphology of a dog (I wanted them to look like pets) but some have bovine coats and





**France Cadet**

Dolly from Dog[LAB]01, 2004 © France Cadet

horns (mad cow disease?), or pork skin (xenotransplantation? Unless it's a cross with the famous nude mouse?). Barking is transformed into quavering bleats (ESB? Dolly's clone?), or meowing (research for the perfect pet combining cat and dog?). Some have clear jellyfish style bodies, others phosphorescent fur like "GFP Bunny" (Eduardo Kac's famous rabbit which used Green Fluorescent Protein). Another has human ears growing out of its back (Stelarc third ear? TC&A Pig wings project?...) even more surprising is the model with two heads!

With these animal-robots I tried to denounce harmful and excessive use animal experiments, through ironical caricaturization based on very real facts (even though I united different and probably incompatible transformations in the same robot).

I mostly focused on experiments which had had big media coverage so that people could get the reference, even though they were watching tiny transformed robotic toys.

These animal-robots could be here considered as a sort of burlesque illustration, an ironic metaphor, an

"entertaining" warning against these practices.

The fact that these animals are robots but that they suffer from diseases, or die (in Dog[LAB]02, where a pack of cloned robots like Dolly - the one suffering from BSE and premature aging - are dying in unison), challenges the utopian dreams of transhumanists in which robotic technology was seen as a means of overcoming our mortality.

The installation "Hunting Trophies" directly raises questions about animals rights, but it also introduces new interrogations about domestic robots and robots in general, their status, their function, and their integration into society.

The animals from "Do robotic cats dream of electric fish?" and "Gaude Mihi" are a much more accurate testimony of the breaking down of boundaries between animal, human and machine. Blending into society, robots are now becoming more and more lifelike they now claim to be acting as moral agents! They seem to be developing the ability and desire to experiment with social activities and pleasures. Thus my robotic cat might have the desire to entertain itself by watching pet

program on TV, or the rocking robot "Gaude Mihi" (literally *rejoice in myself*) which rocks when its owner approaches, might simply be seeking to generate its own amusement, therefore removing the participation of its owner thus redefining the role of the toy (and the Player). These last two robots tend to create more of a "real" situation and less a metaphor.

***In y our recent work entitled Hunting trophies eleven robotic animal heads have been mounted onto a wall as in traditional trophy displays. What is the significance behind the number eleven?***

There is no particular signification behind the number eleven. I just wanted to build a dozen or so trophies, but I needed an odd number in order to hang them onto the wall in two staggered lines, with the deer-like species, which are more proud, above arrogantly gazing down at you and the cat-like species which are more aggressive, below, looking you straight in the eye.

***What qualities do you think animation versus static display lends to y our work?***

The "Hunting Trophies" installation has a more traditional and sculptural aspect than my previous installations involving moving robots. For someone who discovers the installation, there's nothing that allows them to predict that these sculptures have the ability to move and react. These cut-in-half robots seem irremediably still. It's only when you approach to observe the details of each animal that they come to life. Compared to a traditional static installation, the effect of surprise is fundamental and an inherent robotic feature, and compared to other, previous installations, this effect is greater than when people look at single isolated autonomous robot which is already in motion when they approach. Even though these trophies are hung onto the wall and cannot jump at us, the fact that they are placed at eye level exaggerates their aggressive appearance. They stare at us menacingly whereas the other animals-robots are placed low, below the spectator, and tend to seem to be suffering or subordinate. They look more cute and not as dangerous and as a result the audience's reaction is different, people have more compassion for these poor animals, they probably feel superior, a protector, whereas they tend to feel uncomfortable and possibly disturbed by a wall hung with trophies which stare back at you.

***Your hunting trophies seem to ironically defy Descartes' notion of animal as machine unable to experience pain; they protest even in death to the injustices suffered by their killing. Akira Mizuta Lippi promotes the idea of a third form of life – a technological life or a non-organic life in which the continued existence of the***

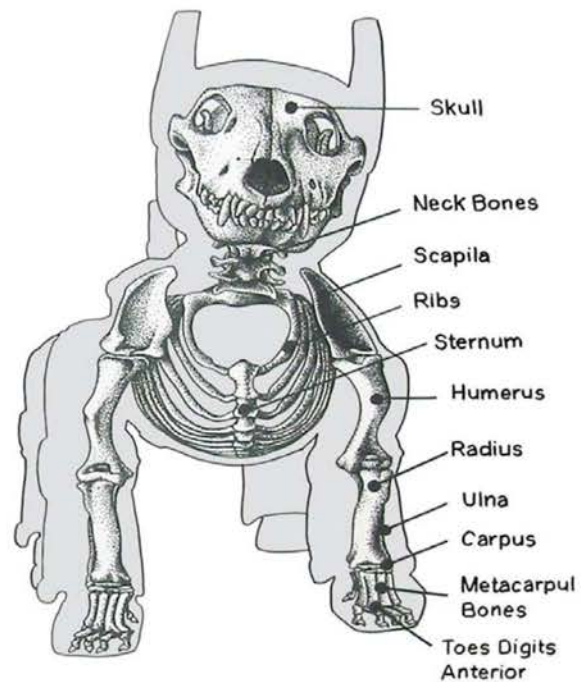
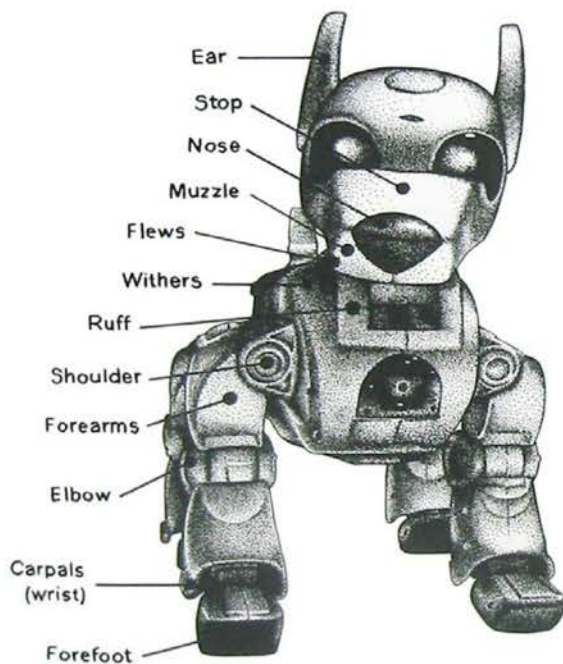
***animal can be assured and even repeated. Do you regard your robotic animals as a new and unique species of wildlife metaphors? If so, what sort of spaces do you think they can occupy?***

We first tried to compare the animal with a machine. Then Descartes' idea of "Animal-Machine" was ousted by the idea of a pain-feeling animal (Peter Singer), then by the idea that an animal could be the subject of moral concern, thus blurring the boundaries between human and animal. Simultaneously machines became more and more life-like and are considered by certain people today, to be capable of acting as moral agents too. We observe that these notions are merging and that we are moving towards Donna Haraway's model of modern science in which the distinctions between natural and artificial are completely restructured and the boundaries between nature and culture, animal or human and machine have become permeable.

The animals from "Hunting Trophies" are a possible metaphor of these new life forms. They assemble recognizable characteristics from existing species, mainly felines (lion, tiger, leopard, lynx) and cervidae (deer, moose, antelope, impala) which are found in traditional hunting trophies. On the other hand they have generic characteristics, a shiny skin and the same size as if they all belonged to the same species. They seem to be normalized, their biodiversity and taxonomic ranks & boundaries erased occulting notions of species, genus, family, order, class... and life. The standardization of our future natural world implies new life forms and more or less a unique species of wildlife. But my robots also embody the fact that most of the machines that we are creating refer to a natural model, or should I say to our *vision and interpretation* of nature, and even more to our *desire* of what nature should be. Even with the latest generations of self learning and adaptive machines, we observe that the result is generally a mimic of natural pre-existing behaviour. In the field of robotics, the use of animal-like forms might be an obvious reason. Particular embodiments, considered as *experimental variables* (i.e. Kaplan & Oudeyer), shape the robot's behaviour and its longer-term developmental patterns (i.e. legged robots locomotion, Aibo experiments, COG from Rodney Brooks...). Even the algorithms behind the concept of "artificial curiosity" in robotics - a sort of abstract motivation based on a form of curiosity where the robots search for situations in which they experience some sort of progress - are an artificial reproduction of a natural behaviour. I feel that it is impossible for us to escape from this anthropomorphic vision, which is why my animals refer to existing, emblematic species & tradition.

However, I assume and I hope that in the future things won't be so caricatural. We have reached the posthuman step and it is also possible to consider, like Bostrom, that animal and human species in its current





### **France Cadet**

"Robotic dog skeleton anatomy" drawings made up of dots, 70x100cm, 2008 © France Cadet

form does not represent the end of our development, but rather its beginning...

***Do your animals have gender specific traits or are they beyond gender in the post-human meaning of the word?***

With the contraception and the in vitro fertilization, the female body has been freed from the biological destiny of procreation. Genetic engineering and cloning are now reinforcing this dichotomy between human sex and procreation, between gender and its cultural and social role. The physical bounds of gender stretch the limits of Mother Nature. Still referring to Donna Haraway's vision of cyborg, in this post-human world, biological or natural gender no longer determines the cultural and social roles of a person. Although my robots have characteristics referring to the natural world, they don't have specific gender traits so yes, I guess you could say they have gone beyond gender.

***Their shiny, pristine finish strongly contrast***

***with Steve Baker's notion of the botched taxidermied animal so central to the conception of the postmodern animal. Instead they elicit associations with toys, cartoons and cinematic animations – forever perfect and desirable. To what extent do the trophies share characteristics with the original meaning of the word 'trophy'?***

Most of my artworks tackle serious problems but in an ironic and ludic way: funny toys, pleasant games, charming pets, cute machines, sweet robots... I usually seek to build easy recognizable objects or machines and use familiar subject matters in order to rapidly engage an exchange with the audience. These robots provide me once again with scope for a new critical social comment about animal rights, in this case hunting. They are here considered as a sort of burlesque illustration, an ironic allegory. Parody. I am conscious that these shiny robots refer more to toys and puppets than to genuine hunting trophies and that they are far away from the idea of *botched taxidermy* that Steve Baker describes in his book "The Postmodern Animal" but I am



**France Cadet**

"Hunting Trophies" (bobcat, impala, leopard, deer) robots, wooden panels, 2008 © France Cadet

precisely interested in this paradoxical and self-contradictory use of robots – something new symbolizing cutting edge interactive technology – used here for the representation of hunting trophies something old and traditional symbolizing death.

I intentionally worked with the design of cute Japanese-looking robots also because this installation raises questions about domesticity and robots in general, about their quality, their function and their integration into society.

One might ask: Are they different robot's species? How many? Are there rare species? Facing extinction? How are they classified? Are they the testimony of a future world where androids would be facing extinction? Like Frédéric Kaplan in his book: "Machines apprivoisées" (tamed machines), we might also ask ourselves about the place that these strange creatures could have one day in our society. But also... Can we kill robots? With more impunity than animals? Which ones have and will have more value? More respect? More rights? And maybe just.. how can we kill a machine?

All these interrogations about robots are similar to the ones we could pose about animals while watching

traditional hunting trophies. These trophies can be seen as a memento of those endangered *animals* and those *species* which have *vanished*, but also as a token of human victory over technology, a symbolic robotics achievement.

***In y our work Gaude Mihi the rocking robot conjures up childhood associations of imaginative play and fantasy inviting par ticipation. However, the robot is not a compliant participant in the game having a life of its own. Are you in some way inviting the viewer to relive an imaginary childhood in which the strict boundaries between human and animal are less defined or are you acknowledging agency from the side of the animal?***

This little robot which rocks by itself when its owner approaches, might just be seeking to generate its own amusement, therefore removing human participation and redefining the roles of the toy and the player. The action of this toy is not caused by the physical intervention of its owner but uniquely by their





### **France Cadet**

Copycat & Schizodog from Dog[LAB]01, 2004 © France Cadet

presence and the notion of generated pleasure is not directed at the owner thus creating a possibly frustrating situation of exclusion. Machines first served us, then they provided us with entertainment and pleasure, and now they seek to "rejoice in themselves". It also relates to those virtual games which are more and more ubiquitous. We now live in a disembodied world of simulation where artificial communication is omnipresent, where artificial sex and reproduction have replaced natural procreation and relationships. I ironically named this toy "Gaude Mihi" from the Latin expression which literally means *rejoice in myself* (*entertain me, give me pleasure*) and from which the French term *godemiché* (dildo) is supposedly derived.

### ***Do you find there is a conflict between your Interest in robots as potential independent agents and your views on animal rights?***

Firstly let me give my position about animals rights. I don't have a Manichean, or what I consider as an extremist vision concerning animal rights or their use for scientific experimentation. Peter Singer argues that because animals have the ability to experience pain and suffering, they should be afforded the same moral considerations as any other sentient being. We can say he liberated animals, but I don't subscribe to his

extreme utilitarian vision, however I agree with the fact that the use of animals in medical research should be regulated in accordance with the principle of utility and I condemn animal husbandry and intensive breeding and it is not because animal experiments in medicine are more legitimate that we can treat animals anyway we wish even if according to Cohen, *the happiness of the beneficiaries of the medical research far outweighs the pain of the subject*. Hunting cannot escape our responsibility and although stripped of any principle of efficiency or profit, we cannot legitimize it by any principle of utility. I would dispute the necessity of inflicting pain or other forms of cruelty on animals and I do question the right of human power over life or death of animals. I don't however subscribe to utilitarian or antivivisection movement, I feel rather closer to a less radical group such as the "reformist animal welfare movement".

As to robots, even if they could be considered as potential independent agents, they are not yet generally regarded as pain-feeling machines and moral agents. I refer to real pain and the ability to have moral considerations, and not to an artificial reproduction of a living beings' sensitivity. Even if it's a subject I evoke in my robot installations it is still fiction, a futuristic projection. These themes are expressed metaphorically and treated with irony. As long as machines fail the



**France Cadet**

"Gaude Mihi" self-rocking robotic dog, 2008 © France Cadet

Turing test, I don't feel that we need to give them any "rights"... ultimately, *killing* a robot is not considered as a crime. An ancestral fear of machines is the lack of control over our own artificial creations. Whether Asimov's three laws of robotics or the recent "code of ethics" for machines published by an international team of scientists and academics, it is more about a consideration of our own safety than a moral position concerning machine rights.

All things considered I don't see any conflict between my interest in robots as potential independent agents and my views on animal rights.

***What are the reasons for your choice of I-Cybie robots as opposed to other technologies on the market taking into account that they are not capable of autonomous learning and have a limited amount of artificial intelligence?***

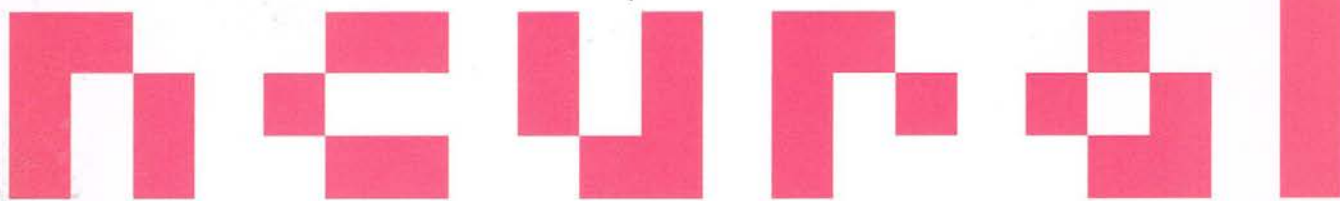
As I intended to build multi-robots installations, the original reason of my choice of using I-Cybie robots was the price. It is ten times less expensive than Aibo (2500/3000\$), Sony's robot dog which is the most evolved and accessible robot dog available on the market. Aibo is a genuine adaptive and learning robot coming with an easy-to-use programming software whereas the ones I use are more similar to toys that haven't been designed to be reprogrammed, this implies that I have to operate on them and perform hardware and software modifications, this has become perhaps, the most important aspect of the creative process.

If I hacked them and spent a long time writing programs I could provide them autonomous learning and artificial intelligence capabilities like Aibo (of course there would be a limitation due to the less numerous and powerful sensors on I-Cybie in comparison to Aibo camera tracking, voice recognition, encoders feedback..). but indeed this is not the point. In Dog[LAB]01 for example, I did not seek to build robots with artificial intelligence and interactive capabilities because I did not want the audience to focus on the interaction with these robots, but rather on the specific behaviour of each species, on the narrative produced by their program and behaviour. Despite the fact that my modified robots still look like plastic toys, people are caught up in emotional reactions and anthropomorphic attributions. They are convinced that these robots are responding to them, yet they are just executing a routine and have pre-programmed behaviour. This audience feedback is precisely a part of the artwork and something I am looking for in the viewers response. The interactive or technologic capabilities of my robots must not supplant their poetic reality.

***Your animal heads in Trophies and Gaude Mihi are differentiated through species specific patterns and morphological modifications but otherwise they seem generic. Do you regard these heads as part of a pack or as individuals?***

In Dog[LAB]01 all robot animals have at least 50% of dog in their genetic make up and that's why





Hacktivism / E-Music / New Media Art

neural.it

Europe € 7 / AU\$ 14.99 / Rest of the World \$ 9

ISSUE 32 /

# > Machine Affection



Drum Machine(s) / Polymorphic Intelligence / Mechanical Love /

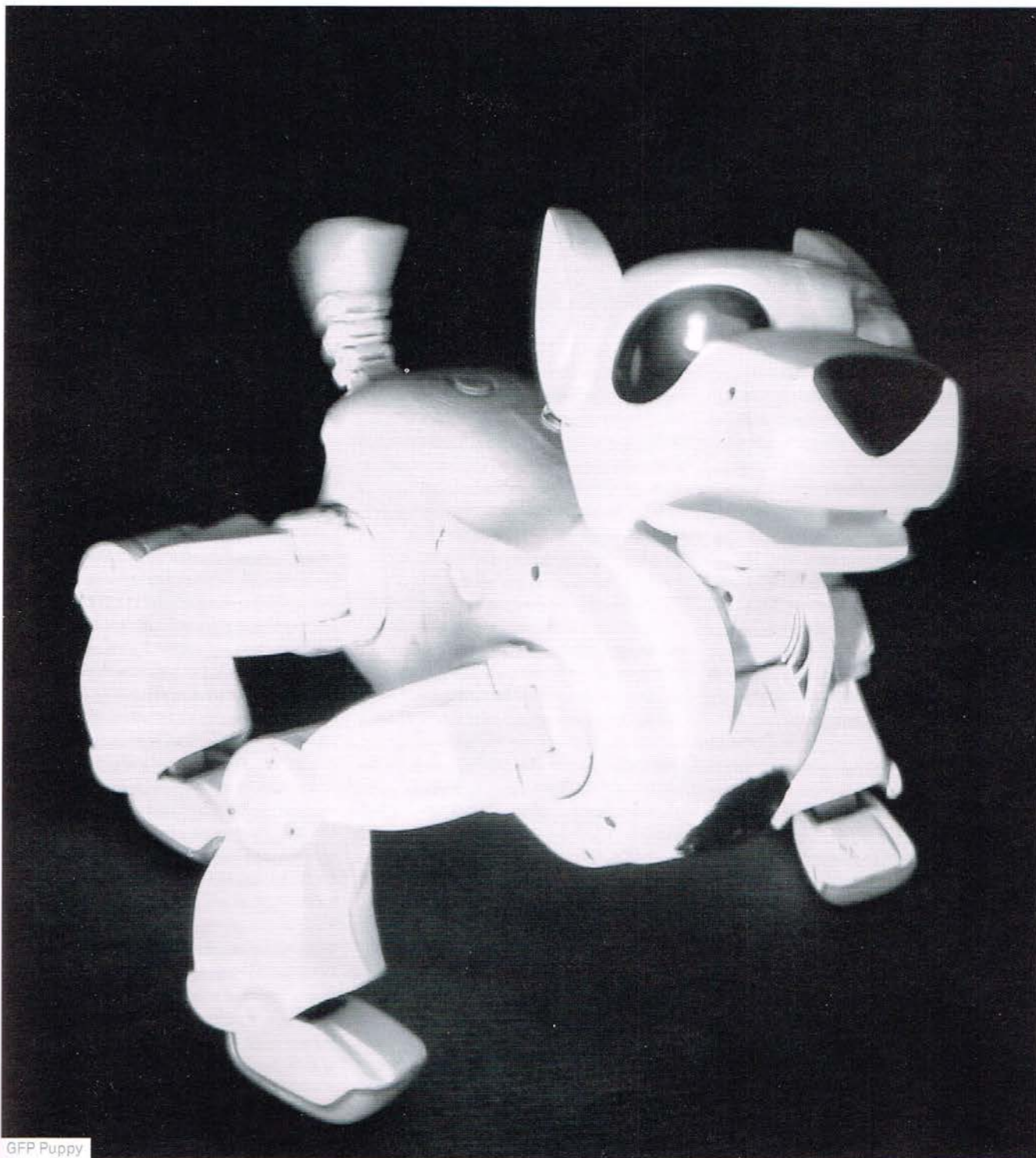
Interviews > Survival Research Laboratories / France Cadet / Ken Rinaldo /

Douglas Repetto / Ralf Schreiber /

report > New Zealand /

# France Cadet

> interview



GFP Puppy





Second-wheel machine

In your famous Dog[LAB] project, you use different technologies (from phosphorescent genes to software) to create what you term "chimerical robots". You purposely created hybrids, instead of carefully reproducing nature, implicitly bringing the eugenics to its knees. Do you think that current eugenic philosophy relates to robotics, and how might this effect robot design in coming years? Do the machines reflect our (already failed) attempt to take over the natural world?

The robots that I create are deliberately arbitrary hybrids, but they are based on real facts and experiments. Several of them already exist as living animals or could technically exist. Although they look strange they speak about reality. Often reality overcomes fiction in term of science. With eugenics and robotics, humans have always tried to enhance the natural world (by modifying it) but since the success of cloning, the point is that we are now able to reproduce human beings from scratch and not just modify the pre-existing world. Thus, from this point on, when combining robotics and biotechnology, humans are playing with life. The theme of man's willingness to play God is an old dream and a prelude to eugenics but now it becomes reality. We have reached the posthuman step and we could consider, like Bostrom, that the human species in its current form does not represent the end of our development, but rather its beginning. With my transgenic robots I try to illustrate this and also to warn people about the fact Mother Nature will always be there to

take her revenge and to remind us we can not make anything we want with life. The fact that these robotic hybrids are suffering from diseases, or are even dying (i.e. "Dolly" the robot suffering from BSE and premature aging), challenges the utopian dreams of transhumanists in which robotic technology was seen as a means of overcoming our mortality.

In your "Do robotic cats dream of electric fish?" you specifically try to visualize on a screen a mutated robot cat desire. Are we constantly projecting our own desires on to our closest machines? Or might they have their own "raw desire" that is generated by the meanderings of the complex hardware and software combination they are built from?

I think it's more than only a question of "projecting our own desires" on to these machines, which can not be considered anymore as something completely separated and different from ourselves. We could refer to Donna Haraway's model of modern science in which the distinctions between natural and artificial are thoroughly restructured, the boundaries become very permeable between nature and culture, animal or human and machine. Most of the machines that we are creating refer to a natural model, or rather to our vision and interpretation of nature. Thus the desires of these machines, although they emerge from a combination of their own hardware and software, are still reflecting our own desires. Even with the last generations of

self-learning and adaptive machines, we can observe that the result is most of the time very close to a natural pre-existing behaviour. In the field of robotics, the use of animal-like autonomous robots might be an obvious reason. The particular embodiments, considered as experimental variables (i.e. Kapan & Oudeyer), shape the robot's behaviour and its longer-term developmental patterns (i.e. legged robot locomotion, Aibo experiments, COG from Rodney Brooks.). Even the algorithms which scaffold the concept of "artificial curiosity" in robotics - a sort of abstract motivation based on a form of curiosity where the robots search for situations in which they experience some sort of progress - are an artificial reproduction of a natural behaviour. I think we can't totally escape from our anthropomorphic conception.

You deeply question the predictability of the robots' behaviours, though using your own code, hardware extensions and hacks. Did you intend to mine the robot's most basic principle (a machine that should obey human commands) or did you want to mine the assumption that because of their shape they can be trusted as (mechanical) puppets? The choice of using this robotic dog has been motivated by the desire of creating little chimerical pets. That's why they all have at least 50% of dog in their genetic origin and why they all still look like - more or less - a dog, which represents the most emblematic pet. My aim was to create transgenic animals who would not be confined to the laboratory space anymore, but who would have entered everyday life. As to the predictability of their programs, it's more because I didn't want the audience to focus on the interaction there could be with these robots but rather on the specific behaviour of each species - on the narrative essence of their program and behaviour.

In "Hunting Trophies" the static triumphalism of man over his environment (in this case his machines) is threatened by the cut-up robots that react to any visitor that is near enough. The kitsch trophy, even though it still reacts, retains the anger of being killed, although it is



engaged technology, and this is this field which is lead to be explored and developed in the future and which will bring a more sexy side to the machines.

"Tapis d'éveil" and the funny "Boites à mmh..." shows this sexy side explicitly forcing spectators to confront them in public. On the other hand, in "Leçon de séduction" you personally interpret the almost aseptic photographs of Aubade's advertising campaign adding explicit sex accessories and toys, but maintaining the same ephebic light and style, turning the original ads' aims upside down. These arousing works seem to mechanically or visually mediate our erotic imaginary. Do you think that nowadays machines are part of this imaginary?

These works seek to point out the stereotypes in terms of beauty, sensuality and sexuality. I try to propose an alternative to these social and cultural codes that characterize human sex, to this fake and aseptic vision exposed through media. However my objects remain very soft and cute, revealing just a little part of the reality. My aim was not to shock by showing a raw vision of reality but rather to provoke an emotion, new fantasies, closer to our reality and our own desires. Of course accessories, toys and machines are part of this erotic imaginary, but so too is artificial sex, abstract sex and cybersex. Human sex has completely changed and evolved during the last few decades yet the vision which is publicized through media doesn't really reveal it. We are now in a disembodied world of simulation where artificial sex and reproduction have replaced natural procreation. With contraception and in vitro fertilization, the female body has been freed from the biological destiny of procreation. Cloning is now reinforcing this dichotomy between human sex and procreation, between gender and its cultural and social role. This convergence of bodies and technologies reminds us of Donna Haraway's metaphoric idea of the cyborg. Machines have completely entered our lives and are part of our reality as well as our imagination in term of fantasies.

The sexy voice inducing the visitor to run faster (in a way "feeding" the machine) that you used in "Second Wheel-machine" can be abstracted as "the sexy voice of the machine" that sometimes we "hear" even if it's not coded as a voice. Do you think that there's an ambivalent and intrinsic master/slave type of relationship between humans and machines?

As I just mentioned machines enter our imagination in terms of sensuality. They are appealing, fascinating and could generate lots of pleasure but also lots of worries - like the lack of control over our own artificial creations, which is an ancestral fear. As Bruno Latour said: "Why would we build machines if it were not to make them immensely more powerful than ourselves? To make us collectively more powerful than we were in the past?". The "robots" created by Karel Capek in 1921 to serve humans in his play R.U.R (Rossum's Universal Robots) seemed happy to perform this work at the beginning of the play, but by the end of the act the robots rebelled against humans. As soon as the term "robot" appeared, the notion of robot rebellion appeared as well, embodying both good and bad sides of human nature. Exactly like in the 1968 HAL, the sentient on-board computer in "2001: a Space Odyssey", took control of the spaceship and killed members of the crew. Most of the sci-fi scenarios involving machines relay this fear. It reveals our complex and paradoxical attitude towards machines: building a powerful technology which enhances ourselves but is also under control. A first attempt to control the behaviour of machines was announced in 1942 by Isaac Asimov's three laws of robotics. Recently an international team of scientists and academics has even published a "code of ethics" for machines as they become more and more sophisticated.

In "SweetPads" the striking contrast between the smoothness of the black rubber sphere surrounded by soft white fur (and the strict rule to slowly caress it in order to allow your avatar to move and shoot) with the violence of the game has become paradigmatic. A sort of truncated "physicality" here takes place on both sides of the screen, embodied by the

beautiful "alien" interface and the speedy and dark videogame. In the man/machine relationship, what's the role of the "interface"? In what ways does it relate to our inner desires?

This installation provokes a paradoxical situation: you have to use slow movements and caresses to kill your enemy. The success of the game lies in the ability of the player to adapt to completely new and counterintuitive rules. Whereas nowadays we are trying to develop man/machine interfaces which are more and more ergonomic and intuitive, here I propose a tangible interface with a high level of abstraction. The use of SweetPad is not contradictory in itself but it is the provoked action inside the game which is completely subverting. It comes in opposition with the traditional game structure. We seek the machine to function according to our vision of reality: stroking for reward, pleasure, aggressive behaviour for punishing, killing. More generally the interfaces that we are developing are often envisaged as an extension of our body, an enhancing prosthesis (i.e. Marshall McLuhan) following our own mechanisms and perceptions, or exploring new abilities such as the tongue drive systems that allow control over machines using pad or acoustic patterns, which are very promising.

Most of your works use instinctive behaviours to interact, moving towards an "instinctive interface", although SweetPads plays exactly on subverting this concept. Questioning the cause/effect industrial paradigm, what is the opportunity that you want to give to the visitor? This installation is not only a criticism of the violence of all these video games, but also an ironic disapproval of all these video art installations in which you have a simple and predictable interaction between the interface - a joystick or a keyboard - and the action - 3D images on a screen or video projected.



# art & animals

GIOVANNI ALOI



France Cadet, *Cervus Elaphus Barbarus - Cerf d'Afrique du Nord* (2008).

'Art is continually haunted by the animal,' wrote Deleuze and Guattari. Over the past two decades, animals have quite literally invaded the gallery space, from Joseph Beuy's cohabiting with a coyote, Janis Kounelli's installation of live horses, Damien Hirst's shark in formaldehyde to Mark Dion's natural history displays and Marco Evaristti's goldfish in a blender. No longer a passive object in art, animals, the environment they inhabit, and their encounters with humans are central to current artistic debate. Often unnerving, threatening, and disturbing, this volume addresses the role of the animal in contemporary art, and the controversial artistic approaches that are reconceptualising ideas of primitivism and civilisation.

From the use of living animals in art to the return of taxidermy, this book considers the moral and ethical implications of visual representations which frame and subjugate wilderness. And as the artificial gallery space houses representations of natural habitats, the relationship between art and the environment is interrogated. *Art and Animals* surveys the insistent presence of animals in contemporary art, discussing the leading concepts which inform these emerging practices through a range of thought-provoking, innovative, and, at times, dangerous art.

**Giovanni Aloï** is a Lecturer in History of Art and Visual Cultures at Queen Mary University, Roehampton University, The Open University and Tate Galleries. He is also Chief Editor of *Antennae*, the *Journal of Nature in Visual Culture*.

ART

ISBN 978-1-84885-525-0



9 781848 855250

**I.B. TAURIS**

LONDON - NEW YORK

[www.ibtauris.com](http://www.ibtauris.com)



# art & animals

GIOVANNI ALOI

'...these little books give a rich sense of the vitality of art'

—Times Literary Supplement

I.B. TAURIS

design: cristobromley

### Hybridity and Robotics



19. France Cadet, *Cervus Elaphus Barbarus - Cerf d'Afrique du Nord* (2008).

The work of artist France Cadet, an artist we encountered earlier in this book, raises questions directly related to various aspects of genetic engineering, and it does so using a combination of humour and technology to test the boundaries between humans, animals and machines. In her *Dog[LAB]01* (2004) project she created seven 'transgenic' robotic dogs in order to make a critical social statement about the excesses and dangers of cloning and other experiments using animals. Her adoption of the mechanical form directly references the late-eighteenth-century appearance of robotic animals. A link between animals and machines was outlined by René Descartes, who in 1641 theorised a mechanised vision of the universe in which animals are nothing more than automata without a soul.<sup>24</sup> This vision has greatly influenced our relationship with animals ever since. In 1739, the creation of the

Canard Digérateur by Jacques de Vaucanson seemed to support Descartes's claim, suggesting that humans could indeed create machines that *functioned* similarly to animals. This mechanical duck was claimed to be able to feed on grains, metabolise and defecate. Of course the process of digestion, exclusive to the world of the living, was simulated. However, this peculiar robotic duck paved the way for the world of robotics to embrace directly the animal world as a first step towards the possibility of one day creating human-like robots. The seductiveness of such a proposition was later outlined in Hans Christian Andersen's tale *The Nightingale* (1843), in which the Emperor of China imprisons a live nightingale but then receives a mechanical copy – he loses interest in the live bird, favouring the bejewelled replicant over the animal.

Cadet's work directly pointed to Eduardo Kac's *GFP Bunny* through the creation of an albino fluorescent mechanical dog (Alba was originally meant to be a dog). In fact many of the creatures on show explicitly referred to the real creations of genetic manipulations that had so captured people's imagination in previous years. The conflation of dog, robot, toy and farm animal tangled the viewer in a contradictory web of significations. By preserving





20. Patricia Piccinini, *Superevolution* (2000-1).

the generic morphology of the dog, each creature claimed a bond of closeness and trust with the viewer who, in turn, was unsettled by the alien qualities displayed by the robot. These mechanical animals are monstrous and cute at the same time. As each animal is underlined by a canine essence, *Dog[LAB]01* also simultaneously comments on the previously discussed commodification of pets, questioning the legitimacy of genetic manipulation in this animal category. Through the form of robotic toys, the creatures of *Dog[LAB]01* suggest that our relationship to nature essentially isn't dissimilar to that we have with toys: something entirely created to entertain and amuse. And should we want to take this reading further, it is unavoidable to note that the robotic toys Cadet designs have young boys as a main target. This of course works as a rather painful strike at patriarchal society, its essence and the impact of its ways on our relationships with animals.

Artist Patricia Piccinini has also consistently questioned through her practice the effects of technological advance on human and animal life. Through the lifelike appearance of her



Couverture du livre "a minima::" n°6  
Dossier sur Dog[LAB]01: 10 pages  
Dossier sur le reste du travail: 14 pages



## ARTE

**SONARMATICA.** "Durante la última década, la vanguardia tecnológica ha experimentado un desplazamiento de interés desde la robótica a la informática, de la prótesis a la Red. Sin embargo, últimamente desde un ámbito de investigación más socializado ha surgido una nueva mirada, más transdisciplinar, hacia la robótica. Una mirada que merece ser atendida". Lo asegura Óscar Abril Ascaso, comisario de SonarMatica, la sección expositiva del festival Sónar, instalada de hoy al sábado en el

Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Bajo el título *Back to the robots*, la 17ª edición de SonarMatica se propone ofrecer una panorámica de la creación contemporánea en el ámbito de la robótica, con obras creadas tanto en contextos artísticos independientes como en laboratorios universitarios. Simultáneamente, en el Sónar Galicia de A Coruña se exhibirá la mesa de composición musical Reactable, los trabajos del grupo de activistas sonoros gallegos Escóitar y las esculturas sonoras del músico británico Felix Thorn. Aunque la idea de un ser artificial y de cómo crearlo forma parte del imaginario desde hace siglos, los primeros robots —entendidos como máquinas autónomas, dirigidas por un programa informático— no aparecieron hasta la segunda mitad de siglo XX. La palabra fue acuñada en 1920 por el dramaturgo checo Karelapek en su obra *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, aunque su difusión masiva se debe a las novelas de Isaac Asimov. ● [www.sonar.es](http://www.sonar.es)

ras del músico británico Felix Thorn. Aunque la idea de un ser artificial y de cómo crearlo forma parte del imaginario desde hace siglos, los primeros robots —entendidos como máquinas autónomas, dirigidas por un programa informático— no aparecieron hasta la segunda mitad de siglo XX. La palabra fue acuñada en 1920 por el dramaturgo checo Karelapek en su obra *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, aunque su difusión masiva se debe a las novelas de Isaac Asimov. ● [www.sonar.es](http://www.sonar.es)

## El regreso del robot

Mascotas autómatas, sillas que se montan y desmontan, máquinas que tocan el violín y que vigilan al público... durante el festival Sónar



**MERTZ / Lijun Aryananda**

MERTZ es un robot niño. No sólo por su rostro infantil de mirada inocente, moletos redondos y vocicilla aguda, sino porque es un robot que, como un niño, va aprendiendo a través de la interacción con la gente y el entorno. Para diseñar las pautas de su proceso de aprendizaje, la norteamericana Lijun Aryananda, estudiante de Inteligencia Artificial en el MIT, se inspiró en el comportamiento de los niños y en su forma de progresar alternando observación e imitación. MERTZ puede detectar piel, color saturado, movimiento y caras. Su sistema de audio incluye un modelo de reconocimiento de fonemas y un sintetizador de voz.  
● <http://people.csail.mit.edu/lijun/mertz.html>



**HUNTING TROPHIES / France Cadet**

Celebre por modificar, personalizar y reprogramar los I-Cybie de Silverlit, unos perros robóticos comerciales, Cadet exhibe una entretenida y polémica instalación que aboga por los derechos de los animales, parodiando la tradición de exhibir cabezas disecadas como trofeos de caza. *Hunting Trophies* se compone de 11 trofeos robóticos realizados a partir de I-Cybie, cada uno con su propia programación, dotados de sensores infrarrojos que les permiten reaccionar a la presencia del público con una actitud desafiante, que se convierte en agresiva si un espectador se acerca demasiado. En cambio, si alguien pasa demasiado rápido, en el grupo se genera un estado contagioso de ansiedad y preocupación.  
● <http://cyberdoll.free.fr/cyberdoll/>



**VIOLÍN MIDI / Joan Vallvé.** A partir de la idea que para crear nuevos estilos musicales es necesario dotarse de nuevo entorno, lenguaje e interfaz, Vallvé ha hecho dos instrumentos robotizados: uno de percusión polifónica y otro melódico de cuerda frotada. El proyecto, que combina el *hardware* libre Arduino y el protocolo MIDI es el primer paso en la construcción de un entorno musical automático que cuestiona al cantautor o a la banda musical.  
● [www.joanvallve.com](http://www.joanvallve.com)



**PARANOIA / Anaïs Franco.**

Esta escultura reactiva en forma de boca, se abre, grita y sonríe cuando alguien se acerca. Forma parte de *Cuerpos Psicosomáticos*, que investigan la posibilidad de dotar máquinas escultóricas de comportamientos psicológicos y actitudes emotivas, "con el objetivo de proporcionar nuevos significados al miedo, la memoria, la alienación o la seguridad".  
● [www.anaïsafranco.com](http://www.anaïsafranco.com)



**SURVEILLANCE CAMERAS: THEY ARE ALIVE!!! / Ricardo Iglesias**

Iglesias, uno de los artistas españoles más reconocidos en el campo de la creación robótica, presenta un entorno de cámaras de vigilancia vivas, que persiguen los espectadores, graban su estupor y lo retransmiten en pantallas instaladas en el propio espacio y a través de Internet. Cada robot hace un seguimiento real e independiente de cada persona, creando una situación de vigilancia concreta e individualizada, que bien refleja, según el artista, "la paranoia cotidiana de inseguridad que afecta a la sociedad contemporánea".  
● [www.ricardoglesias.net](http://www.ricardoglesias.net)



**ROBOTIC CHAIR / Max Dean, Raffaello D'Andrea y Matt Donovan**

La silla robótica que se monta y desmonta en un *loop* sin fin es, sin duda, la pieza más célebre de la exhibición. Su capacidad para buscar sus piezas desperdigadas por el suelo y ensamblarse, para después de unos minutos volver a desmontarse con gran estruendo, resulta realmente asombrosa. Objeto por antonomasia, totalmente ajeno a cualquier connotación antropomórfica, la silla con su persistencia y determinación consigue suscitar simpatía e incluso compasión. El robot, oculto en el asiento, cuenta con un sistema de visión global que le permite encontrar las piezas y unir las mediante imanes y su actividad no depende de la presencia del público.  
● [www.roboticchair.com](http://www.roboticchair.com)



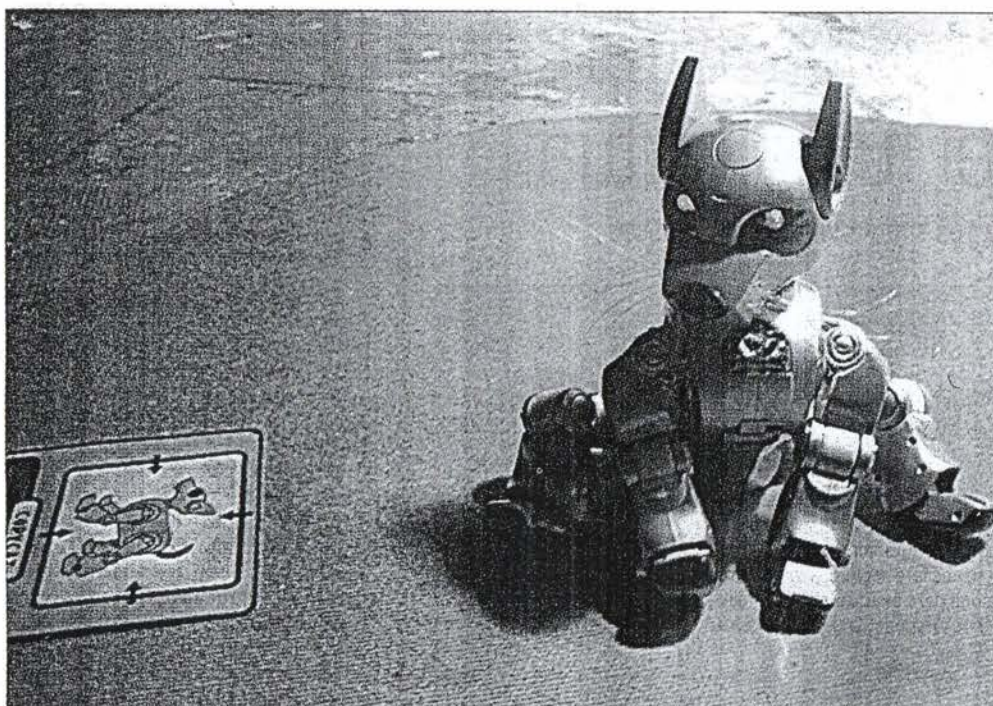
**MIXED REALITY ROBOT ARENA / SPECS**

El MIXR-RA es un entorno de realidad mixta inspirado en las instalaciones científicas que estudian la conducta animal, creado en la Universidad Pompeu Fabra, para investigar el origen del comportamiento artificial. Consiste en una mesa dotada de una cámara de infrarrojos y visión artificial para localizar los robots, que se desplazan sobre ella y transmiten indicaciones sonoras y visuales. Los robots, también tienen una cámara que les permite observar a los humanos, reconocer sus caras y detectar sus sonrisas, lo cual afecta a su estado anímico.  
● <http://specs.upf.edu>



12 Ciberpaís

ARTE



*Dog 01, una creación de la artista francesa France Cadet, uno de los dos primeros premios de Vida 6.0.*

## Unos perros robóticos transgénicos y una ciudad virtual ganan Vida 6.0

En la quinta edición del Concurso de Arte y Vida Artificial, organizado por la Fundación Telefónica, se han presentado 89 obras de 21 países



R. BOSCO / S. CALDANA

Se ha celebrado en Madrid la quinta edición de Vida, el concurso internacional de arte y vida artificial organizado por la Fundación Telefónica que por un lado premia la excelencia en la creación artística basada en técnicas y conceptos de vida artificial y por el otro concede un incentivo para la producción de nuevas obras.

Por lo que se refiere a la sección principal, reservada a las producciones ya realizadas, el primer premio ha sido concedido ex aequo (4.250 euros cada uno) a *Dog 01*, una reflexión irónica sobre los peligros de la manipulación genética de la francesa France Cadet, y a *The Central City*, un proyecto de net.art basado en una ciudad virtual en continua transformación del artista británico Stanza.

**"La obra de Cadet se centra en uno de los aspectos más inquietantes de la biología molecular: su capacidad para manipular el comportamiento. Su camada de perros robóticos, mezcla de juguete infantil, electrónica manipulada y contenido político, ha sido reprogramada con comportamientos insólitos. El resultado son robots genéticamente manipulados, como el perro vaca al que le fallan las piernas porque padece la enfermedad de las vacas locas", explica Rafael Lozano-Hemmer, impulsor del certamen y miembro del jurado junto con Daniel Canogar, Machiko Kusahara, Chris Csikszentmihalyi, Jane Prophet y Nell Tenhaaf.**

El otro ganador, *The Central City*, es una colección de entornos urbanos interconectados que sigue evolucionando desde hace más de cuatro años. "Los usuarios de *The Central City* interactúan con la pieza a través de los múltiples menús basados en el lenguaje de iconos, y pueden utilizar imágenes procedentes de *webcams* en directo y sonidos pre-



Arriba, *Hal*, de Diana Larrea y Javier Velasco. Abajo *Concrete Music*.

grabados para fabricar espacios que se fragmentan y restablecen en tiempo real. La complejidad de la obra de Stanza propone una alternativa sofisticada y adulta a *SimCity*", afirma Lozano-Hemmer.

El tercer premio (1.500 euros) ha recaído en *Concrete Music*, de Ethan Bordeaux, Ben Recht, Noah Vawter y Brian Whitman, una escultura sonora cuya melodía evolucionará durante los próximos 30 años, gracias a un procesador de música, un código de algoritmos recursivos y un sintetizador capaz de crear composiciones en constante evolución.

El jurado ha concedido también siete menciones de honor, cuyas obras están enlazadas a la página web de Vi-

da, junto con las piezas premiadas.

El premio de incentivo para nuevas producciones, reservado a los creadores iberoamericanos, ha sido repartido entre *Hal*, de Diana Larrea y Javier Velasco (8.000 euros), una instalación que reproduce el mítico ordenador de la película *2001: una odisea del espacio*, de Stanley Kubrick, y *Cultivo*, una escultura robótica de movimientos contagiables controlados por algoritmos de vida artificial propuesta por el grupo colombiano EXP Media (2.000 euros). Las obras premiadas se exhibirán en Madrid, el próximo mes de febrero en el marco de la feria de arte contemporáneo Arco.

VIDA 6.0: <http://www.vidalife.org>



# EL PUNTO

## DE LAS ARTES

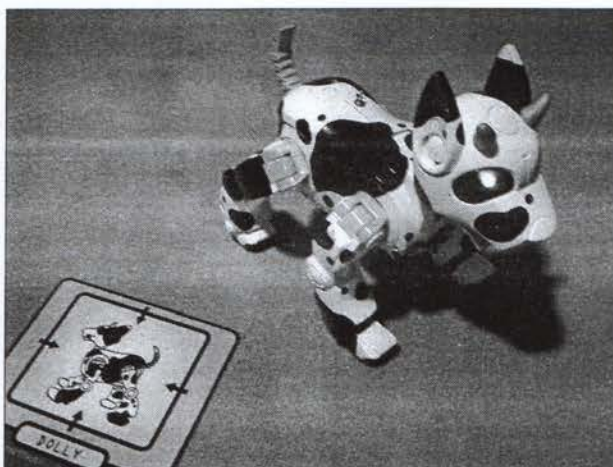
DIRECTOR: JOSÉ PÉREZ-GUERRA

Año XIX / Número 729 / Madrid, 6 al 12 de febrero de 2004 / Precio: 1,65 euros

### Vida 6.0, genética digital, en la sala de Fundación Telefónica

Como en años anteriores, Fundación Telefónica presenta en ARCO uno de sus programas electrónicos utilizado como genética digital, robótica autónoma, ecosistemas virtuales, etc. que se derivan de la vida sintética, tratando de explorar las nuevas fronteras creativas relacionadas con la vida artificial, a partir de técnicas, estrategias, conceptos y métodos de síntesis digital, capaces de reflejar la posible interacción entre vida sintética y vida orgánica. La obra de los autores ganadores de la Competición Internacional de Arte y Vida Artificial "VIDA 6.0", además de las dotaciones, sus piezas se difunden en las páginas informáticas de la Fundación Telefónica, y se presentan en ARCO como una acción promocional y un apoyo a esta feria de arte que aúna la labor de creadores, intermediarios, informadores y coleccionistas.

En el stand de la fundación se exhiben piezas como "Dog (Lab)01", de la artista francesa **France Cadet** que presenta sus ocho robots transgénicos, mez-



A la izquierda: "Dog (Lab)01", de France Cadet, y a la derecha "The Central City", de Stanza, ambas obras en el stand de la Fundación Telefónica

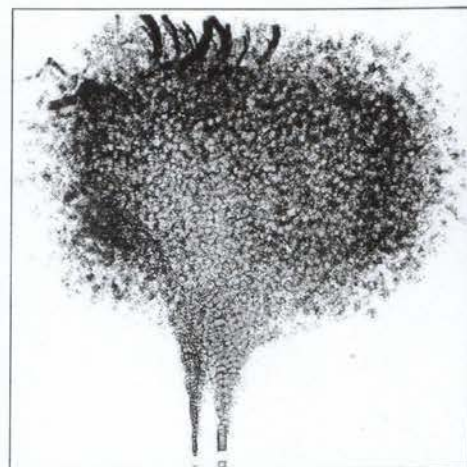
cla de juguete infantil y electrónica manipulada; Cadet ha diseccionado diversos perros robóticos, los ha recompuesto creando formas particulares y reprogramado con comportamientos insólitos, junto a "The Central City", web del británico **Stanza**,

una colección de entornos multimedia interconectados, creados por medio de procedimientos generativos.

El usuario controla imágenes procedentes de "webcams" en directo y sonido pregrabado para fabricar espacios que se fragmen-

tan y restablecen en tiempo real, proyectos ambos que obtuvieron ex aequo el primer premio; el tercero fue para "Concrete Music", proyecto que otorga vida a una canción, de **Ethan Bordeaux, Ben Recht, Noah Eawter, Brian Whitman**, de

Estados Unidos, equipo que recurrió a un procesador de música, un código de algoritmo recursivo lo suficientemente compacto para garantizar su uso durante 30 años, y un sintetizador capaz de formar composiciones en constante evolución.





**OUTRO CANAL  
DEPOIMENTO  
SOBRE ORGASMO  
CRIA SAIA JUSTA A  
MANOEL CARLOS**

Pág. E8

**CINEMA  
"CIDADE DOS  
HOMENS" VIRA  
FILME SOBRE  
PATERNIDADES**

Pág. E4

Festival de teatro em São José do Rio Preto aposta no risco

Pág. E5

# Provocações digitais

O mercado de arte não está pronto para a era digital, ataca Edmond Couchot, especialista francês que fala em SP em bienal de arte eletrônica

Pág. E3



'Dog [LAB]01', obra que está na bienal Emoção Art.ficial 3.0





## Ulice budou plné robotů

V pražské Národní technické knihovně začal mezinárodní festival robotické performance Cafe Neu Romance. Předvede nejnovější vývoj v umění, designu a výzkumu robotiky. Letošní ročník nabídne třeba přednášky, promítání filmů i procházky po Praze s roboty. Festival potrvá do soboty.

ČTK





Robert Břešťan

**P**okud by roboti měli mít někdy v budoucnu svého ombudsmana, mohl by to být klidně Dán Christian Gjørret. „Roboti jsou ve filmech často zobrazováni negativně a já bych je rád ukazoval jako něco zajímavého, užitečného a pozitivního,“ říká muž, který od roku 2010 žije v České republice. Robotikou se intenzivně zabývá posledních 25 let a nedávno v pražské Technické knihovně uspořádal druhý ročník festivalu robotů s netechnicky znějícím názvem „Cafe Neu Romance“.

Praha je podle něho přirozeným místem, kde festival, jehož se letos zúčastnila i řada zahraničních kapacit z oboru, pořádat.

Ať už kvůli původu slova robot pocházejícího ze hry Karla Čapka R.U.R. či legendě o Golemovi, který je podle Gjørreta v podstatě předobrazem robota-humanoida. Jeho festival spojil popularizaci tematiky pro širokou veřejnost, odborné přednášky i byznys. Akci podpořila kromě ČVUT i Severská obchodní komora, japonské a dánské velvyslanectví nebo dánská společnost Lego, o budoucí spolupráci Gjørret jedná například i s CzechInvestem.

#### Humanoid do každé rodiny

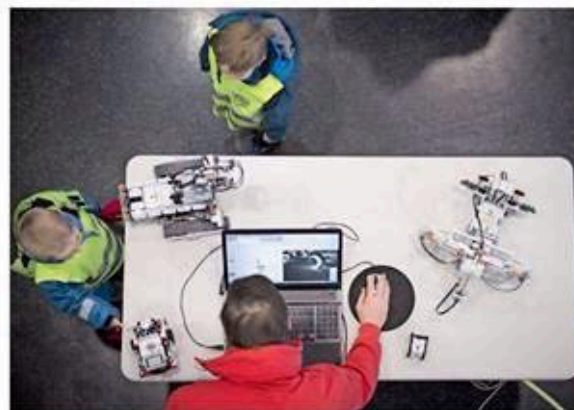
Roboti jsou už nyní nezbytnou součástí průmyslu, ale i dobrým prodejním artiklem pro domácnosti. Typickým

#### „Cafe Neu Romance“

Druhý ročník festivalu robotů se uskutečnil v pražské Technické knihovně.

#### Miláček robot

Pražský festival robotů „Cafe Neu Romance“ zaujal děti i odbornou veřejnost.



#### Rozumové univerzální rytec

Bez průmyslových robotů či alespoň podobných „robotických rukou“ si práci v mnoha odvětvích už ani nelze představit.



Foto: Jan Rosch, Marek Slávek, David Turecký

ekonom 2.-8.1.2014, číslo 1



#### Já, A já

Lídrem ve vývoji humanoidů je Japonsko, za hvězdu v oboru platí profesor Hiroši Işiguro, který stvořil i sebe sama.

#### Budí světlo

Věčné putování za tmou - tenhle stroj vyhledává nejtemnější kout v místnosti a jede jej osvětlit, proto se neustále pohybuje.



příkladem jsou podle Gjørreta domácí vysavače, jež se v nepřítomnosti majitele samy pohybují po místnosti, luxují a samy se posléze zaparkují a dobíjí. „A podobných výrobků bude přibývat. Je to jen otázka ceny,“ říká Gjørret, podle něhož bude „do nějakých 10 let“ běžným pomocníkem v domácnosti i humanoidní robot.

Praktické kroky k tomu už podniká japonská a dánská vláda, které společně financují vývoj robotů, jež by jednou mohli převzít péči o staré či handicapované lidi - pomáhat jim v pohybu, případně je krmit a umývat.

„Svoji roli hraje i to, že s často opuštenými lidmi bude přítomna nějaká bytost, která pozdraví a bude třeba schopna i konverzace. Podle průzkumů se lidem taková představa docela zamlouvá,“ říká Gjørret s tím, že tento typ robotů je ale stále na počátku vývoje. „K dalšímu vývoji jsou zapotřebí firmy a investoři, kteří v takovou budoucnost věří, jsou ochotní do toho dát své peníze s přesvědčením, že se jim investice vrátí,“ podotýká.

#### Dravá Jižní Korea

Lídrem v robotice je podle Gjørreta stále Japonsko. „Ale po Fukušimě se tam přístup trochu změnil. Předtím se hodně věnovali vývoji humanoidních robotů, dnes investují více peněz do praktičtějších robotů sloužících třeba právě



#### Hlavní emoce!

Robotický pes Albo připomíná skutečného psa v brnění. Programátoři mu přidělili šest různých emocí.

k pomoci při přírodních katastrofách,“ říká Gjørret. I proto odhaduje, že Japonsko ve výhledu několika let předežene dravá Jižní Korea. Na špici se ale podle něho drží i Evropská unie a Spojené státy. Světová média ostatně nedávno zaujal nápad majitele Amazonu Jeffa Bazose, že by balíčky objednávek mohli na místo určení samy dodávat létající roboti - drony, připomínající malé bezpilotní helikoptéry.

Z hlediska popularizace robotiky jsou ale přece jen mnohem více „sexy“ humanoidi. Lídrem v oboru je japonský profesor Hiroši Işiguro. Ten si dokonce vyrobil kopii sebe sama a posílá ji po světě na přednášky a konference, kde prostřednictvím svého humanoida promlouvá k publiku, aniž musí opustit Japonsko.

#### Jen nebýt sám

Gjørret v této souvislosti upozorňuje na zajímavý rozdíl v tom, jak jsou roboti vnímáni na starém kontinentě a právě v Japonsku. „V Evropě se lidé nejvíce obávají ztráty svobody, v Japonsku se nejvíce obávají samoty. Proto japonští designéři mnohem více než evropští vymýšlejí, jak to udělat, aby se robot, který by se o vás mohl starat, co nejvíce podobal člověku. Pro Evropany je robot prostě technologie, pro Japonce je robot něco s duší a přístup k němu bych přirovnal asi jako k domácímu psovi,“ vysvětluje Gjørret. Jak říká, otázka možné „vzpoupy robotů“, kdy roboti budou tak vyspělí a inteligentní, že se lidí už nebudou ptát na to, zda to, co dělají, je v pořádku, a udělají to rovnou sami, souvisí obecně s pohledem na nové technologie. S tím, proč je vyvíjíme a jak s nimi nakládáme.

„Vidím to pragmaticky. Některé technologie prostě slouží dobré věci a jiné ne,“ říká Gjørret s tím, že roboti za nás už nyní dělají spoustu práce, kterou dělat nechceme. Jsou zcela běžní ve výrobním průmyslu a postupně pronikají i do každodenního života lidí. Obavy, že roboti jednou vezmou lidem práci, jsou podle něho liché. „Je to naopak.“



# Vagant

## Vagant 1/2012



ANNGJERD RUSTAND  
8 **UENDELIG OPPLAG**  
ABC Artists' Book Cooperative forener digitale medier og digitaltrykk

ERLEND O. NØDTVEDT  
10 **KJEMPEVISESLÅTTEN**  
Om Tore Vagn Lids *Almenrausch* – en radiohøring om den skjulte krigshistorien

BERNHARD ELLEFSEN & RAGNILD LOME  
12 **VELASSORTERET, VELDEBUTERET, VELPROVIANTERET**  
Det er nå det gjelder for bokhandlene – *will they stay or will they go?*

PLATFORM 1 • SUSANNE CHRISTENSEN  
14 **AT GØRE EN MALINA SOM MAN GØR LA MACARENA**  
Hvordan befris vores tale og vores handlinger, vores hjerter og vores nydelser for fascisme?

ARTOTEK • INGILD KROGVIG  
16 **OLDENBURGS FROSNE UTLØSNING OG ANDRE MONUMENTER**  
Om Claes Oldenburg

UNDERTEKST • AKSEL KIELLAND  
18 **ANSIKTENE I SPEILET**  
Om den britiske science fiction-serien *Black Mirror*

20 **REDAKSJONENS UTVALGTE**

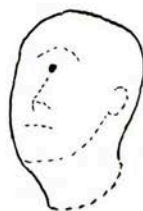
AUDUN LINDHOLM  
22 **SÆTERBAKKENS MERKE**  
Intervju med Stig Sæterbakken

JOHN O'BRIEN, HENNING HAGERUP, LARS JAKOBSON, ULVER, MIRCEA CĂRTĂRESCU, MICHAEL RINDAHL, SKJALG WIE SKARE, NORA SIMONHJELL, KJERSTI ANNESDATTER SKOMSVOLD  
26 **MINNER**  
Om Stig Sæterbakken (1966–2012)

*Vagant-DEBUTANT:*  
MORTEN LANGELAND  
32 **STIMI**

ANN CVETKOVICH  
36 **DEPRESJON: ET PROSJEKT OM OFFENTLIGE FØLELSER**  
Oversatt av Anne Helene Guddal

STEEN NEPPER LARSEN  
42 **VIDENSPOLITISKE SLAGSMÅL I EN NATURALISERINGSTID**  
Om Bjørn Vassnes' *Sokrates & sjøpungen*



1. PREHUMAN  
(MYTHOLOGICAL)



2. HUMAN



3. TRANSHUMAN



4. POSTHUMAN



# ROBOT- HUNDELIV

France Cadet  
lager mekanisk  
installasjonskunst  
og finner poetiske  
kvaliteter i datavirus.

## ▲ ARILD BRANDRUD NÆSS

– Du har bakgrunn fra studier i naturvitenskap. Har denne bakgrunnen vært viktig for deg som kunstner – er den noe du fortsatt henter inspirasjon fra?

– Jeg studerte matematikk og fysikk før jeg begynte å studere kunst. Biologi interesserte meg også, men jeg tok det aldri som fag på universitetet, og det jeg kan om elektronikk, lærte jeg på kunstakademiet. Jeg henter fortsatt mye inspirasjon fra biologi – bøker, forskningsrapporter, konferanser – og prøver å forstå hvordan naturen fungerer, fra det molekylære nivået opp til organismer og økosystemer.

– Et av de tidlige verkene dine, Bio-Organisme 1-3, består av noe som ligner en amorf biomasse, som på forskjellige måter

reagerer på publikums tilnærmelser. For eksempel begynner en av substansene tilsynelatende å puste raskere, som om den blir skremt, når tilskueren kommer tett inntil, og en annen gir fra seg små skrik hvis man tar i den ...

– Jeg var opptatt av dyr som forsøksobjekter – hva slags liv et forsøksdyr får etterpå. De blir på et vis redusert til en organisme vi ikke helt vet om fortsatt har en individstatus, om de i det hele tatt lever. Bio-Organisme 1-3 var de første av verkene mine publikum







◀ Mens vanlige roboter bare er kunstige imitasjoner av levende vesener, kan man hevde at svermrobotikk faktisk gjenskaper en flik av dyeriket.

kunne påvirke, og de var ment å se litt levende ut, men samtidig var de laget slik at man etter hvert forsto at det ikke dreide seg om ekte, biologiske substanser. Nå er jeg ikke lenger så begeistret for å jobbe med latex og den typen materialer. Jeg beveget meg over til et mer metaforisk uttrykk da jeg begynte å arbeide med robouthundene, og har stort sett holdt meg til det siden.

– Du har flere ganger tidligere snakket om to ulike måter å tenke om roboter på – på den ene siden en forestilling om

Arbeidene til den franske kunstneren **FRANCE CADET** behandler vårt forhold til bioteknologi, dyrevelferd, robotikk og våre egne kroppar. De senere årene har hun gjort seg bemerket med en rekke verk der hun bruker robouthunden i-Cybie, som hun på ulike måter har hacket, modifisert og omprogrammert. Etter å ha undervist på L'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence i mange år, har hun nylig flyttet til USA og arbeider nå ved School of the Art Institute of Chicago (SAIC). *Vagant* traff henne på kontoret hennes der, et trangt rom i en enda trangere korridor i et av Chicagos utallige høyhus.



at roboter må ligne oss for å passe inn i vår verden, noe som gjerne gir opphav til menneskeaktige roboter det er lett for oss å besjele, og på den andre siden en forestilling om at roboter bør utformes ene og alene ut fra sin funksjon, hvilket som regel resulterer i roboter som er oss ganske fremmede?

– Jo, det stemmer, men her må tenkemåten justeres etterhvert som teknologien endrer seg. Innen robotikken snakker man nå om at roboter blir mer og mer livaktige, at de kan opptre som om de hadde en intelligens eller andre menneskelige kvaliteter. Men jeg opplever at dette så langt bare er forsøk på å etterape vår adferd, ikke en fremvekst av en faktisk robotisk intelligens.

– Det kan virke som om du har ønsket å sette spørsmålstegn ved vår oppfatning av roboter som kun imitasjoner av liv – jeg tenker for eksempel på Robot Petition, der du som en slags kommentar til kontroversen rundt Guillermo Vargas' bruk av en døende hund i en installasjon, lagde en tilsvarende underskriftskampanje mot at roboter måtte dø «in the name of art». Eller var dette heller ment som en vits?

– Tja, det var i alle fall en karikatur. Til å begynne med brukte jeg robotene til å stille spørsmål om dyretthigheter og hva som utgjør grensene for hva vi regner som verdifullt liv, men etter hvert ble jeg mer og mer opptatt av de faktiske robotene i dagliglivet vårt, og av frembrytende fenomener som nanoteknologi.

– Jeg har sett at du har interessert deg for kunstig intelligens-forskning om svermer.

– Ja, jeg tilbragte litt tid på en forskningslab der de drev med *swarm robotics*. Bier og maur fungerer litt som roboter – de er ikke bevisst på gruppa de er en del av, men klarer likevel å arbeide som en del av den. Gruppa, eller svermen, består av autonome individer som i liten grad kommuniserer, men likevel klarer de å samhandle. Selv om vi vet litt om hvordan det skjer, at for eksempel feromoner spiller en rolle, forstår ikke biologer fullt ut hvordan svermene klarer dette. Det er som om systemet tenker, selv om individene det består av, ikke egentlig tenker. Forskere i svermrobotikk har klart å gjenskape noe av denne adferden, og fått robotene til å fungere

på omtrent samme måte som insektene de imiterer. Mens vanlige roboter bare er kunstige imitasjoner av levende vesener, kan man hevde at svermrobotikk faktisk gjensker en flik av dyreriket.

– Du har sagt at jo mer livaktige robotene blir, jo mer tilbøyelige blir de til å få menneskelige nevroser og sykdommer. Kan du utdype dette?

– Det er noe poetisk ved at en datamaskin kan ha et virus, som om maskinen blir syk. Transhumanistene har en idé om teknologi som et middel til u dødelighet, og så viser det seg tvert imot at maskinene selv får sykdommer. Vi prøver å bygge en imitasjon av oss selv, og reproducerer samtidig det dysfunksjonelle. Ja, på sett og vis er det bare i dysfunksjonen at robotene frir seg fra det programmatisk og blir unike og individuelle. Først da kan de bli noe nærmest menneskelig.

– Ja?

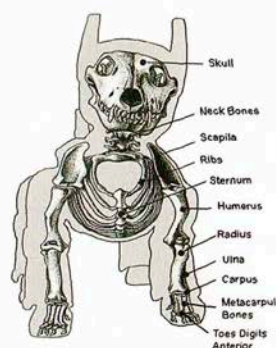
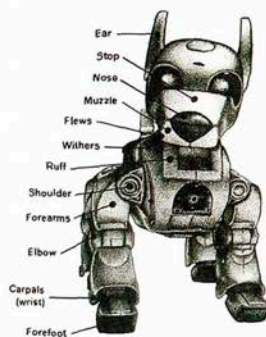
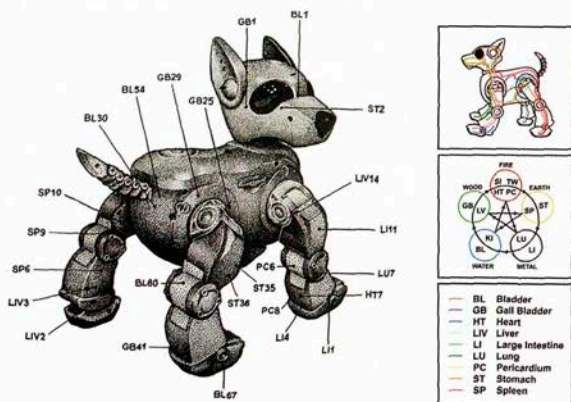
– For meg er en maskin en maskin, men jeg ser også tydelig hvor lett vi som mennesker har for å besjele maskinene våre. Selv robotene mine får folk til å utbryte ting som «Å, så søt han er!», «Stakkar, han har det vondt!» og så videre. Hangen til å tillegge menneskelige egenskaper sitter dypt i oss.

– Og de fleste av robotene dine ser jo virkelig ut som små, søte leketøy. Hva har fått deg til å gi dem et så uskyldig og barnlig uttrykk – heller enn for eksempel noe mer dystert eller dystopisk?

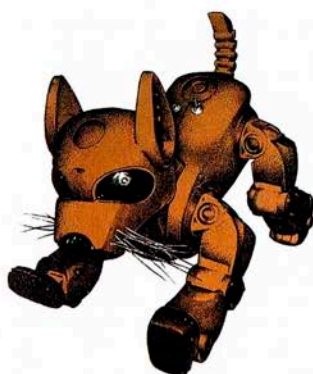
– Det handler nok i noen grad om hvem jeg er, at jeg foretrekker uttrykk som er mer lekne enn aggressive, men det er også et bevisst valg. Jeg forsøker å fange tilskuerens oppmerksomhet gjennom å lage noe som kan framstå som sjarmerende eller morsomt, så hun danner seg et inntrykk av verket før hun ser tittelen eller kuratorteksten og begynner å tenke over hva verket betyr.

Det er en vanskelig balansegang; av og til opplever jeg at publikum bare ser den morsomme siden av verket. Når jeg i *Dog[LAB]*-serien har gått fra å bruke bare noen få roboter, til nå å ha 30 stykker, er det fordi jeg ville at de skulle ha en mer skremmende effekt. Dette har vært vanskelig å få til når jeg har hatt utstillinger

«Tanken var å lage noe som lignet et leketøy, men et som ikke vil la seg leke med; bare leke seg selv, så å si.»

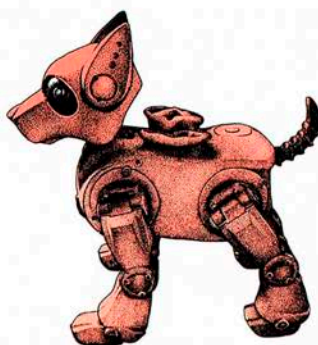






## COPYCAT

|       |     |
|-------|-----|
| Chien | 50% |
| Chat  | 50% |



## FLYINGPIG

|        |     |
|--------|-----|
| Chien  | 50% |
| Porc   | 40% |
| Nude   | 5%  |
| Humain | 5%  |



i Asia. Der er folk så vant til roboter at de umiddelbart vil interagere med dem. De synes først og fremst at robotene mine er yndige – når de ser *Dog[LAB]oi*, for eksempel, ler de bare når hunden dør. I den installasjonen reagerer ikke hunden på omgivelsene i det hele tatt, men forbausende mange som har sett den i Japan, er overbevist om at den gjør det.

– Du har en installasjon der du har omformet en av robot-hundene dine til en slags gyankehest som gynger av seg selv når tilskueren nærmer seg. Tittelen, Gaude mihi, betyr såvidt jeg har forstått «jeg koser meg»?

– Ja. Og underforstått: «Uten deg.» Tanken var å lage noe som ligner et leketøy, men et som ikke vil la seg leke med; bare leke seg selv, så å si.

Hvis maskiner skal være menneskelige, og endatil kan ha sykdommer og problemer, hvorfor skulle de

ikke også – som oss – ønske å ha det moro, kaste bort tida, se på tv?

– Kan du beskrive installasjonen du kaller SweetPads?

– Jeg valgte å bruke dataspillet *Quake 3 Arena*, delvis fordi mange kunstnere har brukt det til prosjekter tidligere. Jeg har ikke endret spillet i det hele tatt, det er et vanlig førstepersons skytespill, men jeg har lagd en ny styremekanisme som består av en stor ball som bare reagerer hvis du stryker på den, helt forsiktig. Dette grensesnittet skaper en paradoksal situasjon der du må være myk og kjærlig for å drepe fienden. Du må akseptere dette nye for å mestre spillet.

– Får publikum det til – spiller de bra?

– Ja, av og til, men en del blir frustrerte og gir opp. Mange blir sinte, slår ballen og utbryter at spillet ikke fungerer. Så kommer kanskje noen andre og viser dem







#### PRODUCT: DOG [LAB] 01 "USERS MANUAL"

<< Well come to the fantastic and unexplored world of France Cadet' Dog [LAB] 01 © and ©. In your hand a fantastic exemplary of robot-dog who's genetic codes have been altered to make this sophisticated pet even more interesting, if possible: a dog that behaves like a cat, or that moos like a cow, are some of the possibilities in the behaviour of your robot dog.

, OR HOW TO GIVE CONTENT TO THE FIGURE OF THE CREATOS, Conclusion: who is France Cadet? C'est une French femme who (as her name indicates), as well as being a robotic poet is a teacher for grown ups and children on robotics in her native country. But lets take it by parts and slowly: let's situate our selves in the hypothetic case that we wanted to obtain a France Cadet clone, and, in the subsequent assumption that we had obtained it thanks to our advanced intelligence (assisted artificially) in the field of biotechnology, we found our selves with the job of submitting this clone to determined incentives of the outside world, with the objective that the final result could be similar to the initial one...bla bla bla...the steps to follow to reach our exact clone (if this is possible), consist in a series of points taking to consideration / phases to complete:

POINT 1: FORMATION::: "My scientific studies where mainly mathematics, physics and chemistry (I wanted to be an engineering), and not about electronics and robotics, which I started studying latter on in the LOEIL (Department of Robotics of the Fine Arts of Aix-en-Provence), and also by myself. All this maybe helped me to get a "logic" brain. In my works, I like to all that makes me gain different knowledge and skills (welding, modelling, electronic, programming, computer installation...)"

POINT 2: INFLUENCES::: "They can come from very different fields. In one hand, some classics like Kafka, Philip K. Dick, Lewis Carroll, Orwell, Huxley...they have influenced me very much. And obviously as well some readings like Cyrulnik, Vrale, Monod, Jacquot and some other biologists, who are the origin of many of my questions. I also like the

'reductio ad absurdum' of the Shadocks [a series of French comics and cartoons]. I enjoy going to toyshops and 'fetish', watching Cronenberg or Tim Burton films, or seeing animal documentaries. Very different things and sometimes opposed to each other. But, as an artist, my favourite is Wim Delvoye".

POINT 4: ART/ SCIENCE RELATION::: "I'm half a scientist half an artist, in my daily life as well as in my artistic work. When I create a piece, it's the artist who expresses her self, and when I develop that work, the scientific part must emerge to take care of the technique parts. It's true that the "living objects" that I suggest with my art have to do with science. I read as many art books as science books; nevertheless I have a very rational mind. But I think there is a very important artistic part inside of me, which needs to express it self".

POINT 4: SCIENCE APPLICATION IN ART::: "I had never art before entering in the school of Fine Arts, even though I was quite good with the hands. I studied science to be engineering. I liked it. I had never done my self those questions...and, suddenly I understood I was missing something...I felt the necessity to start artistic formation. So I stopped my scientific studies, but as soon as I started studying Fine Arts, science emerged again. It can seem opposing, but I find reunifying these two areas in my work completely natural".

The correct application of a life career inspired in these four points will be able to give a clone close to a personality close to France Cadet's as result (I think).

#### ANNEX: MANIPULATION OR ROBOTS "HACKING"

Ei France! ;Your dog has bitten me!! That one, the one that's scratching the wall::: manipulation of the behaviour, laboratory dogs who's behaviour responds to the insertion of element from other animals:: genetic hybridism:: like the "Copycat", a sweet pet that mixes half of each, dog and cat; or "Dolly", doggy alter-ego of the famous sheep, which combines dog, sheep, cow, and a bit of ram. "GFP Bunny" is without a doubt one of the most

surprising, a dog to which they have added 1% of green fluorescent protein, or the "Xenodog": dog and pig plus the genetic defect of being naked, which makes the growth of hair impossible, rejects the cells, and human fibers. Finally the "Jellydoggy", perfectly able for an aquatic world: a dog with jellyfish and chameleon adding's.

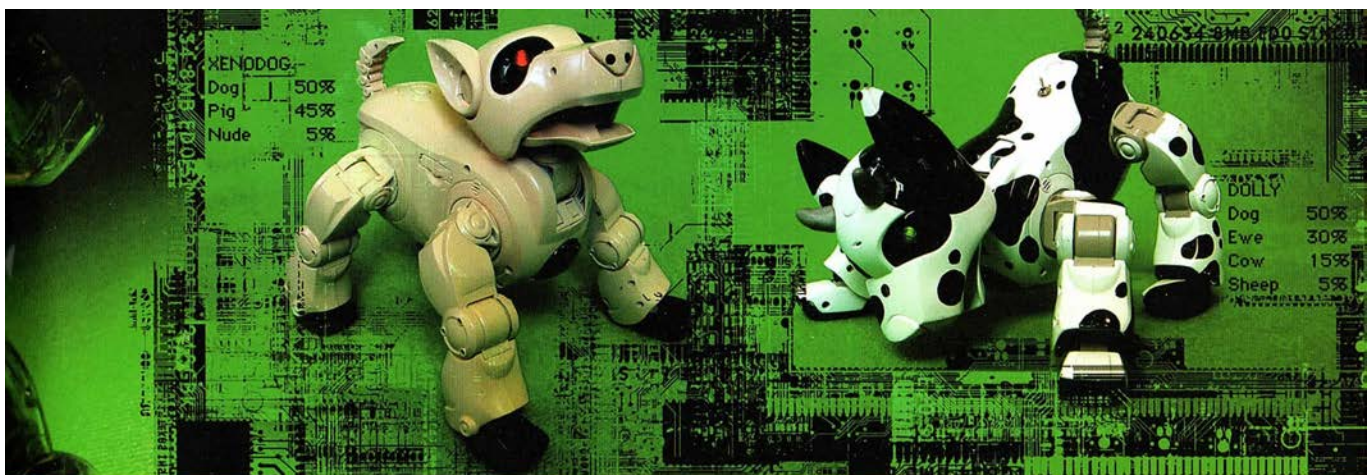
Autonomic movement inside a controlled artificial environment

Sony dog transmuted in Something else and at the same time continues being the same thing. Key Word: "hacking"(Results of the search: approximately 11,600,000 in the whole Web - 0.15 seconds).

All of them have their antecedent in real laboratory experiments, clones, and various manipulations with all kind of animals, from where they have even taken the name, like the cat clone "Copycat", "Dolly" the sheep, the fluorescent mouse or the naked mouse, and the fluorescent rabbit "GFP Bunny", their the inspiration for this work. Robots, apparently chimerical representations and the impossible, which, never the less, are "based on facts" and, as France Cadet says, "they are not that far from reality".

And now, France, be good, and tell us, please, under the lessons of the democracy of art, but with the final objective that all of us, expert hackers and mentally extremely gifted, can copy your idea without compassion and with treachery, which are the steps to modify these robots? which originals come without courtesy from the trade mark Sony. "Hardware and software modifications are necessary to reprogram the robot. Firstly, I open the structure of the dog and I place a microchip that allows the communication with the PC Series Port, as a plug in (to connect it to the computer), and a switch (to switch on, switch off and reassert), on its back. Then I add an internal memory 2 MB type that will contain the new programme, and that is normally designed to slightly change the normal behaviour of the dog, not to reprogram it. This new memory will have a start-up loader that must be installed in the dog. This will





permit the dog reading flash's memory, and start this programme instead of the original, which is no longer used. Now I can programme my new robot in C from my PC, and unload it inside the robot. I can programme each one of the 16 motors of the robot, the sound I want it to make, the lights of the eyes and all the sensors (3 sense of touch sensors, 1 light sensor, 2 sound sensors, 1 voice recognition sensor with eight different commands, and movement sensor: right, left, backwards and forwards, back). I made the modifications and the programmes on my own, but I got the start-up loader and some libraries available on Internet. Finally I paint the dogs body, which has been dismantled during the "hacking" operation, in different ways".

Oh [-\_-] ejem ejem. Thankyou. (I don't....think so).

#### C.B.R.P.N.K. CHARACTER PHILOSOPHIES,

This was how these sweet and tiny dogs ended resting their bums in the artificial grass of the Telefónica stand ARCO competition this same year, 2004, since Dog [LAB] 01 won the first prize of the Vida 6.0 competition, announced the past 2003 by the Telefónica. The futures pet, at last has arrived: those domestic and artificially programmed for them to do exactly what we want them to do. Nevertheless, while Sony presents its pretty dog as a technological pet for the freakfan, destined for leisure, entertainment, and dazzling technology, France Cadet, starting from the same object, and over the mere and superficial layer, fun and profitability, proposes them delicately manipulated, as artistic object and covers them with a coat of thought and philosophy with their "hacking" operations. Far from the susceptible object for being sold like the latest technology rage, France Cadet pirates Sonys dog, to capitalism, and to the occidental personality which tends to value as infallible any innovation proposed by science and technique. The Dog [LAB] project is placed into context in a background of reflection about life, science and it's technique, biotechnology, cloning, genetic manipulation, radiation and incorporation of technological and arti-

ficial elements to living beings...in an attempt for showing graphically the risks that this can involve, without forgetting an fatalist and apocalyptic unpleasant vision of the application of technique to the development of living organisms.

"I'm not against science and progress. In my work I just try to point out some excesses and dangers of the harmful uses of science, in occasions through an ironic caricature. It is more like an illustration of what could happen, rather than a militant attitude, even though I do think there is a real threaten in some experiments. Some accidents due to science, like Chernobil, are revealed to the public, and demonstrate the possible consequences, but others are kept secret, like the cloning experiments of A&M Texas University, which in 2001 created a cloned cat, "Copycat", with the only purpose of making money replacing your dead or in process of dying pet. Fortunately, wasn't exactly a copy of the original cat (with different hair and character), and the project soon ended. But Mother Nature won't always be there to warn us...used on human being and animals, and genetic experiments on living organisms, are the most dangerous because the side effects are not directly visible".

So, technological art tinted with concept, alert and a bit of denunciation. Art working as social guard. But France you are very P.U.N.K. Your work reminds us of 80's cyberpunk, a stile based on a technological and close future visualization as real as possible, but raising hard doubts and touches about it's hypothetical "goodness", with a touch of denunciation but without being radical. "In a certain way, yes but the "cyber" component is more important than "punk" one. I am not systematically against society, even believing that each time it is more and more mistaken. My works critic is sardonic, sometimes sweetly cynic, but occasionally with a big part of irony and humour".

The rest of France Cadet's work must be looked at following these keys, through which we can find pieces dealing with the same reflection about science, the problem that controlling it supposes and it's application to a living being,

as parts of a machinery that joins together to form a correct and wide outlook, on the main risks in science and technology fields, physically and ethically: "Radiogrades"vs. "Les crédibilités scientifiques"vs. "Lucioles électroniques" vs. "Bio-organismes"...a CD-ROM format summary about the views and ironies in graphic language, or incipient robotic forms gifted with autonomy, from which reflections on mutations, radioactivity, manipulation, cloning and the large etcetera of possible technology applications to living being are released.

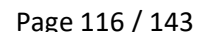
ANIMAL EXPERIMENTATION, GENETICS, MUTATIONS, ROBOTICS, Philip K. Dick portrayed in "Blade Runner" the possibility of a world where androids, hardly different from humans, lived on Planet earth (or more precisely contaminated left-overs), looking for identity, being something or someone "human". In the mean time, agent Deckard had his pretty domestic animal as a sign of prestige, though under his skin he only had a complex technologic structure, finished by technicians dressed up as veterinarians. At least those technological animals have arrived already. ¿Which will be the new horizons in scientific and technical investigation? "I think that the next revolution will be "nanotechnology", molecular fabrications, living organisms and robotics combination (like electronic implants, very tiny robots placed inside the body, nanomedicine, proyein made screens, molecular machines...)"'. Mean while all this keeps getting nearer, France Cadet continues completely involved in her own projects, where we can all ready find Dog [LAB] among them, a "robotic performance" full of "Dolly" type dogs, in which the apparent initial autonomy of each dog finishes being tricked with a sudden and collective death of all the "Dollies" in the world. Do you get it?

I want a "GFP Bunny" so it illuminates me in darkness.

Esmeralda Martin

ENGLISH







# PRESSE

## INTERNET



## Le site du jour : CyberDoll, sexe et robotique

par [Astrid GIRARDEAU](#)

publié le 22 novembre 2007 à 11h24



Boîtes à mmh... - DR

France Cadet, c'est les fameuses *Boîtes à mmh...*, qui, une fois retournée, laissent à entendre un bruit de soupir, de baiser ou de râle. C'est aussi les ballons gonflables *Happy Hoppers*, dont une troisième poignée est la pour «bondir de plaisir pendant des heures» et les *tapis d'éveil* sexuel garçon et fille, dont une *version jeu* est disponible sur son site CyberDoll. Ces créations sont visibles en ligne, et jusqu'au 24 novembre dans l'exposition *Gaude Mihi (Rajouts-moi en latin)* à la [galerie Pascal Vanhovecke](#) (Paris), dont parle très bien le blog [Les 400 culs](#).



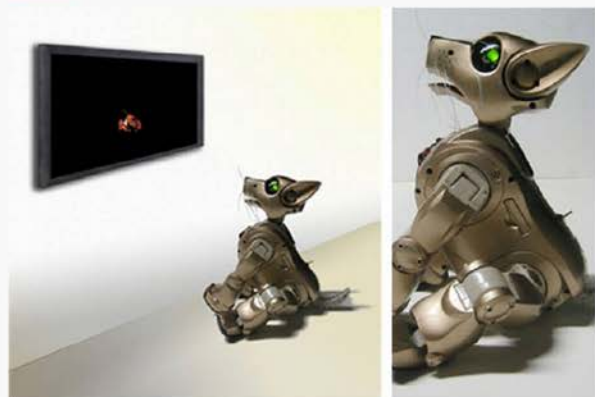
Happy Hoppers - DR

Mais l'artiste française, qui a étudié les sciences avant de se tourner vers l'art, travaille également la robotique. Autour des questions de la génétique, de l'eugénisme et de l'expérimentation animale, elle réalise des expériences poussant les questions des limites de la science, toujours avec humour et ironie. En 2004, elle a créé ainsi *Dog[LAB01]*, soit sept petits robots de chiens (les I-CYBIE) qu'elle a modifié en *attribuant* à l'un des cornes, à l'autre un pelage bovin. à un troisième, le *JellyDog*, une couleur fluorescente en référence au GFP Bunny d'Eduardo Kac. Elle réalise également le *CopyCat*, un spécimen d'origine génétique 50% chien et 50% chat.



Dog[LAB01] - DR

En 2006, avec *Dog[LAB02]*, elle reprendait l'expérience en l'orientant davantage sur la question du clonage. Sur le modèle de Dolly, elle créait tout un troupeau de quatorze robots animaux identiques, «issus du mélange génétique propre à cette espèce (Chien 50%, Brebis 30%, Vache 15%, Mouton 5%) et morphologiquement identiques: même poids, même taille, même pelage». Plus récemment, devant une télévision où nage le poisson Nemo, elle installe un robot chat et se demande : *Do robotic cats dream of electric fish?*



Do robotic cats dream of electric fish? - DR



## Quand les robots deviennent des œuvres d'art



© F. Cadet

Chaque semaine, *Industrie & Technologies* vous propose de découvrir le travail d'artistes et d'ingénieurs qui explorent les frontières entre art et technologie. Rencontrez aujourd'hui avec le travail de l'artiste française France Cadet, qui se représente en robot humanoïde et donne vie à ses créations à grand renfort de technologies.

Scientifique de formation, *France Cadet* tire l'essentiel de son inspiration du secteur de la robotique, dont elle interroge sur un ton décalé le devenir et l'impact pour l'humanité. L'artiste se met notamment elle-même en scène dans cette série de photographies numériques dont certaines, agrémentées de capteurs sensoriels et de LED, se modifient lorsqu'on les effleure, comme on le voit dans la vidéo ci-dessous.

Elle-même "statuifiée" en robot, France Cadet semble observer notre mélange de fascination et d'inquiétude face aux progrès de la biorobotique et à l'estompement des frontières entre objets technologiques et êtres vivants.



Les hybrides qu'elle imagine renvoient à notre imaginaire autour des cyborgs, de la bioélectronique, des robots humanoïdes, de la communication homme-machine.



"Naturellement artificiels", ils reflètent avec humour nos interrogations autour de l'intrication de la technologie et du vivant et de la façon dont elle pourrait affecter notre rapport au corps.



Retrouvez ces photos et d'autres documents sur le travail de cette artiste sur le [site de France Cadet](http://www.francecadet.com).

## Paris-art.com / critique

[http://www.paris-art.com/art/a\\_critiques/d\\_critique/Curiosite-artificielle-5148.html](http://www.paris-art.com/art/a_critiques/d_critique/Curiosite-artificielle-5148.html)

Par Evelyne Benatti

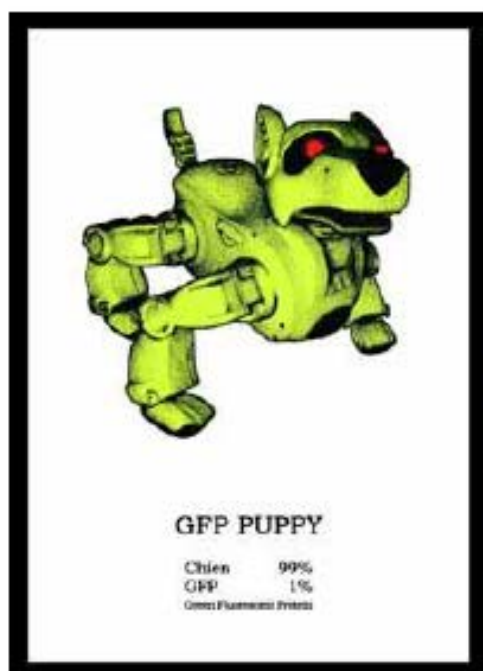
**France Cadet**

Curiosité artificielle

12 sept. - 25 oct. 2008

Paris. Numeriscausa

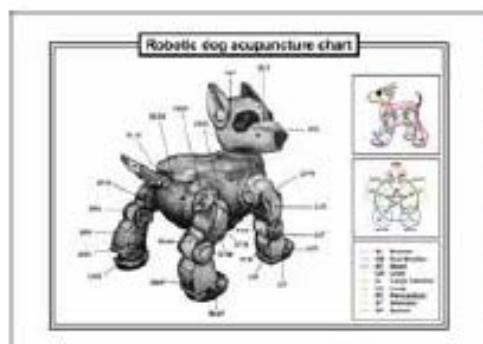
Dotés de comportements inspirés du vivant, les robots animaux de France Cadet oscillent, sous des dehors ludiques et humoristiques, entre l'artificialisation de la vie et leur propre humanisation. L'artificiel remplace le naturel : une interrogation sur la profonde mutation de notre rapport à la nature.



*Hunting Trophies* (trophées de chasse) associe onze robots animaux réalisés à partir des robots chiens I-Cybie de Silverlit, transformés par l'artiste, à la manière des taxidermistes, en bustes d'animaux sauvages divers (lion, panthère, cerf ou rhinocéros).

Oreilles retaillées, ajout d'éléments caractéristiques (fausse crinière ou cornes en résine), peinture idoine, les bustes sont tous fixés comme il se doit au mur sur un socle en bois vernis. A ceci près qu'il ne s'agit pas d'animaux empaillés mais de robots, reprogrammés par France Cadet et dotés de comportements inspirés de leurs modèles vivants. Figés et yeux fermés en l'absence de visiteurs, ils grognent, allument leur regard et marquent crescendo leur agressivité lorsqu'ils détectent une présence. Un jeu s'instaure alors avec eux, le spectateur se déplaçant à volonté devant la galerie qu'ils forment

Si l'œuvre est clairement ludique, elle n'en interroge pas moins la profonde mutation de notre rapport à la nature, en substituant à des animaux sauvages empaillés des robots aux formes animales, dotés de capacités d'interactions.



L'artificiel remplace le naturel, tout en le copiant. L'autre, représenté par la part animale, est en voie de disparition, mais, peut-être par nécessité anthropologique, l'homme instille du relationnel dans ses rapports à la technique, allant jusqu'à mimer le vivant. Nostalgie d'un monde perdu ou chimère de l'effacement de la mort ?

L'installation de France Cadet désamorce en effet complètement la coloration lugubre inhérente aux trophées de chasse, par le choix de jouets électroniques comme matériau de départ et leur travestissement humoristique en autant de représentants dérisoires de la faune sauvage. La mise en scène de la mort dans les trophées de chasse traditionnels, où se loge toujours quelque vanité, est remplacée par une intervention sur une technologie déjà existante : exit le vivant



— le vivant sauvage — mais aussi exit la mort. Aux animaux succèdent des robots animaux, compagnons de jeu possibles, potentiellement indestructibles.



Les autres installations manifestent de façon plus troublante l'interpénétration déjà effective entre le vivant et la technique, en simulant des émotions dans les comportements des robots animaux présentés ou dans des sérigraphies de robots chiens qui incorporent des gènes d'autres espèces.

Dans l'oeuvre *Do Robotic Cats Dream of Electric Fish ?*, un chat robot fixe un écran de télévision où nage le petit poisson Nemo du célèbre dessin animé. Il réagit à la présence du poisson, comme un vrai chat le ferait devant un aquarium. Quant au robot chien à bascule de *Gaude Mihi*, il se balance lui-même à l'approche d'un visiteur, pour son propre plaisir semble-t-il, détournant à son profit sa fonction de jouet.

Une série de sérigraphies, tirée des chiens robots de *Dog [LAB]01* fortement inspirés par les recherches biotechnologiques actuelles, présentent, entre humour et inquiétante étrangeté, des mutants à la croisée de plusieurs espèces. Mais les croisements génétiques s'effectuent directement sur les robots, comme s'ils constituaient de nouvelles espèces se substituant aux autres.



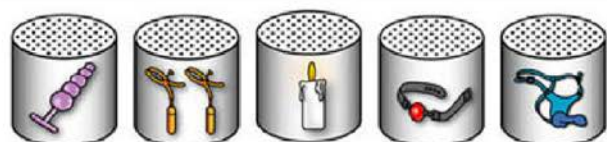
Le titre de l'exposition, *Curiosité artificielle*, renvoie aux cabinets de curiosités nés à la Renaissance, où étrangetés naturelles et artificielles se côtoyaient, suggérant que la nature n'a plus sa place aujourd'hui. Il évoque aussi l'introduction, dans le domaine de l'intelligence artificielle, de la simulation d'émotions, pour accélérer l'apprentissage des robots. La technologie prenant le pas sur la nature jusqu'à sa possible disparition, l'homme tente de la recréer par modélisation. Se retrouvant seul, s'agit-il d'une tentative d'humanisation de son environnement, propre à son espèce et nécessaire à sa survie ou d'une transmutation schizophrénique délétère ?

## LES 400 CULS

La planète sexe vue et racontée par Agnès Giard

# DES SEXTOYS QUI DISENT « OH OOUIIII ! »

21 Novembre 2007



Dérivées des petites boîtes à Meuh qui produisent un mugissement bovin lorsqu'on leur met la tête à l'envers, les boîtes à Mmmh de l'artiste France Cadet émettent des râles d'orgasme, des soupirs ou des bruits de baiser. Il suffit de choisir sa boîte : préférez-vous celle ornée d'un gode-ceinture ? D'un fouet ? D'un plug anal ? Ou d'un cigare présidentiel ? Mettez les boîtes sens dessus-dessous et laissez-vous surprendre: dans le lot, il y en a une qui dit «Oh mais non alors !». Il y en a même une qui crie en japonais.

Toutes ces boîtes sont en audition à la galerie Vanhoecke (Paris) jusqu'à samedi soir 24 novembre, alors dépêchez-vous : l'expo ne dure que quatre jours. Intitulée Gaude Mihi —«Réjouis-moi» une expression latine qui aurait donné le mot «godemiché», cette exposition rassemble plus de 65 artistes à qui l'on a proposé de créer, chacun, un prototype de sextoy.

Dans ce bazar bizarre d'objets plus ou moins érotiques, j'ai surtout retenu les boîtes à Mmmh de France Cadet parce que cette artiste française possède le don précieux d'évoquer le plaisir dans ce qu'il a à la fois de plus cru —un cri d'orgasme, c'est vraiment l'animal mis à nu— et de plus ludique, léger ou fantaisiste. «France Cadet investit la sexualité avec un humour et un plaisir du jeu qui font exploser les interprétations rationnelles d'un territoire qui échappera toujours aux discours», commente le journaliste Pedro Morais dans Ventilo. Avec elle, le plaisir relève du jeu d'éveil et de l'exploration.

France Cadet, par exemple, fabrique des ballons sauteurs munis de gode : on s'y amuse à rebondir, le derrière propulsé vers des cieux toujours plus hauts. Toujours dans le domaine de l'exploration spatiale, France Cadet a aussi conçu des «tapis d'éveil», ornés de zones érogènes à palper-caresser. Selon que l'on touche les tétons, la colonne vertébrale, le lobe des oreilles, ou ailleurs, les tapis émettent des cris et des soupirs... qui varient si l'on appuie une fois, deux fois ou trois fois de suite. Quatre fois, c'est la limite.

Parce qu'en matière de sexualité, nous ne sommes pas éduqués de la même façon selon notre sexe, France Cadet a créé deux sortes de tapis d'éveil. Il y a le tapis rose, correspondant au corps féminin, avec ses innombrables zones de «sensibilité», qui s'expriment de multiples manières. Et puis, histoire de dénoncer ces tabous qui pèsent encore trop lourd sur l'homme dans notre société, il y a le tapis d'éveil bleu, correspondant au corps masculin et doté uniquement de deux zones érogènes. Devinez lesquelles





Arts numériques - festival Exit  

## Entrez dans Exit

### Arts numériques - festival Exit

Maison des arts et culture de  
Créteil

A l'occasion du festival Exit à Créteil, tour d'horizon en textes et en vidéos des arts électroniques qui embras(s)ent la scène, s'invitent dans la danse et/ou brouillent les pistes du spectacle vivant.

Immersion : action de plonger dans un liquide ; se dit aussi d'une planète qui entre dans l'ombre d'un astre, ou encore d'un microscope avec lequel on observe les objets à travers une goutte d'un liquide de même indice de réfraction que celui de l'objectif. Au festival Exit, pas de casque de réalité virtuelle ou d'harnachement de capteurs multisensoriels, pour s'immerger. En revanche, expérimentation et dimension sonore tiennent lieu de vecteurs essentiels, dans ces œuvres qui, par la mise en scène esthétique de savoirs scientifiques, nous invitent à la réflexion. " *Un art radical et totalement neuf*", comme l'indique dans notre vidéo Didier Fusiller président du MAC de Créteil :

#### France Cadet et les Hunting trophies

Animal de compagnie ou dérive électronique ? France Cadet plasticienne aux antennes cybernétiques (qui gouverne qui ?) s'interroge sur les rapports que nous entretenons avec nos 'robots' et plus largement sur les limites de la science, de l'eugénisme aux effets délétères du clonage.

Une première installation *Do robotic cat dreams of electric fish* rend clairement hommage à Philippe K. Dick (*Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques*) : assis devant un écran de télévision, un chaton électronique au comportement troublant de vérité contemple le poisson de Disney, Némó, sur un écran de salon. « No comment ! »

Dans une nouvelle pièce, *Hunting Trophies*, onze trophées cybernétiques à la plastique rutilante, témoignent avec suspicion du triomphe de l'homme sur la nature sauvage, connectant -dans un dernier rôle vindicatif - l'esthétique bourgeoise du tableau de chasse au kitch électronique érigé comme éthique du progrès. Jugez plutôt :

Texte et vidéos par Véronique Godé



Les trophées de chasse  
de France Cadet

19/11/2019 Feedbacks

## Digital Alter

### Retour sur la 15e édition du festival Gamerz

Pour ceux qui ont connu les années 80s, c'est un grand flash(back) qui les attend en poussant la porte de la Fondation Vasarely à Aix-en-Provence où se tient *Digital / Alter*, l'exposition centrale de la 15e édition du festival Gamerz. ... Nous pénétrons ensuite dans la Salle 4 entièrement consacrée à France Cadet. On y retrouve ses androïdes, parfois dans d'étranges postures, qui nous dévisagent en clignant des yeux. On y découvre également un bestiaire (*Hommage au Dodo*, *Galerie d'espèces disparues*), un cabinet de curiosités sous forme de vieilles cartes scolaires (*Leçon de choses 2.0*), des fichiers bio et anthropométriques (*Facs Face ++*) et une installation vidéo en sept tableaux retraçant les étapes de la gestation d'un robot (*Demain Les Robots*). Ces créations offrent une deuxième lecture, un surcroît d'information, grâce à l'utilisation de lampes avec filtres polarisants qui agissent comme révélateur d'encre invisible.



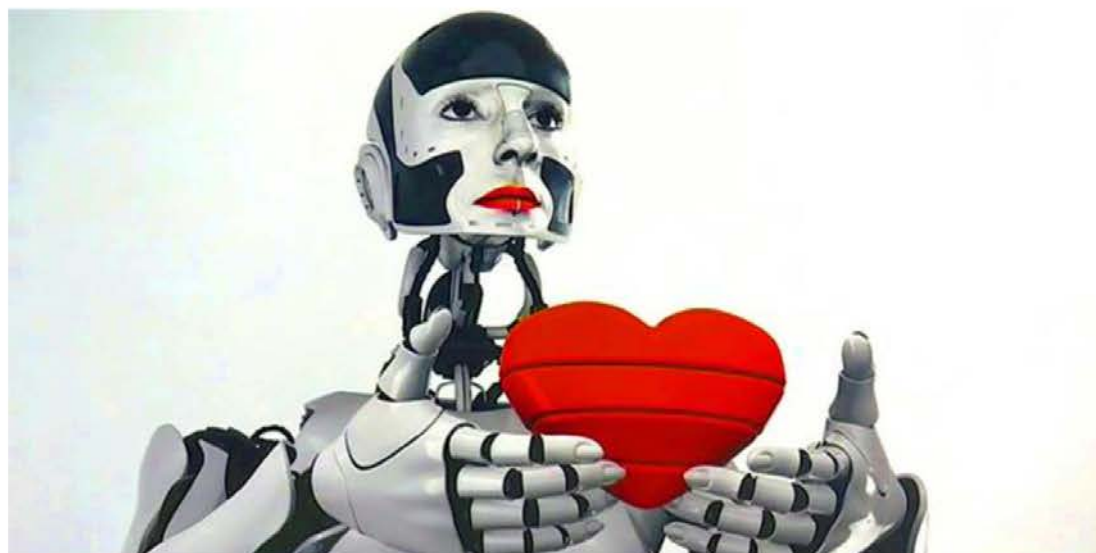
France Cadet. Demain les robots.



## "Robot mon amour", les petites créatures hybrides attachantes de France Cadet

Par Odile Morain, publié le 22/09/2015 à 16H51

<http://culturebox.francetvinfo.fr/tendances/numerique/robot-mon-amour-les-petites-creatures-hybrides-attachantes-de-france-cadet-227881>



### "Robot mon amour" la déclaration d'amour de France Cadet passe par la médiathèque de Pau

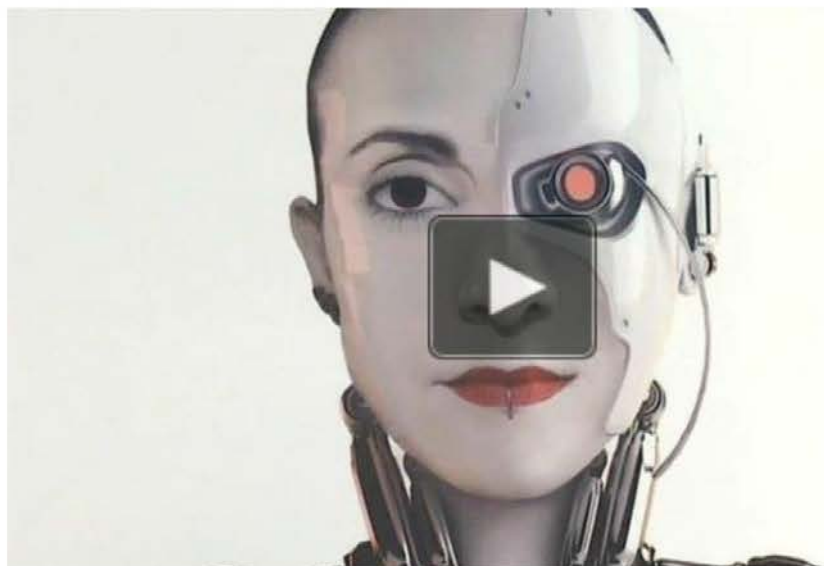
La médiathèque de Pau André Labarrère reçoit jusqu'au 31 octobre 2015 l'exposition de France Cadet. Avec "Robot mon amour", l'artiste scientifique jongle avec des photos et des installations multimédias de haut niveau, entre des poupées cyborg à la sensualité féminine équivoque aux chiens mécaniques qui réagissent à la caresse. Captivant et insolite.

Les installations multimédias de France Cadet détournent le rapport de l'animal au robot et de la machine à l'homme. Biologiste de formation, les créatures hybrides de l'artiste française interrogent le rapport de plus en plus intime entre le réel et l'artificiel. Naviguant entre les arts et les sciences, l'exposition "Robot mon amour" met en lumière l'étude de deux entités : l'organique et l'artificiel. C'est à travers l'humour, la dérision, voire la subversion, que s'opère le détournement de ses pièces.

### La poupée Cyborg : de chair et de métal

S'appuyant sur l'humour et l'onirisme, France Cadet interroge la relation homme-machine avec ses chiens robots et sa cyberdoll interactive.

L'une des œuvres centrales de l'exposition présente une toute nouvelle série composée de photographies numériques où l'artiste se met directement en scène dans la peau d'un gynoïde (robot à l'apparence d'une femme). A travers l'image détournée du robot, France Cadet étudie le comportement et le corps, qu'il soit de chair ou de métal.



Reportage : L. Le Piver / E. Gonzalez / E. Girardi



La série HoloLesson #32 détourne avec humour une certaine leçon de séduction pour publicité de lingerie

"La biologie permet de comprendre le vivant et autant sur le fond que sur la forme c'est ce que j'explore de manière artistique", explique l'artiste.

## La vie est une machinerie fabuleuse

France Cadet cherche aussi à pointer du doigt une question existentielle du monde contemporain: le fait que les machines deviennent sensibles. Avec le Cyborg #16, photographie interactive d'un papillon qui s'émoustille sous la caresse, l'interrogation reste en suspens. "Pour moi il y a encore énormément de séparations entre l'humain et le robot. Par contre, quand le robot se veut être une reproduction artificielle de l'humain, pour moi ça reste une machine".





## L'homme, l'animal et la machine

Les robots interactifs de France Cadet expérimentent des activités humaines et des plaisirs sociaux. A l'entrée de l'exposition, un robot chat, assis devant un écran plat, regarde le film "Le Monde de Nemo". Les aventures du petit poisson suscitent un geste, un miaulement, une réaction quasi "humaine". Dans cette vidéo, France Cadet ouvre le ventre de ses petits animaux de compagnie et explique comment elle leur donne vie.



Reportage : Céline Aubert, Yves-Marie Glo, Thierry Ferreux, Laetitia Di Bin

Les œuvres de France Cadet s'exposent partout dans le monde de Madrid à Tokyo, de Sao Paulo à Lisbonne. En 2003, elle a reçu le 1er prix de VIDA 6.0, un concours international sur l'art et la vie artificielle à Madrid, et a reçu une mention aux Digital Stadium Awards de Tokyo.

**"Robot mon amour"** à la médiathèque André Labarrère de Pau du 10 Sept au 31 Octobre 2015

L'exposition décline trois thèmes principaux : Les sens et la machine, l'humain et le cyborg et la réalité et le virtuel.

## Zoom : Portraits-robots de trophées

17 mars 2008



ALCES et CERVUS ELAPHUS BARBARUS - DR

par [Astrid GIRARDEAU](#)  
publié le 17 mars 2008 à 18h27

**Auteur d'un art génétique métaphorique où elle aborde les questions du clonage et de l'eugénisme sur des robots (Dog[LAB01], Dog[LAB]02, CopyCat, etc.), France Cadet propose Hunting Trophies , une installation de 11 cyber-tableaux de chasse, actuellement exposée au Festival Via (Maubeuge). Avec ce projet, elle quitte laboratoires et industriels pour (s')interroger sur la question, plus générale et plus proche de chacun, de «l'inégale considération portée aux humains et aux animaux» .**

A la place des animaux empaillés, elle a placé des bustes de robots (lion, rhinocéros, antilope, etc.) munis d'un capteur infrarouge. Chacun est programmé pour réagir à sa façon à l'activité de l'environnement extérieur. Seuls, sans présence humaine, les trophées sont inactifs, les animaux sont immobiles, les yeux éteints. Lorsque quelqu'un s'approche, ils se mettent à s'agiter, leurs yeux s'allument (en rouge, orange ou vert), leurs bouches s'ouvrent pour émettre toutes sortes de sons et de grognements. Plus le spectateur se rapproche, plus ils deviennent agressifs. «Il s'agit d'exprimer leur mécontentement d'avoir été chassés, traqués, tués, dépecés et exposés en icônes décoratives» , raconte l'artiste française sur son site.



Les onze trophées de Hunting Trophies - DR

Dans une présentation très détaillée du projet, elle explique «consentir à dire que l'utilisation d'animaux dans la recherche médicale devrait obéir au principe d'utilité tout comme je condamne la zootechnie et l'élevage intensif. (...) La chasse n'y échappe pas, et bien que dénuée de tout principe d'efficacité et de rentabilité, on ne peut la légitimer par aucun principe d'utilité. Je conteste plutôt la souffrance et la cruauté à l'égard des animaux et remets en cause le principe de droit de vie ou de mort sur l'animal.» Elle cite Derrida selon qui il est urgent de «s'élever contre la façon dont les animaux sont traités: dans l'élevage industriel, dans l'abattage, dans la consommation, dans l'expérimentation» , car «cette violence industrielle, scientifique, technique ne saurait être encore trop longtemps supportée» .

Mais, en remplaçant les animaux par des robots, elle souhaite ouvrir la problématique sur la place des robots aujourd'hui et demain dans notre société, leur valeur ( «peut-on tuer des robots ? » ) et leurs droits : «y a-t-il différentes espèce de robots? Combien? Des espèces rares? En voie de disparition? Comment sont-elles regroupées? Sont-elles le témoin d'un monde futur où les robots androïdes seraient en voie de disparition? Ou au contraire qui auraient supplanté les vrais animaux telle la célèbre vision de Philip K. Dick? Aurons-nous bientôt besoin d'une Susan Calvin, la célèbre robopsychologue des romans d'Isaac Asimov? A noter que la clinique du AIBO (le robot chien de Sony) existe déjà ...!»



Le PANTHERA PARDUS en colère - DR

Au festival Via , qui se déroule jusqu'au 23 mars à Maubeuge, elle présentera également l'installation Do robotic cats dream of electric fish ? , mettant en scène un robot poisson nageant à l'intérieur d'un écran-aquarium, et un robot chat, assis en face, et réagissant comme un vrai chat devant un vrai poisson. Les deux installations seront ensuite exposées, du 28 Mars au 6 avril, au festival EXIT08 à la Maison des Arts de Créteil.



poptronics

pop'art

pop' top

< 19'11'19 >

## Les histoires numériques parallèles de Gamerz 2019

Retour à la fondation Vasarely où France Cadet, une artiste française historique des nouveaux médias, occupe une grande pièce futuriste. Dans « Leçons de choses 2.0 », elle part de cartes scolaires (le cochon, la poule, les vaccins...), sur lesquelles elle ajoute à l'encre invisible, détectable par une lampe UV. Des informations plus actuelles, qui montrent la vitesse et aussi la relativité des découvertes et avancées. Sur un croisement de routes apparaissent quatre types de voitures autonomes, la composition de l'air devient celle de l'air pollué...

Dans « Man vs Machine » et « "FACS" "FACE ++" », ce même procédé d'apparition aux UV augmente des portraits de leur histoire numérique : la défaite face à la machine, les prédictions de criminalité, les conclusions douteuses de la reconnaissance faciale... France Cadet met en lumière ces doubles numériques qui ne font que nous réduire à nos données.



« Demain les robots », installation vidéo, 7 écrans secrets, loupes avec filtre polarisant, 2019.

« FACS-simulé » anticipe aussi avec ces avatars d'elle-même qui tentent de singer les expressions humaines par des micro-mouvements du visage, imitation imparfaite et fragile. Mais jusqu'à quand ? Avec le cycle de gestation du bébé robot en impression 3D (visible à travers une loupe) et dans les écrans, les machines se reproduisent en toute autonomie. L'humain n'a plus qu'à disparaître au même titre que toutes les espèces animales qu'il a contribué à exterminer.

Sarah Taurinya *poptronics*





# TOP 10 DES EXPOSITIONS À NE PAS MANQUER EN 2015

En ce début d'année 2015, Mensquare fait son Top 10 des expositions à ne manquer sous aucun prétexte.

Le 04/02/2015  
par Romain Desgionelle

## 1 - Festival Circulation(s) (Centquatre)



Jusqu'au 16 mars, on fouce au Centquatre pour découvrir le festival Circulation(s), organisé par l'association Fetaart. Le thème de cette année, "la jeune photographie européenne", propose à travers l'objectif de différents artistes, un regard croisé sur l'Europe.

Festival Circulation, jusqu'au 16 mars. Entrée libre.

## 4 - Le baiser dans l'art (Musée Maillol)



Une exposition entre dessin, photographie et cinéma, pour découvrir la place du baiser dans l'art, de la Renaissance à nos jours. De Pablo Picasso à David Lynch en passant par Alfred Hitchcock, le baiser se fait tour à tour maternel, amoureux ou charnel. Traité par les plus grands artistes et dans tous les styles, le baiser n'a pas fini de vous surprendre.

Le baiser dans l'art, du 25 mars au 26 juillet 2015. De 11 à 13 euros.

## 2 - Au temps de Klimt, la sécession à Vienne (Pinacothèque)

La Pinacothèque de Paris revient sur un aspect essentiel de l'art nouveau du début du 20ème siècle à Vienne, la Sécession. Le peintre Gustave Klimt a joué un rôle majeur dans ce mouvement de Sécession viennoise, à l'origine de l'Expressionnisme. À travers une sélection des travaux majeurs de l'artiste, l'exposition propose un parcours qui va du début de la Sécession jusqu'aux premières années de l'Expressionnisme. Une exposition riche de 180 œuvres, véritables témoignages de l'évolution de l'art à cette époque.

Au temps de Klimt, du 12 février au 21 juin 2015. À partir de 13,80 euros.

## 5 - Le musée imaginaire de Tintin (Musée en Herbe)

À l'occasion de son 40ème anniversaire, le Musée en Herbe propose une exposition pour les visiteurs de 3 à 103 ans. Car c'est Tintin, mythique reporter d'Hergé, qui viendra poser ses valises et soulever les bougies. Le Musée Hergé de Louvain-la-Neuve en Belgique, invité de l'événement, proposera dessins et planches originales qui retraceront la surprenante diversité de l'œuvre du dessinateur. On retrouvera donc Tintin bien sûr, mais aussi Milou, le professeur Tournesol ou encore ce marin d'eau douce du Capitaine Haddock.

Le musée imaginaire de Tintin, du 12 février au 31 août 2015. Entrée 6 euros.

## 6 - Icônes américaines, Chefs-d'œuvres du SFMOMA (Grand Palais)

Le Grand Palais accueille les œuvres emblématiques du MOMA de San Francisco pendant sa rénovation. L'occasion d'admirer (sans avoir à traverser l'Atlantique), les travaux des icônes américaines qui ont fait l'art, d'Alexander Calder à Roy Lichtenstein en passant par Richard Serra. La collection Fisher, entamée au début des années 1970 et aujourd'hui gérée par le MOMA de San Francisco, comprend près d'un millier d'œuvres de 185 artistes différents. Cette exposition est donc une véritable chance de découvrir cette période artistique sous un nouveau jour.

Icônes américaines, du 8 avril au 22 juin 2015. De 9 à 12 euros.

## 8 - Lumière ! Le cinéma inventé (Grand Palais)

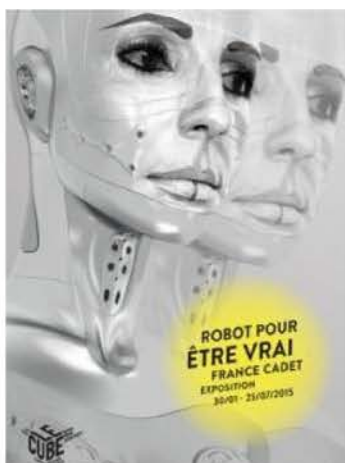
Pour le 120ème anniversaire du Cinématographe, le Grand Palais rend hommage aux frères Louis et Auguste Lumière. Véritables pionniers de l'image, vous découvrirez au fil du parcours leurs incroyables innovations. Grâce à la diffusion sous plusieurs formes, des images et films pris par les frères Lumière, le visiteur est invité à rencontrer les pères du cinéma. La seconde partie de l'exposition montre les transitions importantes dans l'histoire du cinéma, comme le passage de l'argenteuse au numérique.

Lumière ! Le cinéma inventé, du 27 mars au 14 juin 2015. De 9 à 13 euros.

## 9 - France Cadet : Robot pour être vrai (Le Cube)

Entre art et sciences, cette exposition présentée au Cube par France Cadet explore aussi bien la robotique que les nouveaux médias. Le but de cette exposition, découvrir la robotique bien sûr, mais aussi montrer nos limites dans la maîtrise de la science. Avec humour et dérision, les œuvres de l'exposition démontrent des sortes de passerelles entre Humains et Robots. L'occasion pour le visiteur de s'interroger sur sa propre maîtrise des nouvelles technologies.

Robot pour être vrai, jusqu'au 25 juillet 2015. Entrée libre.



## 3- "David Bowie is" (Philharmonie)



Après un immense succès à Londres, l'exposition "David Bowie is..." débarque à la Philharmonie de Paris. Un itinéraire riche et fascinant pour essayer de mieux comprendre l'univers d'un artiste qui a toujours eu une longueur d'avance. Car à chaque fois, David Bowie invente et se réinvente avec une facilité déconcertante. On retrouvera des archives de David Bowie, documents visuels ou sonores inédits, photographies et films, costumes, éléments scéniques, manuscrits, dessins et instruments. Une véritable expérience visuelle et sonore, à la rencontre de Major Tom et Ziggy Stardust.

David Bowie is..., du 3 mars au 31 mai 2015. Entrée 12 euros.

## 7 - Jean Paul Gaultier (Grand Palais)



Des aux choses, Jean Paul Gaultier, 2014/ exposition Grand Palais 2015

Pour les amateurs de mode et du créateur français, le Grand Palais propose une exposition autour de pièces exclusives, réalisées par Jean Paul Gaultier entre 1970 et 2013. L'exposition se veut ludique et navigue entre archives, extraits de films et de défilés, ou encore vidéos clips.

Exposition Jean Paul Gaultier, du 01 Avril 2015 au 03 Août 2015. De 9 à 13 euros.

## 10 - Shadows d'Andy Warhol (Musée d'art moderne de la ville de Paris)



C'est sûrement une des expositions les plus attendues de la fin de l'année 2015. Shadows est en effet l'un des travaux les moins connus d'Andy Warhol. Cette fresque de 130 mètres, composée de 102 peintures, sera exposée pour la première fois en Europe. L'occasion de découvrir une autre facette de celui que l'on considère comme le roi du Pop-art. L'exposition mettra en effet en parallèle Shadows, mais aussi des œuvres plus connues de l'artiste, provenant des séries comme Mao ou encore Flowers.

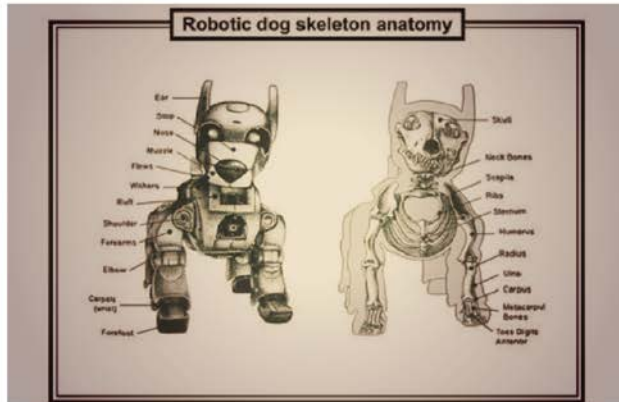
Shadows d'Andy Warhol, du 2 octobre 2015 au 7 février 2016. Entre 5 et 12 euros.

À VOIR ABSOLUMENT.



Jeux Vidéo et Retrogaming Agenda - Musées - expositions

## Exposition de France Cadet au Cube - Robot pour être vrai



2962

LECTURE



**Tirages photographiques, sérigraphies, dessins, robots, vidéos, sculpture 3D.**

France Cadet explore la robotique et les nouveaux médias, naviguant entre les arts et les sciences. Elle cherche à explorer les limites et les problèmes de maîtrise de la science et des technologies au sens large : radioactivité, clonage, eugénisme, biotechnologies, artificialisation de la vie, répercussions sur les humains et non-humains, problèmes éthiques engendrés, droit de manipuler le vivant, dans les laboratoires comme sous couvert de projets artistiques.

C'est à travers l'humour, la dérision, voire la subversion, que s'opère le détournement de ses pièces. Car il s'agit bien souvent de cela, un détournement. Un détournement du discours scientifique tout comme un détournement d'objets. France Cadet n'adopte pas une attitude militante contre les problèmes qu'elle aborde, mais essaie plutôt de susciter le débat, évoquer la problématique avec légèreté et malice. Son discours est gentiment sardonique, sa critique sociale est narquoise et caricaturale, certes, mais toujours sous-tendue des faits réels.

L'une des œuvres centrales de l'exposition présente une toute nouvelle série baptisée *Robot, mon amour*. Cette série est composée de photographies numériques où l'artiste se met directement en scène dans la peau d'un gynode (robot à l'apparence d'une femme) pour démontrer la mécanique du désir, déclinée suivant les standards esthétiques du robot dans l'imaginaire contemporain.

## France Cadet

Ayant étudié les sciences avant de se tourner vers des études artistiques, France Cadet s'est fait connaître avec ses installations robotiques et multimédias orientées vers le vivant. Elle a participé à de nombreuses expositions à travers le monde (Europe, Asie, Amérique Latine et Etats-Unis). En 2003, elle a reçu le 1er prix de VIDA 6.0, un concours international sur l'art et la vie artificielle à Madrid, et a reçu une mention aux Digital Stadium Awards de Tokyo.

Sa formation et son intérêt initial pour la biologie ont donné naissance à ses préoccupations actuelles, notamment à un thème central de son travail : le vivant et la relation complexe et ambiguë entre les espèces. France Cadet développe ainsi une étude comportementale de l'homme envers sa propre espèce traitant de la sensualité et de ses stéréotypes, ainsi qu'une étude sur la relation anthropomorphique, affective ou délétère qu'entretient l'homme avec l'animal, qu'il soit robotique ou de chair et de sang.

Par ailleurs, depuis une quinzaine d'années, France Cadet mène des stages robotiques et dirige l'atelier robotique de l'école Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Elle vient également de rejoindre l'équipe enseignante de la renommée School of the Art Institute of Chicago après y avoir dirigé le département Art & Technology.

**Exposition de France Cadet au Cube - Robot pour être vrai**  
du 30 janvier 2015 au 25 juillet 2015

**Le Cube 20**, cours Saint Vincent 92130 Issy-les-Moulineaux  
[SUIVER SUR LA CARTE](#)

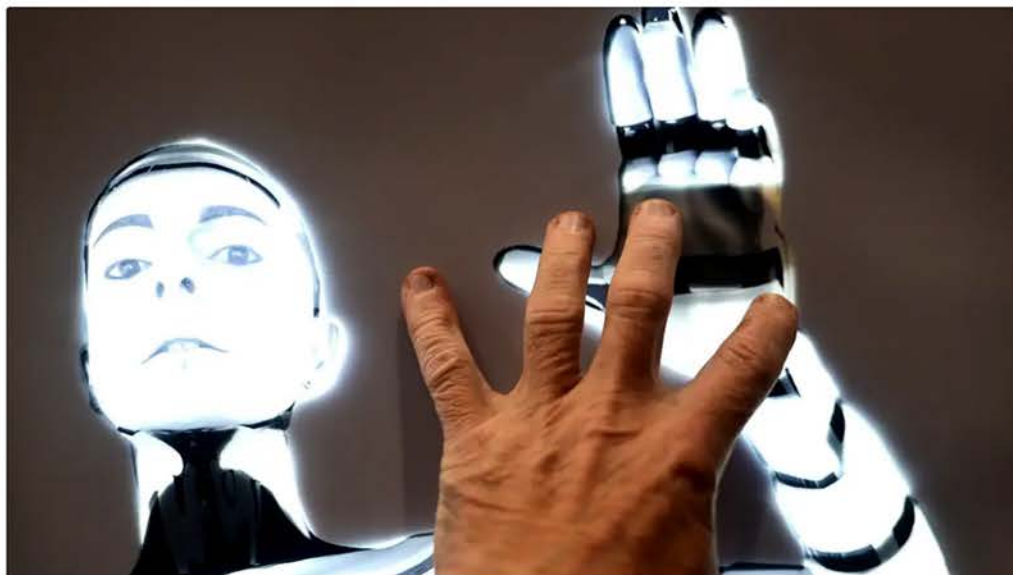
FRANCE+CADET

LE+CUBE

## Marseille : "Ex Machina", une exposition immersive sur les robots aux Archives départementales

Par La Provence

Publié le 09/05/23 à 08:37 - Mis à jour le 09/05/23 à 08:37



### L'expo explore les liens entre l'homme et les robots d'hier et d'aujourd'hui

Star Wars, Terminator, Avengers... les récits de science-fiction regorgent de personnages robotisés aux caractéristiques humaines. Avec l'arrivée de l'intelligence artificielle et des nouveaux outils intelligents tels que Chat GPT ou Dall-E, les robots issus des livres et des films fictifs semblent quitter le monde de l'imaginaire pour s'imposer dans notre réalité. Les Archives et la Bibliothèque départementales de Marseille se sont emparées de ce sujet pour proposer une exposition immersive qui mêle passé et futur jusqu'au 29 juillet.

Permettant progressivement de remplacer les emplois humains, ces collections questionnent également le public sur les craintes de la robotisation et le déploiement de l'intelligence artificielle. Les robots sont-ils en train de nous remplacer ? Avec les récits de science-fiction issus de la culture populaire, l'imaginaire du robot s'est imposé dans nos vies. La seconde partie de l'exposition est tirée de la collection du

L'exposition offre également un voyage futuriste et immersif avec les oeuvres de l'artiste France Cadet. Des installations interactives de réalités augmentées ainsi que des oeuvres tactiles plongent le public au coeur de l'intelligence artificielle.





## Altérités numériques au festival Gamerz d'Aix-en-Provence

Publié le 3 décembre 2019 par Guillaume Renoud Grappin

**L'édition 2019 de Gamerz a été fidèle à l'ADN du festival : des ramifications croisées – artistes, chercheurs, équipe et bénévoles – avec l'Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence, une exposition phare dans les polygones de la Fondation Vasarely et des soirées de performances sonores et électroniques.**

### Demain, les robots

Retrouvons plutôt France Cadet, troisième et dernière monographie de l'exposition, qui a déployé *Demain les robots* dans le plus vaste polygone de la Fondation, soit sa vision d'une Galerie de l'évolution Cyborg.

En usant d'une variété de dispositifs augmentés – projection holographique, torches à UV, loupes polarisantes, animations et impressions 3D – elle construit le récit didactique d'une fusion avec la machine sur fond d'anthropocène.



France Cadet © Luce Moreau

A l'entrée, les torches à UV révèlent un bestiaire d'espèces disparues : le Dodo, le Tigre de Tasmanie, l'Emeu noir... Disparitions documentées ironiquement par la mention des mutations en cours à l'encre UV sur une série de vieilles cartes scolaires de botanique et de zoologie.

En parallèle, une sculpture et une installation figurent l'apparition d'une nouvelle espèce : un bébé robot est en passe de franchir les différents stades de son évolution embryonnaire (*Embryogénèse poly-gonades*). En face de lui, les loupes polarisantes de l'installation vidéo révèlent derrière les écrans d'autres robots en gestation, recroquevillés dans leur matrice artificielle nourricière.



« Embryogénèse poly-gonades », France Cadet. DR.





Les autres dispositifs imaginés par France Cadet livrent sa vision contrastée de la relation homme-machine.

D'un côté, la montée historique de la puissance des algorithmes et de l'IA de Deep Blue à Eugène Gostman, chatbot russe qui aurait passé le test de Turing. De l'autre, une mise en scène ironique des limites des logiciels de reconnaissance faciale (que France Cadet s'amuse à dérouter en exagérant ses expressions dans le Facial Action Coding System *Face ++*) et des usages prédictifs de l'IA (tel le logiciel *Compas* – pour Correctional Offender Management Profiling for Alternative Sanctions – qui évalue les risques de récidives dans le système pénal US).

En guise de conclusion provisoire, France Cadet nous place devant un mur vidéo de créatures cyborgs, hyperréalistes en 3D, désirables et désirantes, effectuant des micro-mouvements faciaux et suscitant un léger malaise...



France Cadet © Luce Moreau

## Ex Machina aux Archives et Bibliothèque Départementales : une expo qui tombe à pic



cyborg papillon – © France Cadet

L'exposition gratuite « *Ex Machina, l'Homme, la machine et les robots* », proposée jusqu'au 29 juillet, aux Archives et Bibliothèque Départementales des Bouches du Rhône (ABD) arrive à point nommé dans un contexte où les débats autour des développements de l'IA, ses avancées et ses risques, font rage dans le milieu scientifique.

### Ode au robot

Dans le Hall, une place de choix est laissée à France Cadet qui expose par ailleurs au centre Polaris à Istres (<https://p-a-c.fr/les-membres/polaris-centre-d-art-istres/irreductibles-beautes-volet-2>), une transition toute trouvée entre les deux parties de l'exposition où l'on découvre des photographies et installations interactives étonnantes, notamment dans la façon dont l'artiste met en jeu et en scène son propre corps fantasmé en corps robotique, voire fusionné avec le corps du robot. Intitulée *Robot mon amour*, cette série nous fascine par sa beauté et sa grâce, nous questionnant sur l'humanité des robots : la photographie cyborg papillon interactive dans laquelle, lorsque nous caressons la poitrine de la femme-robot, frémissent les ailes d'un papillon qui s'envole délicatement est magnifique.

Elle pousse la réflexion sur les ressemblances et différences entre humains et robots bien plus en avant dans son installation *Aujourd'hui les IA/Demain les robots, 2019* : nous est montrée l'évolution d'un fœtus lors d'une grossesse élaborée hors du corps humain (l'ectogenèse). Fascinante et déroutante, elle interroge sur la capacité des robots à se reproduire sans intervention humaine. Ses interrogations nous amènent alors à ce dilemme qui parcourt les imaginaires humains : le robot, ami ou menace ?



# Aux CreativeMornings, France Cadet roule des mécaniques

2 juin 2015 par Djavid Karmaly

Le thème de la robotique battant son plein, **France Cadet** est venue aux CreativeMornings partager ses expériences insolites sur des cobayes mécanisés...entre autres !



Ce Vendredi, le rituel d'arrivée au salon Marbeuf, pour les **CreativMornings**, était un peu différent. Une étiquette nous demandant de décrire le genre de robot que l'on est, à remplir et à coller sur soi, est distribuée aux participants, afin que les *C3PO* en devenir et *R2D2* de la créativité que nous sommes puissions converser entre-nous, et surtout pour nous mettre dans le bain pour la suite des opérations.

C'est une poignée de minutes plus tard, en finissant de déglutir une bouchée de pain au chocolat à l'aide d'une dose de Kusmi Tea, que l'on prend place devant le podium, afin d'assister au plat de résistance.



**France Cadet** ne ressemble en rien à son avatar cybernétique. La bouille illuminée par un petit sourire, elle est haute comme trois pommes et fait part d'un style excentrique, qui en plus d'un t-shirt orné de têtes de mort et d'une veste en tweed, se caractérise surtout par ses piercing chromés aux oreilles, ainsi qu'un anneau métallique qui lui fend la lèvre inférieure. Derrière ce petit bout de femme se cache, néanmoins, une véritable pointure, ayant réalisé des études scientifiques et artistiques pour, aujourd'hui, exercer le métier de professeur à l'**Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence**, puis à la **School of the Art Institute of Chicago**. Au cœur de ce maelström trône sa passion pour la robotique, qu'elle enseigne dans ces prestigieux établissements et qui l'a poussé à poursuivre, en parallèle, une vocation d'artiste.

Exposant régulièrement ses œuvres en galeries et dans des festivals, les créations quelque peu loufoques de **France** peuvent prendre au dépourvu. Il n'est ni question d'art moderne minimaliste ou de fresques **Roy Lichtenstein**-esques, mais plutôt de l'expérience de la robotique mêlée à l'hybride, taclant avec audace, ironie et humour des pratiques scientifiques douteuses tels que le clonage et la recherche médicale. Se plaçant dans le rôle d'un **Fritz Huhnmorder** des temps modernes, **France** fait, entre autres, courir des humains dans des roues mécaniques géantes, à la manière des souris dans leurs cages, afin de comparer les motivations de l'Homme et celles de nos amis rongeurs.

Le comique de cette situation réside dans le fait que la carotte au bout du bâton, pour la souris, est inexistante. Dans le cas de l'Homme, la source de motivation qu'est l'apparence et, en l'occurrence, les phrases aguicheuses qu'il reçoit pour récompenser ses efforts durant sa course effrénée, ne font que mettre en lumière la superficialité de notre espèce, où sexe et paraître sont suffisants pour nous faire déplacer des montagnes.

Parmi toutes les expériences de **France Cadet**, celle des manipulations et trifouillages sur son cobaye préféré, le robot-chien, est la plus farfelue et captivante. Partant d'une volonté de pointer du doigt les croisements d'espèce et les mutations, aussi surprenantes que déroutantes, subies par celles-ci, l'experte en robotique fait subir le même sort à son canidé à la robe teintée d'argent. Faisant d'abord lumière sur quelques exemples notoires, tels que la souris phosphorescente ou la souris alcoolique, l'invitée du jour partage alors, avec le public, les fruits de ses pérégrinations électroniques sur son monstre de Frankenstein. Parmi ces dernières, on trouve le « Copycat », inspiré par le premier chat cloné, portant le même nom, « Dolly », en hommage à la légendaire brebis issue du clonage également, « Jellydoggy », « Schizdog », ou encore « Flying Pig ».



# Aux CreativeMornings, France Cadet roule des mécaniques

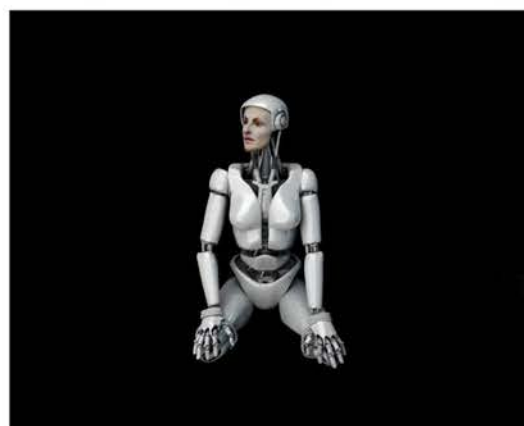
2 juin 2015 par Djavid Karmaly

Le thème de la robotique battant son plein, **France Cadet** est venue aux CreativeMornings partager ses expériences insolites sur des cobayes mécanisés...entre autres !



En apparence, ces pauvres canidés animés portent les stigmates du croisement de leurs gènes et de ceux des autres espèces. Ainsi, « copycat » dispose des oreilles pointues du chat, « Dolly » arbore les fameuses tâches ébènes de la vache Pie Noire. Quant à « Flying Pig », il porte fièrement deux oreilles dans son dos, une référence subtile à la [souris Vacanti](#) (et aux expériences du [docteur Mephesto](#) !), sur laquelle des scientifiques ont fait pousser une oreille pouvant être greffée sur un humain.

Le changement s'est également opéré dans le comportement de ces chiens robots, comme en témoignent les miaulement du « Copycat », les bêlements de « Dolly » ou encore les mouvements grotesques du « Jellydog », tentant en vain de nager sur la terre ferme. Les mouvements maladroits associés à des attitudes burlesques ont de quoi faire rire aux éclats. Cependant, impossible de ne pas ressentir une pointe de malaise en observant ces « erreurs de la nature », qui rappellent que la manipulation génétique et les expériences de laboratoire existent vraiment, et que des milliers – voire des millions – de cobayes subissent toutes sortes de sévices « pour la science », dans la quête de l'eugénisme idéal ou de la réduction de certaines espèces animales au rôle de simples sacs d'organes pour les humains.



Dans la même veine, **France Cadet** nous dévoile son projet « Trophées de Chasse », où le robot-chien, qui a décidément le beau rôle, subit encore quelques altérations physiques pour se transformer en gibier de choix. Cornes ondulées d'impala ou crocs acérés de panthère, ces chimères mécanisées sont équipées d'un détecteur de mouvement, afin d'interagir avec les spectateurs s'approchant un peu trop près. L'objectif reste le même : sensibiliser le public aux violences perpétrées sur l'espèce animale, rappeler que celle-ci mérite notre respect et d'être préservée, plutôt que de subir des souffrances et d'être tuée.

Changeant de registre, **France** s'attaque, à la quasi fin du temps qui lui est imparti, à la visualisation de quelques œuvres la mettant en scène, plus ou moins mécanisée, afin d'évoquer malicieusement les modifications corporelles que nous serions susceptibles de recevoir dans le futur. Prenant différentes poses, parfois assez évocatrices, on la retrouve avec une prothèse blanche ornée d'une lentille rouge sur le visage, qui ne va pas sans rappeler l'oeil du fameux T-800 dans Terminator ; le corps recouvert de plexiglass où se reflètent les lumières avoisinantes, tel *Sonny* dans I, Robot, ou encore portant l'armure d'Iron Man aussi bien que Robert Downey Jr.

Plus impressionnant encore, son détournement habile de la célèbre campagne « [Leçon 32](#) » d'Aubade, où elle n'hésite pas à se mettre à nu et reprendre la position agenouillée du modèle. Poussant le concept de l'hybridation à son paroxysme, elle se transforme presque intégralement en cyborg, ne conservant comme bribe d'humanité que son visage, qui se veut froid et dénué d'émotions, tandis que ses poignets, liés à ses genoux, évoquent la soumission et le fantasme du « bondage ». Volontairement érotique, la simple vue de ce concept holographique, qui oppose le désir sexuel à l'impassibilité de la machine, a de quoi faire réellement réfléchir. Notre futur ressemblera-t-il vraiment à ça ? Pourrait-on vraiment savourer les plaisirs de la chair avec des androïdes inexpressifs, au corps métallisé et glacial au toucher ?

Mais malheureusement, c'est déjà la fin de la **CreativeMornings** de ce mois-ci, et l'on peut regretter que **France Cadet** n'ait pas passé plus de temps à développer ce dernier thème, qui avait vraiment de quoi nous tenir en haleine. Pas de crainte pour les curieux qui restent sur leur faim, vous pourrez toujours satisfaire votre curiosité débordante en vous rendant à son exposition, « [Robot pour être vrai](#) », disponible au Cube jusqu'au 25 juillet, qui promet de vous retourner le cerveau...ou pourquoi pas de le mécaniser ?

Quant à ceux à qui ce thème a ouvert l'appétit, vous pourrez toujours venir à la **Creative Morning** du mois prochain, faire vibrer vos papilles avec des viennoiseries exquises et vous remplir la tête de témoignages créatifs délirants !



## France Cadet, paradigmes artificiels en questions.

dimanche 24 novembre 2013, par Jean-Claude LE GOUIC



Cyborg #12, 2013, photo numérique

La reconnaissance artistique internationale de France Cadet s'est appuyée sur les présentations de ses robots chiens. Les petits animaux de compagnie produits par Silverlit Toys Manufactory à Hong-Kong ont été démontés, reconstruits, reprogrammés. Ce travail particulier a été régulièrement exposé dans des festivals internationaux autour des nouveaux médias tels qu'Ars Electronica, Exit, Sonar, Emoção Artificial... et aussi dans des institutions plus traditionnelles, galeries ou des musées d'art contemporain (CAAC à Séville, la galerie Quadrum à Lisbonne, la galerie Pascal Vanhoecke, le Palais de Tokyo à Paris) ou encore dans des foires (ARCO à Madrid, ART PARIS et SLICK à Paris).

L'exposition personnelle qui se tient à Marseille à l'Espace Ugot, jusqu'au 27 septembre, se prolongera par une autre à la Galerie Susini à Aix-en-Provence, du 10 au 20 octobre (festival des arts multimédia : Gamerz #9). L'intervention de l'artiste sur ces robots est à la fois technique, créative et artistique. Comme elle l'écrit sur son site : « je dois réellement

opérer et modifier électroniquement afin de pouvoir le reprogrammer entièrement. Le terme qui convient pour ce détournement est l'anglicisme "hacker" et non sa traduction française "pirater" qui y associe une intention malveillante. » Les comportements du chien robotisé i-Cybie, qui déjà pouvait répondre aux sons, aux touches et aux mouvements, ont été augmentés, humanisés et chargés de références. Celles-ci rappellent aussi bien des expériences scientifiques (clonage de Dolly, etc.) que de productions artistiques de bio-art (le lapin fluorescent d'Eduardo Kac).

### Agir ou être agi ?

Les créations de France Cadet amusent dans un premier temps, puis elles intriguent et enfin questionnent. Ces robots sont des chimères : si la morphologie de base reste le chien, le pelage aux tâches blanches et noires fait ressembler certains, de la série des Dolly, à des vaches ; mieux, par mixage robot-génétique, certains peuvent bêler comme des moutons ou avoir des yeux rouges exorbités comme la mouche du vinaigre. Le Copy-cat est très drôle, il combine les comportements des deux animaux de compagnie préférés des occidentaux le chat et le chien : par exemple il s'assoie et passe sa patte derrière l'oreille pour se gratter. Dans l'exposition personnelle de cette artiste qui se tient à Marseille, un chien robot noir aux yeux verts vous accueille. Il appartient à la série « Gaude Mihi » 2008 (littéralement amuse-moi ou réjouis-moi). Au passage d'un visiteur il s'auto-balance. Le jouet se fait joueur : « Le fonctionnement de ce jouet n'est pas induit par l'action de son propriétaire mais juste par sa présence et le plaisir qu'il produit ne lui est pas destiné. » (dixit France Cadet). Vous participez, le robot réagit, la rencontre n'est qu'illusion.

Dans cette exposition d'autres œuvres sollicitent une intervention personnelle du visiteur. Ils appartiennent à la série dénommée "Robot mon amour" qui comporte 17 « cyborgs » dont 3 interactifs, tous produits en 2013. Poussant encore un peu plus loin la transformation, France Cadet se met elle-même en scène. Dans ces photographies numériques on retrouve les traits de son visage dans divers personnages, mi-femmes mi-robots.



Ces gynôïdes, présentés de face ou de profil, sont montrés en action. Robots à l'aspect féminin, ils reprennent l'aspect des égéries qui donnent le change aux androïdes dans les romans, films et bandes dessinées de science-fiction. Sur fond blanc, ils sont représentés selon les divers cadrages répandus par la culture cinématographique : plan pied, américain, rapproché taille, rapproché poitrine, gros plan... Certaines images ne manquent pas de rappeler l'importance des films actuels ou passés mettant en scène robots ou des personnages pouvant enfiler un exosquelette (Robocop, etc.). A travers ces différents plans images, à son tour France Cadet nous fait son cinéma. Mieux elle nous invite à devenir nous mêmes acteurs pour certaines œuvres. En posant délicatement la main sur la main levée du Cyborg # 15 tout le corps du personnage s'éclaire durant un moment. Le Cyborg # 16 est encore plus étonnant : le personnage, représenté en plan taille, mi robot-mi humain, semble jouer avec un très réaliste papillon. En caressant l'image numérique le long du bras du personnage, le papillon électronique bâtit des ailes. Cela est possible grâce à un muscle artificiel réagissant à l'invisible capteur tactile inséré dans l'œuvre. L'artifice rejoint le vivant et la robotique devient l'érotique. La caresse de l'image d'un personnage irréel produit de l'é-motion : un mouvement qui nous émeut. Si vous passez outre l'aspect froid, dur, artificiel de ces personnages hybrides et acceptez le contact tactile vous pourrez, grâce à eux, expérimenter votre premier frisson électronique !



Cyborg #16, 2013, photo numérique interactive

### Arts et sciences.

D'autres créations de France Cadet demandent la participation de l'éventuel collectionneur. Les triptyques Petits Rats, diptyques Ballerines et Petit Rat x-ray sont des puzzles figurant des danseuses en tutu. Ceux ci peuvent être montés et encadrés ou livrés non assemblés. La leçon de danse s'avère être un cours d'anatomie. Les pièces des puzzles, révélant soit l'habit, soit l'épiderme, les muscles ou le système osseux, ont été échangées. Dans le diptyque Ballerines, on peut même apercevoir dans différentes pièces de l'image les prothèses et greffes artificielles installées dans un corps avec le visage d'une danseuse quelconque mais faisant référence au modèle de post humain de Donna Haraway. Le choix n'est pas anodin : cette scientifique est reconnue comme l'auteure de plusieurs livres sur la biologie et le féminisme, dont *Manifeste cyborg* et autres essais, *Sciences - Fictions - Féminismes* (édition française 2007). Elle a aussi travaillé sur la notion de genre et le comportement des primates. La référence même indirecte aux travaux de cette chercheuse peut également être mis en relation avec des travaux antérieurs de France Cadet comme les *Tapis d'éveil* (pour adultes) où sur deux tapis molletonnés distincts figurent les zones érotiques de l'homme (seulement deux) et de la femme (douze) ; celles-ci font entendre leurs plaisirs lorsqu'on les caresse. Ici, comme souvent chez cette artiste, il faut agir physiquement et sensuellement pour saisir le sens de l'œuvre, pour réagir intellectuellement à celle-ci. Ces objets et ces images ont une vie, une « âme » ; une petite action tactile les sort de leur froide torpeur. Les comportements opposés (masculins et féminins) étaient à expérimenter dans une de ses machines électroniques. Alors que l'usage de la force est le lot de la plupart de ces jeux, sur celui qu'elle a conçu en 2004, *SweetPads*, seules les actions douces déclenchent les tirs gagnants. La tendresse et la délicatesse peuvent tuer. Femme et artiste France Cadet n'oublie pas d'apporter une touche personnelle, non doctrinaire, à la cause féminine.

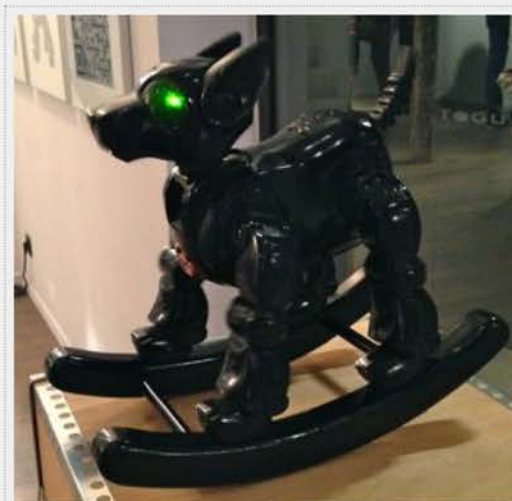
Point de nostalgie dans cette futurologie, le cyborg est mon prochain. Il n'y a pas dans ces créations d'opposition à l'humain ou de négation de celui-ci mais, dans un essai de dépassement, la volonté d'attirer l'attention sur la monstruosité en marche. L'image du monstre est depuis longtemps présent en art puisqu'il est étymologiquement celui qui attire l'attention, qui avertit. France Cadet joue souvent sur l'entre deux, entre art et science mais aussi entre la réalité des apports des sciences ou de la technologie et nos fantasmes scientifiques (attirance et peurs). Pour ce passage entre sciences et arts, France nous ouvre la voie ; elle n'échappe pas à son patronyme, le cadet



étant le capitaine. Ce quelle propose n'est pas illustratif comme on pourrait le penser de prime abord. Son travail opère un basculement fondamental. La fonction de l'art n'est plus de redonner une image du monde (représentation) par un artefact mais de nous proposer une réalité en devenir (instauration), de faire une projection virtuelle et conceptuelle (futur utopique de l'homme). Elle poursuit ainsi une longue tradition des artistes (Léonard de Vinci étant le plus connu) qui se sont intéressés aux innovations scientifiques et aux apports des nouvelles technologies pour les détourner à leur profit. S'il n'est donc pas rare que l'art intègre la science, France Cadet nous questionne, elle, sur les relations entre l'humain et la robotique — les robots se mettent à avoir des comportements humains — mais aussi sur les avancées médicales permettant de plus en plus d'incorporation de l'artificiel par le vivant.

### L'autre mouvement.

France Cadet ne nous parle pas de la disparition de l'homme, elle évoque pour nous l'arrivée d'un homme entre-deux : mi nature, mi techno. Comme on l'a vu avec les Cyborgs interactifs, après les modifications apportées par elle, la robotique s'humanise. L'homme caressant le bras d'une femme grise renaturalise l'image froide la technologie. L'implication personnelle du regardeur pousse celui-ci à une réflexion non pas théorique et abstraite sur la robotique mais chargée d'affects par son acte. Peut-être en sortant de l'exposition il pourra s'interroger sur sa peur de l'avenir, sur sa dystopie (anti utopie) débutante. Dans une position doucement critique et avec une bonne dose d'ironie, l'auteure parvient à ce que le visiteur s'interroge à partir des contenus visuels concrétisés sur les positions qui peuvent être les siennes. La robotique devient une forme d'expression lorsque l'artiste (ici France Cadet) parvient à faire douter des avantages et inconvénients de la vie dans laquelle la part de la technologie devient de plus en plus grande. Les premiers robots, présentés comme productions plus curieuses qu'artistiques, étaient issus de l'horlogerie.



Gaude mihi, 2009, robot à bascule interactif

Plus récemment, une génération d'artistes du XXe siècle s'est intéressée au mouvement dans l'art en mettant en jeu diverses possibilités mécaniques. Le spectacle était celui des interactions des différentes pièces (rouages, courroies, bras de leviers, etc.) comme dans les sculptures cinétiques de Jean Tinguely. Robot art était alors le nom donné à une création plastique produite par un robot. La robotique animée électroniquement proposée par France Cadet est tout autre ; si les articulations restent visibles, la réalité du mécanisme agissant ne se montre pas dans les volumes. Le robot n'est pas une sculpture mobile mais un art performer ; comme les artistes de la performance, il produit une action ayant immédiatement un pouvoir signifiant. Ses mouvements, les sons qu'il émet, ses flashes lumineux intermittents transforment l'espace-temps du lieu où il est installé. L'utopie pointe, à la fois attirante et effrayante. Comme pour les auteurs de sciences fictions, les choses sont présentées sans qu'il soit possible de connaître les positions de l'auteur. Pourtant à la différence de ce qu'avançaient des livres comme le Meilleur des mondes (Aldous Huxley), 1984 (George Orwell) ou Fahrenheit 451 (Ray Bradbury), la menace n'est pas celle d'un régime politique totalitaire mais juste le glissement progressif du schéma humain vers un système robotique.

Les modalités du sentiment esthétique sont différentes lorsque le spectateur intervient et lorsqu'il est devant les images non interactives des cyborgs. Plus traditionnellement celles-ci cherchent à toucher notre imaginaire fantasmatique en donnant à voir, dans un monde pire que parfait, un mixte des mécanismes réels et artificiels du corps humains. Les allusions aux Vanités sont alors manifestes. C'est le cas notamment dans les Anatoleçons où l'artiste reprend ses propres images ; à la fois les images de son propre corps et les reproductions de sa série de



photographies où elle mimait, en plus hard, les érotico-softs « Leçons de séduction » de la marque Aubade. Cette fois thanatos pointe sous l'éros : la peau partiellement ôtée laisse voir muscles, glandes et os. Le cours d'anatomie remplace la leçon de séduction. On regarde moins longtemps et on n'a plus du tout envie de toucher ces écorchés féminins. La peau est une interface importante dans le travail de France Cadet : parfois on vous invite à caresser et cette fois on vous rappelle que le séduisant épiderme, qu'au moins des yeux vous effleuriez, cache en réalité des mécanismes bio-mécaniques peu attirants.

### L'autre du moi.

On peut s'étonner que en dehors des chiens et des danseuses les images de l'exposition de Marseille présentent des clones plus ou moins approchants de l'artiste. Plusieurs justifications viennent en mémoire : la tradition ancienne de l'autoportrait dans les arts plastiques bien sûr et aussi, comme il s'agit de représentations d'avancées pseudo scientifiques, les exemples de chercheurs qui ont expérimenté avec leurs propres corps leurs inventions : découvertes médicamenteuses ou nouvelles prothèses. Le narcissisme qui pointe aussi n'est point dépourvu d'ambiguïtés. France Cadet s'aime en même différent, en toujours autre et toujours la même. Bien que d'une esthétique très différente on peut rapprocher ces multiples avatars imagés des selfs hybridations d'Orlan. Les questionnements posés par Sandrine Morsillo à propos des travaux de celle-ci dans L'art contemporain au risque du clonage, 2002, peuvent se formuler aussi en ce qui concerne ces productions récentes de France Cadet « est-elle l'autre du même ? [...] Cette identité nouvelle passe par une désappropriation de la personne. Alors serait-elle plutôt l'autre de l'autre ? » Cet autre est celui que cherche tout artiste ; cet essentiel qu'il s'efforce de développer à côté de lui n'est rien moins que son Œuvre, totalement lui-même et pourtant tout autre.



Anatoleçon n° 32 : L'inciter à méditer, 2013  
photo numérique

La photo numérique n'est pas la photographie qui a pu, comme le miroir, rendre compte de toutes les petites imperfections du réel. Ce procédé technique permet, comme l'a souvent fait la peinture du XVIe au XIXe, de viser des représentations idéalisées. Différents points de départ sont pris dans la réalité, mais leur combinatoire et la quête de la pureté graphique permettent d'atteindre une excellence invue. Comme chez Ingres, autre temps et autre visée esthétique, ici la peau, révélatrice des défauts et nécessitant tant d'attention surtout pour les femmes, laisse place à l'image d'un matériau lisse à la plastique irréprochable. Le contour des lèvres des cyborgs France Cadet est encore plus parfait que le dessin des siennes ; leur couleur écarlate semble pouvoir résister à tous les contacts. Malgré les emprunts formels partiels, ces représentations nous donnent à voir paradoxalement des désincarnations de leur auteur. Pour mieux rester cachée, l'artiste a donné un masque reprenant les traits de son visage à toutes ses gynoides.

Les machines célibataires de France Cadet proposent des options non plus pour vivre mais pour survivre. Dans ce monde post clonage et de la PMA, la sexualité autoérotique, malgré l'acceptation de certaines interventions limitées, est essentiellement orientée jouissance. On produit des robots, on ne se reproduit pas avec eux. Pourtant ces robots ou ces images de robots installent de nouvelles émotions esthétiques et poussent à certaines prises de conscience. Comment interagir avec des compagnons plus ou moins digitaux ? L'homme parachevé par la science et la technologie, est-ce un rêve ou un cauchemar ? Au sortir des expositions de France Cadet, le visiteur ne sait toujours pas se positionner devant ces paradigmes artificiels et c'est bien mieux ainsi.

Jean-Claude LE GOUIC