



*MENTAL MATTERS*  
IT'S OUR PLAYGROUND  
24/04/16 - 05/06/16

« Vous n'avez pas de mémoire ? Louez-en une ou plusieurs. » Déclarait le philosophe Jean-François Lyotard dans le catalogue de la manifestation Les Immatériaux au Centre Pompidou de Paris en 1985. Au chapitre des mémoires artificielles. Il poursuit : « Commence le grand processus d'extériorisation (de mise en banque) des souvenirs, ici artistiques. La mémoire nous habitait ; maintenant, on y accède, on la consulte. On peut même obtenir des « pages-artistes » sur demande : musée imaginaire. Débuts d'une solution à l'infamale question du stockage. Mais quelle est la machine qui se charge de la sensibilité ? »<sup>1</sup>

Du flux stroboscopique qui s'étale sur nos écrans, résulte la plupart du temps, des constellations d'images attirantes, de couleurs, de formes, de textures ; les matériaux, les noms d'artistes, les sources, les lieux d'exposition se mélangent. Notre capacité de concentration s'apparente de plus en plus à de l'hyper-attention<sup>2</sup>, notre matière grise hyperactive demande une stimulation constante, ingère toujours plus de contenu que notre mémoire humaine seule ne suffit à retenir. En comparant le corps humain à du hardware<sup>3</sup> et le comportement à du software<sup>4</sup>, le sociologue Theodor H. Nelson<sup>5</sup> rapprochait, au début du développement informatique et technologique dans les années 1960, l'Humain de la Machine. Depuis, notre unité centrale semble avoir développé des cellules nerveuses mieux adaptées à notre nouveau mode de consommation des images et permettant une assimilation et un stockage plus rapides.

Nos neurones érigerait ainsi une partie de notre encéphale en une sorte de suite Adobe™ contenant un logiciel de retouche photo, un logiciel de mise en page, un autre de conception graphique au service de notre mémoire. Notre cerveau possède donc les ressources nécessaires pour transformer le trop-plein d'œuvres d'art en matériaux brut. Les collages résultants de ces opérations, exposés ici sur des fonds en tissus généralement utilisés par les photographes, deviendront ensuite des données numériques qui serviront à leur tour de matière potentielle pour composer des œuvres d'art. Tel est l'écosystème de Mental Matter qui fera de notre boîte crânienne un espace d'exposition sans limite.

### It's Our Playground

<sup>1</sup> Dans Inventaire, ouvrage publié à l'occasion de la « manifestation » Les Immatériaux qui s'est tenue au Centre Pompidou de Paris du 28 mars au 15 juillet 1985.

<sup>2</sup> Le terme 'Hyper-Attention' a été défini par la critique littéraire N. Katherine Hayles (St Louis, 1943) en 2007 comme une forme de dépendance à la stimulation médiatique en multipliant les tâches et les sources d'informations. Elle l'oppose à l'attention profonde (Deep Attention), qui est un mode de concentration plus précis, plus long qu'elle associe à la lecture prolongé par exemple.



<sup>3</sup> On considère comme hardware le matériel informatique.

<sup>4</sup> Mot anglais pour logiciel.

<sup>5</sup> Theodor Holm Nelson (Chicago, 1937) est un sociologue américain, pionnier de l'histoire des technologies de l'information. Il est considéré entre-autre comme l'inventeur du terme hypertexte qui était au cœur de son projet Xanadu, initié en 1960, qui préfigurait le protocole de codage d'Internet (HTTP) tel qu'on le connaît depuis les années 1990.

Formé en 2009, It's Our Playground est un duo d'artistes composé de Camille Le Houezec et Jocelyn Villemont. Les initiatives de IOP prennent majoritairement la forme d'expositions, de projets sur internet, de scénographies ou d'installations, ayant la particularité d'utiliser le curating comme un médium. IOP poursuit une réflexion décomplexée sur les modes de présentation, les dispositifs d'exposition et l'influence d'internet sur la vie et la production contemporaine. Parmi les projets récents de It's Our Playground on peut citer Exhibition Gradient, [www.itsourplayground.com/exhibitiongradient](http://www.itsourplayground.com/exhibitiongradient), 2016 ; Ambiance d'Aujourd'hui (en collaboration avec Eva Taulois) à Mains d'OEuvres, St Ouen, 2016 ; Deep Screen au Parc Saint Léger, Pougues-les-Eaux, 2015 ; Show Room à Glassbox, Paris, 2015. En juin 2016 ils présenteront une exposition de groupe Reconstructive Memory à la Galerie Chez Valentin, Paris.

<http://www.paris-art.com/mental-matter/>

<https://www.lequotidiendelart.com/articles/8592-Ecrans-et-matiere-photogenique.html>