

# **Vous n'avez pas besoin d'y croire pour que ça existe**

**Jul 1 — Oct 15, 2023 | Frac des Pays de la Loire, Nantes, France**

Théo Casciani interroge le devenir des œuvres dans le monde d'après, celui des multiverses et des avatars, à la fois trésors et cobayes, en transformant le site nantais du Frac en un espace autre, fictif et digital, entre stockage et data-center. Cette exposition constitue le septième chapitre d'une série de lectures et d'événements accompagnant la rédaction de son prochain roman, *Maquette*, à paraître en 2024 aux Éditions P.O.L. roman.

---

Traduction quasi-littérale de la définition que donne l'auteur américain Philip K. Dick de la réalité [1], la phrase « vous n'avez pas besoin d'y croire pour que ça existe » introduit autant qu'elle raconte ce projet : nos repères et nos perceptions troublés par le digital age [2], le besoin de mettre à jour nos logiciels de lecture des formes et des discours dans ce contexte, mais aussi la volonté de détourner les usages de l'exposition traditionnelle, ses critères, ses fonctions et ses modalités, pour en faire un espace alternatif et fictionnel en mesure d'appréhender ces nouveaux hyperobjets [3]. Cette navigation relève moins du travail de commissaire que de la fiction d'un auteur. Vous n'avez pas besoin d'y croire pour que ça existe prend pour point de départ le chapitre d'un roman à paraître en 2024, Maquette, pensé comme une cosmogonie du monde d'après, celui des multiverses et des avatars, de la blockchain et des intelligences artificielles. Puisque rien n'est plus virtuel qu'un roman, les mécanismes de l'exposition sont ici remplacés par la logique narrative de ces pages : les matins qui commencent par la vision d'un écran, les relations, les biens et les peurs que nous offrent les algorithmes, le quotidien à ce point contaminé par les cyberworlds qu'on en vient parfois à se demander si le réel n'est pas devenu une application parmi d'autres [4].

Un personnage sort de chez lui pour s'aventurer vers le grand hangar qu'il observe chaque jour depuis sa chambre. De quoi s'agit-il ? Une zone de stockage, une banque de données, peu importe ; c'est un laboratoire. En mettant en scène ce décor mystérieux dans l'espace d'exposition, le public prend part à la simulation, à ce futur [5]. Il s'agit dès lors d'endosser les missions d'un Frac, de la collection à la médiation ou la conservation, en se demandant ce qu'il advient des œuvres d'art, tantôt reliques tantôt cobayes, exploitées, piratées ou corrompues [6], dans ces lieux de préservation du savoir que sont les data-centers et qu'on appelait autrefois musées et bibliothèques.

Qu'il s'agisse d'appréhender ce déluge de données comme un piège pour qui voudrait comprendre les choses dans leur ensemble [7] ou d'y trouver l'opportunité d'une lecture fragmentée du monde [8], il est en tous cas question de déterminer les limites et le contenu des concepts, des objets et des êtres, autrement dit, pour nous-mêmes comme pour ce qui nous entoure, de se livrer à un exercice de définition. Certain.e.s pourront y voir une attraction terrifiante parce que dystopique, d'autres un refuge confortable parce que futuriste. Pourtant, à la manière de ce même Phillip K. Dick qui jurait ne jamais dire que la vérité, rien ne sert de se rassurer en pensant que ce jeu de rôle est faux : ce n'est pas un fantasme de science-fiction, mais une face du présent qu'on se cache.

En embrassant des formes multiples, de l'exposition à la performance en passant par l'édition, se déployant au gré d'événements dans des lieux partenaires, cette exposition hybride réunit des œuvres produites pour l'occasion et des pièces collectées sur de grands rayonnages. C'est le crépuscule. Le personnage force la porte de l'entrepôt puis s'y engouffre en se demandant à quoi ressemblent ses empreintes digitales. Que deviennent les traces et les signes que nous laissons sur Internet ? Qu'apprenons-nous aux machines ? Que nous proposent-elles ? Les médiums et les époques qui se croisent dans ce programme auscultent le mirage d'un sensible autogénéré qui convertirait la création en calcul, les médias en organes [9] et l'erreur en révolution [10]. Entre ultra-connectivité et capitalisme émotionnel [11], l'exposition se change en traversée de la jungle du stockage, vers la pénombre et le bruit des machines, avec cette énigme devenue slogan dans notre mémoire vive : « vous n'avez pas besoin d'y croire pour que ça existe ». Les crimes, les orgasmes, les mensonges, les captchas, les memes et les likes, les phrases et les œuvres ne sont plus qu'une masse dans laquelle on s'engouffre comme dans une forêt en se souvenant du chemin parcouru. Il est temps de faire preuve d'imagination, de s'en remettre à nos instincts et à nos intuitions, toute cette richesse mentale [12] qui nous permet d'inventer nos propres réseaux et de transgresser le principe de réalité.

-

- [1] “Reality is that which, when you stop believing in it, doesn’t go away”, in. Phillip K. Dick, *I Hope I Shall Arrive Soon*, Playboy, 1980.
- [2] Manuel Castells, *The Information Age*, Oxford: Wiley Blackwell, 1996-1998.
- [3] Timothy Morton, *Hyperobjects*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2013
- [4] Bernard Stiegler, *La Société automatique*, Fayard, Paris, 2015
- [5] “Simulation is the Future”, in. Grimes, *Miss Anthropocene*, 4AD, 2020.
- [6] McKenzie Wark, *A hacker manifesto*, Harvard University Press, 2004.
- [7] “I count some parts and say I know” in. Henry David Thoreau, *Journal*, Dover, 1962.
- [8] Anna Lowenhaupt Tsing, *Friction: Délires et faux-semblants de la globalité*, La Découverte, 2020.
- [9] “Media is seen in the history of art as a representation to depict the world, but I have a different position: they are extensions of all sensory organs, and with these artificial organs, we don’t only receive the world, we also produce the world”, Peter Weibel, in. *Korea Times*, 2023.
- [10] Legacy Russell, *Glitch Feminism: A Manifesto*, Verso, 2020.
- [11] Arlie Hochschild, *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, University of California Press, 1983, et Eva Illouz, *Les marchandises émotionnelles*, Premier Parallèle, 2019.
- [12] “Mental wealth” in. Chris Cunningham, *Commercial for PlayStation*, Sony, 1999.