

Kaspar Ravel

Portfolio

# FOSSILES IMPOSSIBLES

*Exposition Solo, 2024*

Que restera-t-il de nous demain ? À l'image de notre intérêt archéologique pour les peintures rupestres de la Préhistoire, les futures civilisations étudieront-elles notre époque à travers ses objets ? Fossiles Impossibles explore l'héritage du nucléaire à l'échelle mondiale, de l'énergie à l'armement, de ses matières fissiles à ses fossiles. Comment habiter avec et communiquer sur les déchets radioactifs, témoins pérennes de notre ère ?

*« À travers cette exposition, Kaspar Ravel interroge le regard qu'auront les futures civilisations sur notre époque, en particulier les enjeux du nucléaire.*

*L'artiste explore ainsi l'héritage du nucléaire à l'échelle mondiale, de l'énergie à l'armement, de ses matières fissiles (uranium, plutonium..) à ses fossiles. »*

Sorbonne Université

## Crédits

L'exposition Fossiles Impossibles s'est tenue du 2 au 12 mai 2024 dans la Salle des Oeillets du Théâtre de la Ville.

Comissariat – Justine Jean

Design Graphique – Queenie F. Charles

Production Oeuvres - Daniel Santos Sales, Camille Ferrer

Logistique – Julien Le Gac

Collaborations – Christian Simon, l'équipe OpenRadiation,

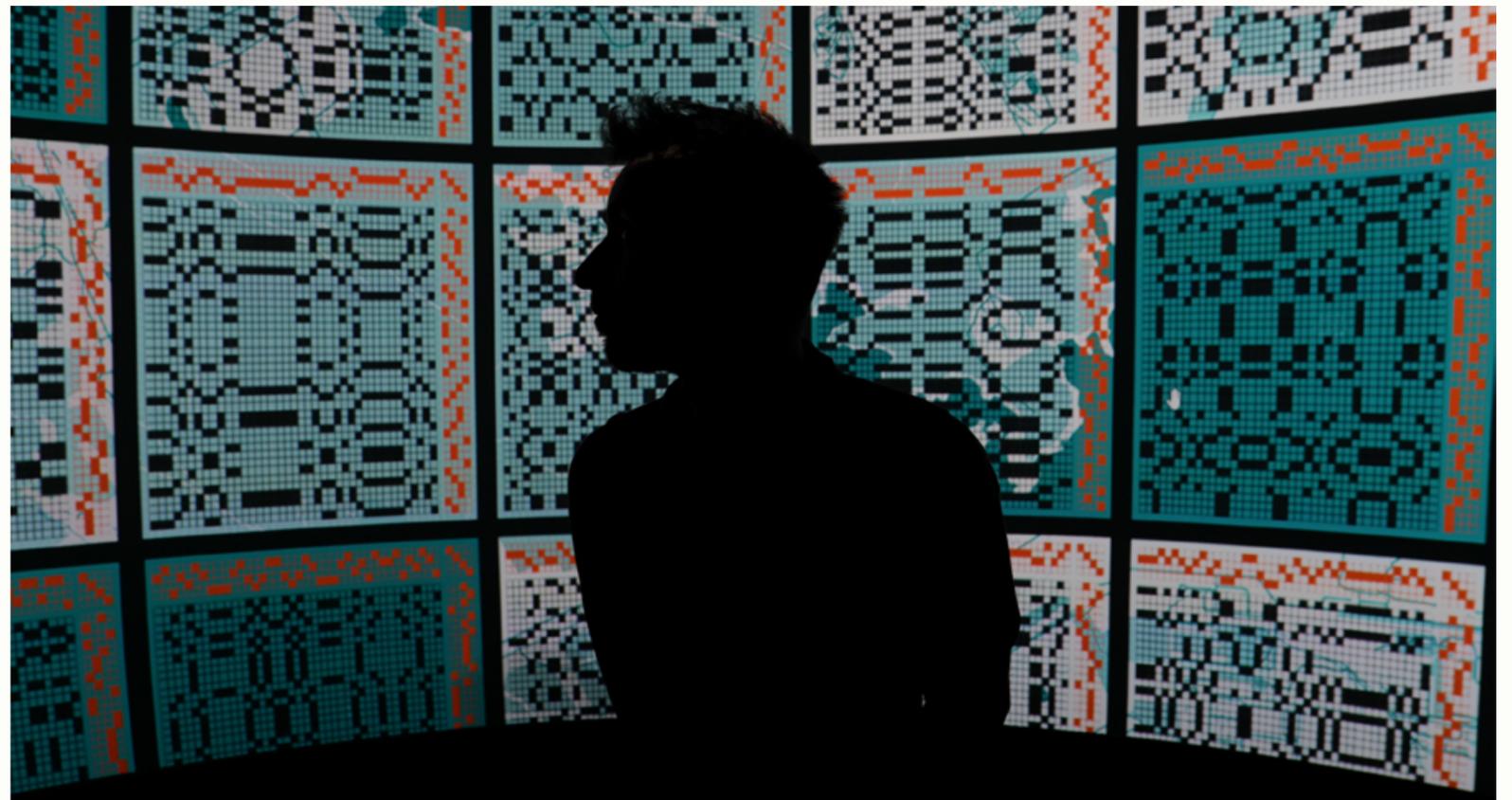
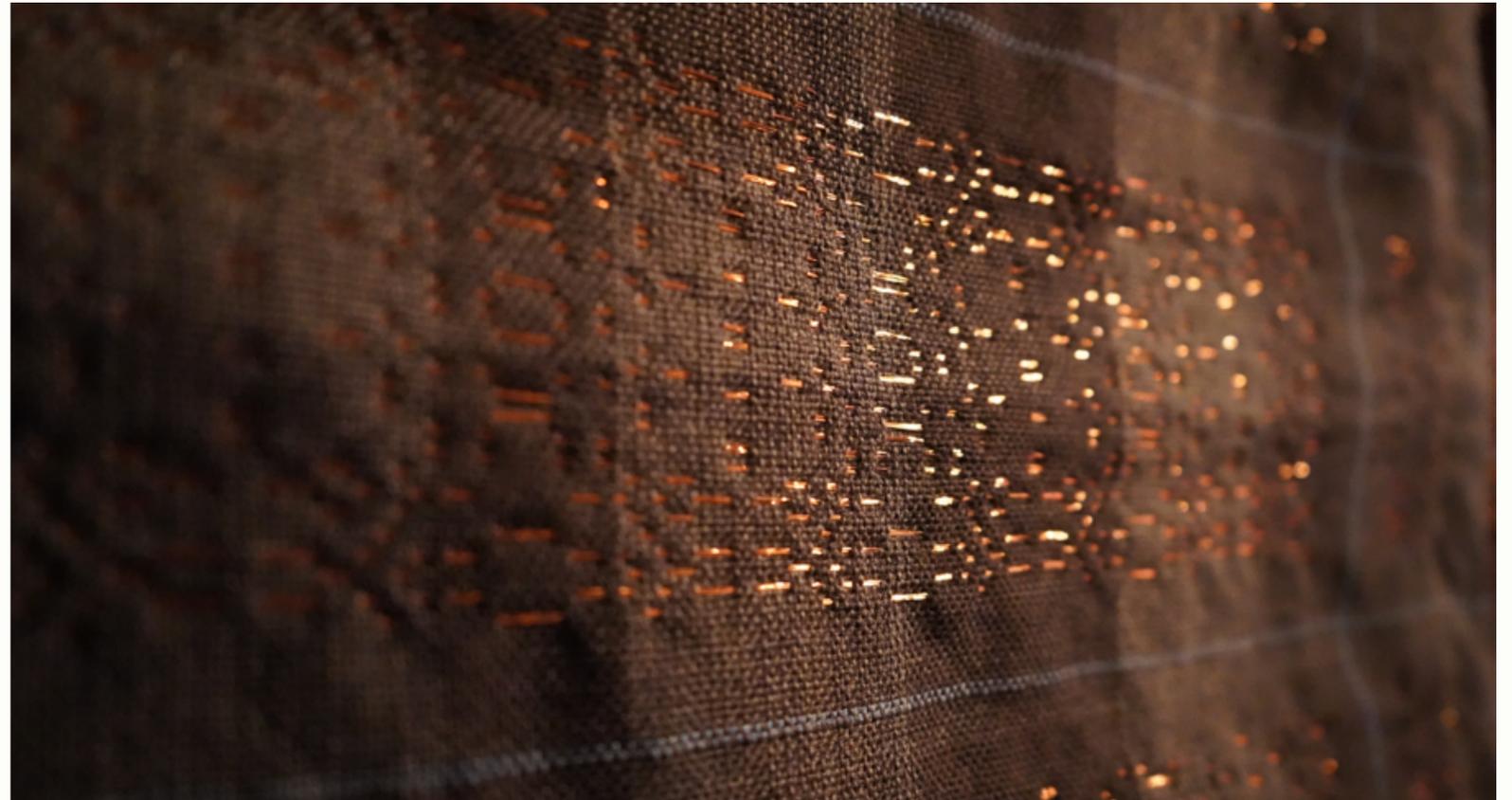
Olivier Dadoun, Marco Zito, Stéphane Muller, Pierre

Crozet, Stéphane Lemaire et l'équipe BioMemory, Florie

Lopis, Manon Leroy, Diana Campos, David Poirier-Quinot,

Brian F.G. Katz

Typographies – Avara de Raphaël Bastide





# QUELQUES FORMES DISCRÈTES

Exposition solo, 2023

« Suite à l'appel à candidatures lancé début 2022, Sorbonne Université accueille depuis octobre 2022 l'artiste Kaspar Ravel, pour une résidence dans le domaine des arts numériques. Cette résidence a pour ambition de donner toute sa place au potentiel de création artistique offert par un environnement pluriel de production de savoirs. Il s'agit de valoriser la création comme le fruit de rencontres entre les sciences et les arts et du dialogue entre l'université et la cité. »

« L'œil,  
tout comme l'appareil photo ou  
encore la compression JPEG, traitent  
le sensible selon le même processus :  
1 - Ils capturent le monde dans  
leurs cadres et le replient dans leurs  
points de fuites 2 - Ils le découpent  
alors en quelques formes discrètes;  
composantes élémentaires de l'image. »

## Crédits

L'exposition Quelques Formes Discrètes s'est tenue du 9 au 26 mai 2023 à la galerie La Passerelle de la Faculté des Sciences de Sorbonne Université.

Scénographie - Mathilde Dewavrin

Impressions - Alain Le et Kamel Megherbi

Montage Exposition - Garance Sawicki, Loïc Chesneau, Quentin Cheval-Galland, Terava Jaquemier, Laura Gaillard, Astrid De Ramecourt

Fablab - Christian Simon, Clara Devanz, Stéphane Muller, Flora Cadenet

Discussions et Collaborations - Simone Azeglio, Camilla Cannoni, Plemo3D, Jean-Marc Fontaine, Hugues Genevois, Chloe Guennou, Nicolas Leys, Ayman Moussa, Aromaths

Typographies - Homoneta par Quentin Lamouroux, BerlinType par Hannes von Döhren



# HOW TO STORE PRECIOUS MEMORIES

*Installation, 2023*

L'enjeu de la conservation et de la restauration se joue à plusieurs échelles sociales. À l'échelle institutionnelle, il existe en France un protocole défini par l'INA afin de conserver sur la longue durée des archives culturelles tout en gardant leur authenticité originale (principe de la copie droite). En contraste, à l'échelle individuelle, on trouve sur le marché une multitude d'outils gratuits et payants avec leur propres protocoles, qui véhiculent des visions d'authenticité différentes afin de solutionner ces enjeux.

Pris comme cas d'étude, la conservation d'une archive photographique familiale illustre bien cette problématique à l'échelle individuelle. Cette urgence propre aux enjeux familiaux, celle de préserver et transmettre l'histoire familiale aux générations futures, nous pousse à adapter nos récits au médium, à transcoder nos archives de la bande magnétique au format MP3 et de l'argentique au format JPEG.

Cela apparaît de manière plus évidente lorsqu'on prête attention à l'arrivée de l'intelligence artificielle dans le milieu de la restauration d'archives familiales. Des services spécialisés proposent aujourd'hui d'aller au-

delà même de la restauration objective, en recolorisant des images, ou même en animant les visages de défunts sous forme de GIF. Ces produits créent une surcouche de réalité, venant biaiser le souvenir, le transformant et l'exploitant ouvertement au service d'un désir nostalgique.

L'œuvre présentée est une illustration du concept de transcodage via intelligence artificielle. À chaque itération, le transcodage de l'image perd un degré de précision, ce qui enclenche un mécanisme naturel chez l'intelligence artificielle ; celui d'halluciner des détails imaginaires. Les photographies se retrouvent alors hantées par des objets et des personnes qui n'ont jamais existé, jusqu'à atteindre un point d'abstraction critique, où la composition même de l'image à disparue.

Cette conversion au numérique suit des standards d'optimisation et de performance en tronquant au son et de l'image des données dites (non nécessaires). Et le souvenir, qui portait déjà en lui les artefacts visuels et sonores de son époque, possède maintenant en surcouche les marques de sa reconversion en archive numérique. Elle porte donc en elle une histoire double,

celle de sa capture et de sa conservation.

La discrétisation de l'image par les intelligences artificielles ne participe donc pas seulement à la simplifier, mais constitue un outil de perception artificielle qui tantôt la traduit, tantôt la trahissent.

## Crédits

Cette oeuvre a été réalisée après discussions autour de l'éthique de l'archivage, et des médias hantés, avec Jean-Marc Fontaine et Hugues Genevois du Collegium Musicae de la faculté des sciences.

# ARTEFACTS AFFECTIFS

*Conférence, 2022*

Si nous éprouvons une certaine nostalgie à l'égard du crépitement d'un vinyle ou de la qualité granuleuse des images prises avec un appareil photo, c'est parce que ces marques nous ramènent à une autre époque. Ces grains, ces indices, ces marqueurs médiatiques, sont ce que j'aime appeler des artefacts affectifs, et peuvent habiter n'importe quel support.

Bien qu'aujourd'hui, dans le contexte des médias numériques, ces artefacts soient traités différemment, comme des marqueurs de mauvaise qualité, de mauvaise résolution, ces marqueurs continuent d'habiter le paysage médiatique et sont même souvent réemployés artificiellement. Par exemple, une grande partie du mouvement musical lofi est enregistrée avec du matériel de studio de haute qualité avant d'être chirurgicalement dégradée (à l'aide de faux sons de bande, de filtres,...) pour induire une forme de nostalgie chez les auditeurs. Bien que les artefacts affectifs soient souvent associés à la nostalgie, ils peuvent également posséder d'autres formes de pouvoir émotionnel. En 2016, Trump a diffusé une vidéo de campagne où il employait l'effet de glitch SXF sur ses adversaires, soulignant des accusations de corruption contre le gouvernement en place. Cela s'inscrit dans l'évolution esthétique récente de la fachosphère (fashwave), qui exploite les artefacts affectifs à des fins purement politiques. Le temps d'une conférence nous decrypterons ensemble les artefacts d'aujourd'hui et nous tenterons de comprendre la nature des infrastructures de pouvoirs qui s'immiscent derrière.





# TOUCHÉ

*Clip Vidéo, 2021*

Pendant ces quelques mois j'ai souvent pensé au lendemain de l'éruption du Vésuve, à cette idée d'un monde figé ou presque, d'une lenteur inconcevable. Je me suis demandé si les amants de Pompéi s'aimaient encore, et je pense que oui, enseveli bras dans les bras, on peut dire que cet amour là il est non daté. J'ai beaucoup été sur google maps pendant cette période, j'y ai fait des promesses de voyages, vu les maisons de mon enfance, et même eu des rendez-vous amoureux à défaut de ne pas pouvoir se rencontrer à l'extérieur. J'ai noté pendant ce temps qu'il y avait beaucoup plus de similitudes que ce que j'imaginai entre le monde physique et le monde de l'internet. Qu'il existe des espaces géographiques virtuels dans lesquels les gens se donnent rendez-vous, et d'autres qui sont des vestiges abandonnés de l'internet des années 90. J'ai découvert les concerts en ligne, les gens qui streament, et les gens qui regardent les gens qui streament.

Le clip vidéo de Touché fait référence à ces espaces entremêlés, à ces artistes qui ont streamé de la musique live depuis leur chambre, à ces univers infinis qu'on peut parcourir dans les jeux vidéos, à ces espaces virtuels que nous avons habité quand les rues de nos villes ne pouvaient plus l'être. Il a été réalisé en prenant 12.000 screenshots de Google Earth des villes de Montreuil, Berlin et Bamako afin de modéliser par photogrammétrie un univers dénudé d'humains, un endroit ambigu, à l'image du monde tel qu'il a été pendant ces deux mois.

## Credits

Ce clip a été réalisé pour Hyperactive Leslie, « Touché » est l'un des titres de l'album Joué sorti chez Airfono Label le 18.06.2021.

Regarder sur [Vimeo](#) ↗

# DÉRIVE

Video, 2020

*Dériver, c'est errer dans un lieu pour le découvrir en tant que réseau d'expériences et de vécu. C'est une démarche qui consiste à se déplacer à travers les différentes ambiances d'un espace en se laissant guider par les impressions.*

Créteil l'Echat, 8h du matin. Deux métros se croisent, un message sur répondeur, on entend klaxonner, et un chantier dont on se demande s'il sera encore là demain. On a tendance à s'oublier ici, pas exprès non plus, ça se fait à toute vitesse. Mais tu sais, il suffit de s'arrêter un instant pour voir tout ce qui s'anime autour de nous. Et puis il y a tout ce qui ne se voit pas, ces signaux radio, téléphone, 4G, des milliers de wagons messagers nous traversent en douceur à des kilomètre heures.

Regarder sur [Vimeo](#) ↗

## Crédits

Projet réalisé dans le cadre de l'appel à projets Numéri-Scope, du programme Génération Express imaginé pour accompagner les travaux du nouveau métro. Une commande de la Société du Grand Paris, produite par le Centquatre Paris, mise en œuvre par la direction artistique et culturelle du Grand Paris Express. Une création numérique géolocalisée et à 360°.

Réalisation - Kaspar Ravel

Interprète - Martin Van Eeckhoudt

Ecriture - Méлина Despretz et Elliott Lerner





## ÉTANT DONNÉES

*Performance, 2018*

*Quand un homme naît au milieu de machines,  
on en entend l'écho des années plus tard.  
Etant données, c'est un siècle de maladies imaginaires.  
Un spectacle mêlant arts du cirque et arts numériques.  
Une rencontre qui s'évade en mer,  
à la recherche du bruit qui nous anime.*

En 2018, j'ai écrit une pièce de théâtre que j'ai eu l'occasion d'adapter sur scène aux côtés de l'artiste de mât chinois Matthias Tempette. La pièce raconte l'histoire de deux frères orphelins nés dans un monde éminemment numérique à la recherche de la machine qui les a fait naître. Au cours de leur périple, ils décident de suivre en bateau la trace du câble internet qui gît au fond de l'océan. L'histoire est marquée par sa vision surréaliste du genre dystopique et ses situations absurdes qui proviennent de l'établissement d'analogies impossibles entre les situations physiques et numériques.

### Crédits

Réalisé dans le cadre du programme de résidence COLLISIONS organisé par le Fab Lab L'Établi à Soustons (France). Une rencontre entre l'art numérique, les arts vivants et les arts plastiques, où ces disciplines entrent en collision pour produire des œuvres hybrides originales. COLLISIONS a présenté au public les œuvres créées les 14, 15 et 16 septembre 2018, à l'Espace Culturel Roger Hanin à Soustons.

*Mât chinois - Matthias Tempette  
Texte & Visuels - Kaspar Ravel*

