

---

# laboratoire espace cerveau



**brain space laboratory**

---

## Station 17

---

**Une très longue  
Éclipse**

**A very long Eclipse**



**Une expérience de  
pensée sur l'économie,  
le jeu et leurs limites**

**A thought experiment  
around the economy,  
the game and  
the limits of both**

---

## Journée d'étude & Workshop



---

**vendredi 25 et samedi 26 septembre 2020  
IAC, Villeurbanne**

**Le Laboratoire espace cerveau réunit artistes et chercheurs afin de partager leurs explorations autour des liens qui unissent l'espace, le temps, le corps et le cerveau. Partant d'expérimentations artistiques, il privilégie l'intuition comme moteur, les imaginaires partagés comme fondement et l'intelligence collective comme mode opératoire.**

**L'intensité du bouleversement climatique et l'effondrement du vivant nous engagent à recomposer un monde commun, humain et non humain.**  
**À travers le cycle de recherche «Vers un monde cosmomorphe» lancé en octobre 2016, le Laboratoire étend son champ d'exploration aux liens organiques qui unissent l'humain au cosmos. De l'épigénétique à la géologie en passant par l'anthropologie, les sciences révèlent à l'unisson les liens de coexistence vitale qui unissent les êtres et mesurent la porosité avec leur milieu. Peu à peu, nos conceptions se transforment : les principes dualistes d'une approche occidentale séparant l'homme de la nature, opposant la matière à l'esprit, l'inné et l'acquis, laissent place à un autre avenir, ouvrant vers une vision non plus anthropomorphe mais cosmomorphe du monde. Comment la crise planétaire et cosmologique que nous traversons impose-t-elle une transformation de nos manières d'être au monde ?**

Pour la Station 17, le Laboratoire a choisi de mettre en perspective la notion d'interdépendance qui fonde principalement son cycle cosmomorphe. Il s'agit ici d'envisager la décorrélation du sujet avec le monde qui lui est donné. Comment dé-déterminer les lois qui nous contraignent - la mort, la nature, le capitalisme - et relancer les dés pour un possible futur ?

*Une très longue Éclipse - une expérience de pensée sur l'économie, le jeu et leurs limites est la continuation de l'exposition *Infantia* (1894-7231) de Fabien Giraud et Raphaël Siboni. Conçue par les artistes*

**The Brain Space Laboratory brings together artists and researchers for the purposes of sharing their explorations into the connections which link space, time, body and mind. Starting from the field of artistic experimentation, the Laboratoire wishes to favor intuition as its driving force, shared imagination as a foundation and collective exchange as its modus operandi.**

The intensity of climactic upheaval and its consequences forces us now more than ever to recompose a common, shared world, one which is at the same time human and non-human. Through the research cycle "Towards a cosmomorphic world", launched in October 2016, the Laboratory has extended the scope of its exploration to the organic connections which link humanity to the cosmos. From the epigenetics to geology by way of anthropology, sciences uniformly reveal the vital links of coexistence which bring beings together and measures their porosity with their surroundings. Our fundamental conceptions are evolving: the dualist principles of the Western approach which separate Man from Nature, opposing matter and mind, innate and acquired, cede their place to a cosmological model, a vision of the world which is no longer anthropomorphic but rather "cosmomorphic".

**How can one reconcile environmental urgency and the necessary transformation of our way of being in the world? How can creation and research, imagination being acted out, contribute together to this change in paradigm?**

For Station 17, the Laboratoire has chosen to place the notion of interdependence, the principal basis of its cosmomorphical cycle, to the forefront. The aim here is to consider the decorrelation between the subject and the world that it finds itself in. How can

avec l'économiste et poète Anne-Sarah Huet et la philosophe Anna Longo, cette station propose de faire le jeu de l'inconditionné. La réflexion s'articule à celle du prochain film de Fabien Giraud et Raphaël Siboni où une éclipse de soleil est interprétée comme un signal de l'épuisement de la source d'énergie astrale, poussant le roi Lydien Alyatte à s'enfoncer dans la terre avec sa cour à la recherche d'une alternative. Ne pouvant plus compter sur le don solaire dont parlait George Bataille, les Lydiens - inventeurs de la monnaie - sont obligés d'imaginer une nouvelle économie, dont les modalités sont explorées dans le jeu qui structure le film. Prolongeant la saison *The Everted Capital* dont l'exposition présente les deux premiers épisodes, les échanges qui auront lieu lors de ces journées d'études serviront de contenu à certains dialogues de ce troisième et dernier film. Ainsi, la station se nourrira du film autant que le film se nourrira de la station, pour dessiner une fiction alternative à celle du capital.

Construite en deux temps, une première journée de la station servira à présenter le projet, le cadre théorique et à lancer des hypothèses qui seront ensuite mises à l'épreuve de manière expérimentale lors de la seconde journée, au cours d'une expérience de pensée basée sur la théorie des jeux.

Sur une proposition de **Fabien Giraud et Raphaël Siboni** / Conception d'**Anne-Sarah Huet et Anna Longo**

one determines the laws that constrain us – death, nature, capitalism – and roll the dice for potential futures?

*Une très longue Éclipse – a thought experiment around economy, the game and the limits of both* is a continuation of the exhibition *Infantia (1894-7231)* by Fabien Giraud and Raphaël Siboni. Conceived of by the artists along with economist and poet Anne-Sarah Huet and philosopher Anna Longo, this station proposes to play the game of the *Unconditioned*. Its thought process is structured around that of the next film by Fabien Giraud and Raphaël Siboni wherein a solar eclipse is interpreted as a signal of the complete exhaustion of our source of astral energy, driving the Lydian king, Alyattes, to plunge into the earth along with his court in search of an alternative. Unable to depend on the solar gift that George Bataille spoke of, the Lydians – the inventors of money – are forced to dream up a new economy, the conditions of which are explored in a game that structures the film. Extending the season of *The Everted Capital*, with its exhibition presenting the first two episodes, the exchanges that will take place during these study days will serve as content for some of the dialogues in this third and final film. In this way the station will feed off the film as much as the film will feed off the station, drawing up an alternative fiction to that of capital.

Structured in two stages, the first day of the station will be used to present the project, its theoretical framework and also to launch hypotheses that will then be tested experimentally on the second day, during a thought experiment based around game-theory.

On a proposal from **Fabien Giraud and Raphaël Siboni** / Conception from **Anne-Sarah Huet and Anna Longo**

## Station 17

### Une très longue Éclipse Une expérience de pensée sur l'économie, le jeu et leurs limites

Inspiré de faits réels ayant eu lieu sur les plaines de l'Anatolie actuelle, le récit commence le 28 mai 585 avant J.-C. alors qu'au cours de la bataille dite «de l'éclipse» s'achève une guerre sanglante de cinq ans entre les royaumes de Lydie et de Mèdes. Ce 28 mai, «le jour devint soudain la nuit», et dans l'ombre de l'éclipse les deux rois Alyatte et Cyaxare conclurent à un présage indiquant que les dieux exigeaient la fin du combat. La paix fut donc signée.

On dit que c'est lors de cette bataille et dans les transactions qui y mirent fin que s'inventa la monnaie d'État - condition minimale au développement ultérieur du capital.

Tels sont les faits historiques à partir desquels s'échafaude la fiction du prochain film de Fabien Giraud et Raphaël Siboni et dont le cadre narratif servira de support pour ces journées d'études.

*The Everted Capital (585 BC-2021)*, troisième et dernier épisode d'une série de performances filmées, présente un monde où l'éclipse du 28 mai n'est pas une ombre temporaire projetée sur la terre par le passage de la lune devant notre étoile, mais l'extinction du soleil lui-même et la chute progressive sur tout le royaume d'une nuit infinie et glacée. Pour parer à une mort certaine, Alyatte, roi des Lydiens, décide de s'ensemeler dans les profondeurs de la terre et - creusant de plus en plus loin dans le sol - de partir à la recherche du soleil intérieur. Il emporte avec lui sa cour, des soldats, des prostituées, des esclaves mais aussi des animaux, de l'argent et des dieux. Le film raconte l'histoire de cette société improbable au cours d'une année - temps qu'il faut à la terre pour tourner autour de son astre absent.

Sans soleil, mais aussi sans matière première autre qu'eux-mêmes, sans ressources et dans un confinement absolu, dans ce «sans monde» au cœur de la terre vit une société abstraitisée, en quelque sorte «purifiée» de tout environnement autre que social. Tout ici prend la forme d'un jeu. Un jeu aux contours nets, dont les règles ne seraient pas obscurcies par l'opacité d'une nature et de ses dons - un jeu sans dehors - ou chaque geste, chaque parole, participent d'une même dynamique : l'exploration continue d'un territoire de normes et de ses limites.

Ce jeu a une seule visée, un seul but : faire en sorte que, malgré l'absolue finitude de la situation, le jeu, lui, dure pour toujours, que jamais rien ne vienne l'interrompre, qu'aucune contingence morale ou physique n'entrave son déploiement infini. Dans ce jeu tout est permis, manger les dieux mais aussi se reproduire avec eux et faire en sorte qu'il y ait toujours des dieux pour se nourrir et des hommes et des femmes aux corps solides et fertiles pour se reproduire encore.

Le meurtre d'un protagoniste non plus n'est pas une limite, car seule la permanence du jeu collectif tient lieu de valeur commune. Ici, on jouit et on meurt au-delà de sa vie propre, car rien n'est à soi et seul compte le désir partagé par tous, que la société qui les lie vive pour toujours.

Bientôt, toutes les catégories qui, avant, structuraient leur monde, viennent à se diluer. Sans nature pour imposer ses ressources, sans dieux pour en assurer les valeurs, sans état pour en dispenser les lois ni armée pour les appliquer : en résulte une société qui n'est sous condition de rien sinon d'elle-même.

Cette journée d'étude tentera de définir, c'est le jeu de *l'Inconditionné*: la tentative collective d'une autonomie absolue et la construction d'un sujet commun qui s'efforce - à tout prix (et même si ce prix est celui des vies individuelles qui le composent) - de s'affirmer comme ce qui est, en lui-même, radicalement sans condition.

Dans une telle société qu'en est-il du fait économique ? Et à quoi sert désormais l'argent accumulé lors des batailles et emporté avec eux au cours de leur débâcle souterraine ? Est-ce que l'économie est de fait abolie, annulée ou rendue inopérante par la pure immanence de cette vie collective sans dehors ? Ou bien au contraire acquiert-elle une nouvelle fonction sociale à rebours de toute intuition commune sur la valeur et l'échange monétaire ?

Au cadre fictionnel proposé par les artistes, s'ajoute le protocole du tournage lui-même, bien réel celui-ci. Pendant un an des performers vivent en autonomie complète, enfermés dans un studio et répondant aux règles strictes de la fiction à laquelle ils participent.

Le jeu fictionnel, ce jeu de *l'Inconditionné*, se double alors d'une autre dimension : une dimension que l'on pourrait qualifier d'éthique et où le jeu n'est plus la simple exploration des normes internes à son fonctionnement mais la confrontation avec sa limite ultime. Car, si tout à coup un événement a lieu, par exemple un accident qui met en danger la vie d'un des participants, la question émerge : à quel prix le jeu doit-il continuer et faut-il interrompre le tournage ? Ou plutôt, pour le dire autrement en reprenant les termes de la fiction : quelle est la condition de *l'Inconditionné* ?

Dans ces circonstances où on ne joue plus, le but n'est plus de prolonger le jeu à l'infini mais au contraire de savoir comment celui-ci pourrait enfin s'arrêter.

C'est ce jeu double, qui articule fini et infini, norme et limite, qui fait l'objet de cette journée d'étude.

**Fabien Giraud**

## **A very long Eclipse A thought experiment around the economy, the game and the limits of both**

Inspired by real events that took place in an area currently known as the plains of Anatolia, the tale begins on the 28<sup>th</sup> of May, 585 B.C. as the so-called "Battle of the Eclipse" brings the bloody five year war between the Kingdoms of Lydia and Media to an end. On that 28<sup>th</sup> of May "day suddenly turned to night", and in the shadow of the eclipse the two kings, Alyattes and Cyaxares, concluded that this was an omen signifying the Gods' desire for the battle to end.

And so peace was signed.

It is said then that this battle and the transactions that brought about its end led to the invention of state currency – being the required minimum for the further, ongoing development of capital elsewhere.

These are the historical facts that set the scene for the next film by Fabien Giraud and Raphaël Siboni, with its narrative fiction providing the basis for these study days.

*The Everted Capital (585 bc-2021)*, third and final episode of a series of filmed performances, presents a world where the eclipse of May 28<sup>th</sup> was not simply a shadow projected fleetingly onto the Earth by the moon passing in front of our star, but rather the extinction of the sun itself, with the kingdom being gradually covered by an infinite and glacial night.

To ward off certain death, Alyattes, King of the Lydians, decides to plunge into the depths of the Earth and – tunneling deeper and deeper into the soil – to set off in search of an inner sun. He brought his court along with him, soldiers, prostitutes, slaves as well as animals, money and Gods.

The film tells the story of this unlikely society over the course of a single year – the time it takes for the Earth to make one full orbit around its absent star.

With no sun, but also with no other raw materials than themselves, without resources and in total confinement, in this “unworld” at the core of the Earth, lives an abstract society, largely “purified” of anything other than a social environment. Everything here exists in the form of a game. A game with clearly defined boundaries, whose rules are not obscured by the opacity of nature and its gifts – a game with no outside – where every gesture, every spoken word, contributes to the same dynamic : the continuous exploration of a territory of norms and its limits.

This game has a sole aim, a single objective : to ensure that, despite the absolutely finite nature of the situation, the game itself will last forever, that nothing will ever manage to interrupt it, that no moral or physical contingency will ever hinder its infinite deployment.

Everything is allowed in this game, both eating gods and also mating with them, ensuring that there are always gods to feed upon and men and women with solid and fertile bodies that will allow reproduction to continue.

Even the murder of a protagonist is not considered to be a limit, as only the permanence of the collective game represents a common value. Here, one thrives and lives beyond one's own death, as nothing belongs to anyone apart from the desire shared by all, that the society that binds them live forever. Soon, all of the categories that have structured their world until now will become diluted. Without nature to impose its resources, with no gods to ensure values, with no state to dispense laws and no army to apply them : the result is a society conditioned by nothing other than itself.

The game in which each of the character participates, what the study days are trying to define, is the game of the *Unconditioned*: the collective attempt at total autonomy and the construction of a common subject

that strives at all costs (and even if that cost is the individual lives that make it up), to assert itself as what it is, within itself, radically unconditional.

So what of the economy in such a society? And what purpose does the wealth collected during battles and carried with them along their underground voyage now serve? Is the economy in fact abolished, cancelled or rendered inoperative by the pure immanence of this collective life with no outside ?

Or, on the contrary does it acquire a new social function that goes against all common sense ideas of value and monetary exchange ? To the fictional framework proposed by the artists is added the protocol of the filming itself, being very real. For a whole year the performers lived in totally autonomy, locked up in a studio and under the strict rules of the fiction in which they participate.

The fictional game, the game of the *Unconditioned*, is reproduced with another dimension : a dimension that could be described as ethical, where the game is no longer just the simple exploration of internal norms of its operation but rather its own confrontation with its ultimate limit. Because, if an event suddenly takes place, for example an accident that puts one of the participant's life in danger, the question arises: at what cost should the game continue and should filming be interrupted ? Or rather, to express it differently in terms of the fiction itself: what is the condition of the *Unconditioned* ?

Under these circumstances where we are no longer playing, the goal is not to extend the game to infinity but on the contrary, to understand how it might ultimately end.

It is this double game which articulates finite and infinite, norm and limit, which is the subject of this study day.

**Fabien Giraud**

---

# Station 17

---

## ŒUVRES A L'ÉTUDE / WORKS UNDER STUDY

*INFANTIA (1894-7231)*

## JOURNÉE D'ÉTUDE / STUDY DAY

Construite en deux temps, la première journée sert à présenter le projet, le cadre théorique et à lancer des hypothèses qui sont ensuite mises à l'épreuve de manière expérimentale lors de la seconde journée, au cours d'une expérience de pensée basée sur la théorie des jeux.

### Journée d'étude & Workshop

#### à l'auditorium de l'IAC :

Vendredi 25 septembre de 14h à 18h30

Samedi 26 septembre de 9h30 à 13h30

Entrée libre sur inscription : [www.i-ac.eu](http://www.i-ac.eu)

#### → VENDREDI 25 SEPTEMBRE - IAC

14h – 14h15 : Accueil

14h15 – 14h30 : **Fabien Giraud**, introduction

14h30 – 15h : **Anna Longo**

15h – 15h30 : **Anne-Sarah Huet**

15h30 – 15h40 : ÉCHANGES

15h40 – 16h10 : **Arnaud Esquerre**

16h10 – 16h20 : ÉCHANGES

16h20 – 16h40 : PAUSE

16h40 – 17h10 : **Inigo Walking**

17h10 – 17h20 : ÉCHANGES

17h20 – 17h50 : **Erik Bordeleau**

17h50 – 18h : ÉCHANGES

#### → SAMEDI 26 SEPTEMBRE - IAC

9h30 – 10h : Accueil

10h – 13h30 : Workshop

---

## Une très longue Éclipse

---

## Une expérience de pensée sur l'économie, le jeu et leurs limites

---

## INTERVENANTS

### Erik Bordeleau

*D'un savoir à l'épreuve de la finance :  
notes vaguement ethnographiques  
autour d'une aventure cryptoéconomique*  
Philosophe et théoricien de l'art /  
Philosopher and Art Theorist

### Arnaud Esquerre

*Le jeu et le hors jeu*  
Sociologue / Sociologist

### Anne-Sarah Huet

*Fat fingers and trembling hands*  
Artiste, économiste et théoricienne des jeux /  
Artist, Economist and Game Theorist

### Anna Longo

*La marche au hasard des croyances :  
évolution et incertitude*  
Philosophe / Philosopher

### Inigo Wilkins

*The Monetary Operating System  
and the Politics of the Price Process*  
Théoricien de Cultural Studies / Cultural  
Studies' Theorist

## MODÉRATION

### Anna Longo

## PARTICIPANTS

---

Le laboratoire espace cerveau a été initié en 2009 par Ann Veronica Janssens et Nathalie Ergino.

**Alys Demeure**, Artiste / Artist  
**Jérôme Grivel**, Artiste / Artist  
**Vahan Soghomonian**, Artiste / Artist

Retrouver la liste complète des participants du Laboratoire espace cerveau sur le site internet, rubrique PARTICIPANT.E.S  
→ [LABORATOIREESPACECERVEAU.EU](http://LABORATOIREESPACECERVEAU.EU)

## ACCÈS / ACCESS

---

L'Institut d'art contemporain est situé à 10 minutes de la gare Lyon Part-Dieu à pied ou en bus (C3 arrêt Institut d'art contemporain).

The Institut d'art contemporain is located 5 minutes from the Lyon-Part-Dieu neighbourhood

**Métro ligne A** (arrêt: République)

**Bus C3** (arrêt: Institut d'art contemporain) /  
**C9** (arrêt: Ferrandière) / **C16** (arrêt : Alsace)  
**Velov' station** 1 minute away on foot

## SITE INTERNET / WEBSITE

---

Retrouvez l'ensemble des stations ainsi qu'une bibliographie actualisée sur le site dédié au Laboratoire

All the lectures, study days, updated references and other documents can be downloaded from the laboratory website.  
→ [LABORATOIREESPACECERVEAU.EU](http://LABORATOIREESPACECERVEAU.EU)

## RENSEIGNEMENTS / INFORMATION

---

**Nathalie Ergino**, Programmation

**Pauline Crêteur**, Recherches

Assistée d'Ella Bellone

→ [LABORATOIRE@I-AC.EU](mailto:LABORATOIRE@I-AC.EU)

**Elli Humbert**, Coordination

Assistée de Lucile Brun

→ +33(0)4 78 03 47 02

→ [E.HUMBERT@I-AC.EU](mailto:E.HUMBERT@I-AC.EU)

**Corinne Guerci**, Éditions et documentation

Assistée de Mariette Lanne

→ +33 (0)4 78 03 47 08

→ [C.GUERCI@I-AC.EU](mailto:C.GUERCI@I-AC.EU)

**INSTITUT  
D'ART CONTEMPORAIN  
Villeurbanne/Rhône-Alpes**

**11 rue docteur Dolard  
69100 Villeurbanne  
France**

**tél. +33 (0)4 78 03 47 00  
fax +33 (0)4 78 03 47 09  
[www.i-ac.eu](http://www.i-ac.eu)**