



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

EDITO

À l'occasion de la Saison des Cultures Numériques 2017 qui, ne cessant d'accroître son offre, s'inscrit sur l'ensemble du territoire de Fédération Wallonie-Bruxelles, *l'art même* se penche sur la condition numérique de pratiques artistiques actuelles. Pour diverses qu'elles soient et hors de toute idéologie techniciste, celles-ci partagent, en ces colonnes, une semblable volonté de s'inscrire pleinement dans les contextes socio-culturel et politique qu'elles interrogent, dans une perspective historique ou au sein de programmes de recherche qui en théorisent la portée.

Avatarantropie, data curation, concept philosophique d'informatique céleste, hacktivisme vs artivisme, filiation conceptuelle, réappropriation de processus politiques et sociétaux, sont ici autant d'entrées en un champ d'étude, aussi vaste que mouvant, qui innerve toutes les strates de notre contemporain digital.

Christine Jamart
Rédactrice en chef

La Fédération Wallonie-Bruxelles/ Administration générale de la Culture, a pour vocation de soutenir la littérature, la musique, le théâtre, le cinéma, le patrimoine culturel et les arts plastiques, la danse, l'éducation permanente des jeunes et des adultes. Elle favorise toutes formes d'activités de création, d'expression et de diffusion de la culture à Bruxelles et en Wallonie. La Fédération Wallonie-Bruxelles est le premier partenaire de tous les artistes et de tous les publics. Elle affirme l'identité culturelle des Belges francophones.

ÉDITEUR RESPONSABLE

André-Marie Poncelet
Administrateur général de la Culture
44 Boulevard Léopold II,
1080 Bruxelles

RÉDACTRICE EN CHEF
Christine Jamart

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION
Ivo Ghizzardi

GRAPHISME
Pam&Jenny

Pour nous informer de vos activités :
ivo.ghizzardi@ctwb.be
christine.jamart@ctwb.be

> *l'art* même n'est pas responsable des manuscrits et documents non sollicités. Les textes publiés n'engagent que leur auteur.

ONT COLLABORÉ

Manuel Abendroth
Véronique Bergen
Sandra Caltagirone
Jean-Baptiste Carobolante
Gilles Collard
Laurent Courtens
Clémentine Davin
Florent Delval
Colette Dubois
Benoit Dusart
Philippe Franck
Maud Hagestein
Anaël Lejeune
Annik Leroy
Charlotte Lheureux
Olivier Mignon
Steve Paterson
Virginie Pringuet
Mélanie Rainville
Elisa Rigoulet
Vanessa Theodoropoulou
Septembre Tiberghien
Jacques Urbanska

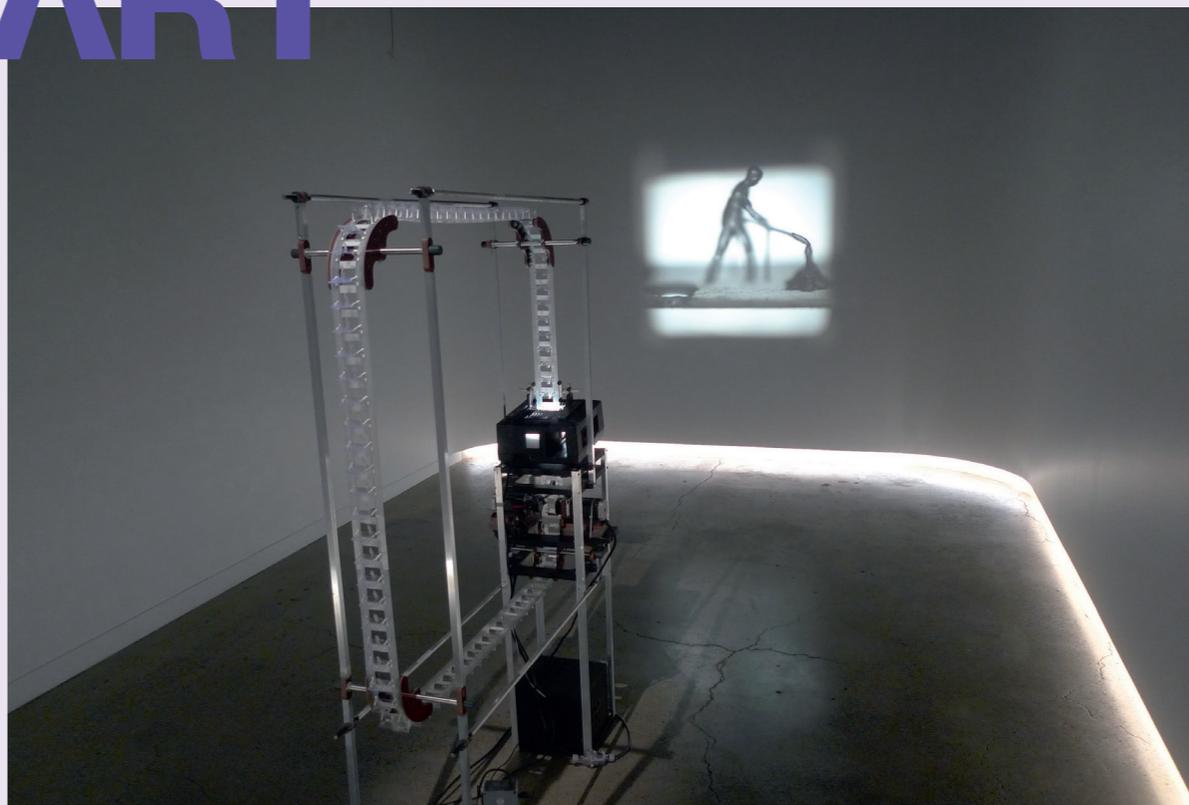
CONSEIL DE RÉDACTION

Chantal Dassonville
Bruno Goosse
Anaël Lejeune
Anne-Françoise Lesuisse
Toma Muteba Luntumbue
Eric Van Essche
Maté Vissault
Jean-Philippe Van Aelbrouck

FOCUS

Julien Maire, *Man at Work*,
installation filmique, 2014

L'ART



SOUS CONDITION NUMÉRIQUE

Eduardo KAC, *Cypher*, kit transgénique DIY, 2009.
Photographie © Nick Biz

LE PROJET MOSAÏQUE

VERS UNE "ÉCOLOGIE ESTHÉTIQUE" DANS L'HYBRIDATION DU TANGIBLE ET DU NUMÉRIQUE

Il est généralement d'usage de commencer un article sur les "arts numériques" en émettant le constat du manque de considération que leur porte le monde de l'art contemporain. Si cette remarque fut peut-être justifiée au début des années 1980, sa redondance actuelle ne rend pas service à l'analyse des relations pléthoriques et hétérogènes entre les arts et le numérique. En effet, cette approche réductrice sur le manque de visibilité de la nébuleuse des arts numériques conduit généralement les commentateurs à faire un classement d'œuvres en les catégorisant à partir de leur média: *Net Art*, *Digital Art*, *Art interactif*, *Software art*, etc.

Sous ce jour, il nous semble donc peu satisfaisant d'établir un recensement de type encyclopédique toujours incomplet. Ainsi, comme le mentionnaient Edmond Couchot et Norbert Hillaire¹, les arts numériques existent depuis les années 1960 et ils n'ont jamais cessé d'évoluer dans une *hybridation* aussi bien avec d'autres registres de l'art (vidéo, performance, photographie, etc.) qu'avec le domaine des technologies et des sciences. Cette hybridation contribue largement à l'incomplétude inhérente à leur indexation, mais peut-être plus encore, le décloisonnement en profondeur opéré par les arts numériques est l'une de leurs conditions essentielles. Dès lors, ils induisent une remise en question de ce qui définit l'œuvre d'art tant au niveau de son statut d'artefact singulier que de sa diffusion et de sa valeur. Ce qui a pour effet corollaire de convier le critique et l'historien de l'art à s'intéresser non seulement à l'évolution de l'objet qu'ils étudient, mais aussi à méditer sur leur approche méthodologique.

Pour notre part, nous nous limiterons ici à présenter une seule proposition artistique qui nous semble exemplaire à l'ère du numérique

pour sa capacité à questionner les enjeux actuels qui résident dans le rôle socio-culturel des protagonistes du monde de l'art et des processus de la réalisation d'une œuvre. Il s'agit du projet *Mosaïque* mené conjointement par l'entité *multi-formes & multi-faces*² (*mf & mf*). En résumé, ces deux entités se multiplient de façon semblable à des hétéronymes, comme l'écrivain Fernando Pessoa a pu le faire à travers notamment Alberto Caeiro, Ricardo Reis, Alvaro de Campos. Néanmoins, les doubles qui constellent la *Mosaïque* ne sont pas des auteurs fictifs qui déclinent différents styles d'écriture dans des ouvrages, mais des artistes, commissaires d'exposition, collectionneurs, etc. qui agissent dans le milieu de l'art. Depuis 2001, *mf & mf* les mettent en œuvre par des régimes de dédoublement qu'ils regroupent sous le terme d'avatar en ce qu'ils évoluent dans l'hybridation du tangible et du numérique.

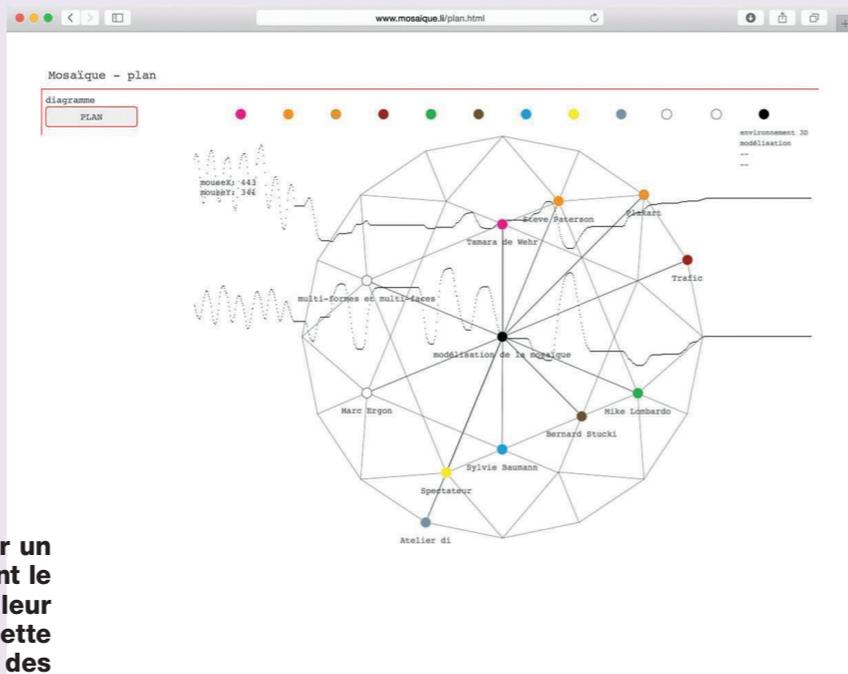
À ce jour, la *Mosaïque* est peuplée de quatre artistes, un critique d'art et commissaire d'exposition, un collectionneur et un spectateur lambda. Certains d'entre eux collaborent avec des institutions culturelles existantes (musée,

centre d'art, haute école d'art, etc.) ou sont responsables d'espaces indépendants qu'ils ont créés. Dès lors, la *Mosaïque* comprend aussi une salle de projection vidéo à Lausanne (Suisse) et la maison d'édition qui lui est associée, un espace d'exposition sur le Web auxquels se sont joints une librairie spécialisée dans les arts visuels et sonores ainsi qu'un atelier de graphisme. Une partie des avatars travaille conjointement à la réalisation de projets de façon plus ou moins régulière avec ces structures ou de manière indépendante.

L'objectif de ce projet d'envergure est notamment de questionner, par l'implémentation et l'organisation de ces altérités avatares, les mécanismes (sociaux, professionnels, esthétiques) qui conditionnent aujourd'hui le statut de l'artiste ainsi que la production, la diffusion et la monstration de son travail dans un environnement socio-culturel. Notons qu'à ses débuts, les *mf & mf* n'utilisaient pas à proprement parler d'outil informatique dans le cadre

¹ Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion

² Pour plus d'information sur les projets respectifs, nous renvoyons le lecteur à leur site Web : www.multi-faces.ch et www.multi-formes.ch.



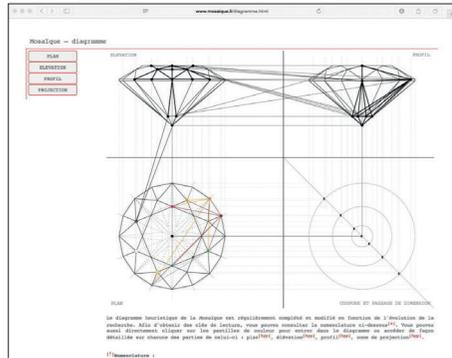
de la *Mosaïque*, il s'agissait uniquement d'implémenter des productions tangibles — "façon-nées" (entendu ici dans son lien étymologique avec "fiction", "faire figurer") — par des avatars comme autant de variables d'eux-mêmes. Ainsi, l'hybridation se déployait par les activités d'acteurs "potentiels" dans la réalité en leur donnant corps à travers des artefacts et non en les incarnant physiquement, tels des personnages. Les *mf & mf* n'utilisaient donc pas directement le matériau numérique, mais articulaient plusieurs modes d'existence dans la porosité de l'actuel et du virtuel. Dès lors, la dimension écologique du projet, sur laquelle nous reviendrons, trouve ses origines dans ce régime singulier d'interaction qui n'a cessé de prendre de l'envergure jusqu'à aujourd'hui. Dans ce sens, la *Mosaïque* n'est pas une modélisation scientifique coupée de son contexte, comme le *troisième monde* scientifique de Karl Popper, qui viendrait se plaquer sur le réel pour confirmer une hypothèse sociologique, mais elle est partie prenante de l'environnement socio-culturel dans lequel elle s'organise de façon esthétique en s'engageant dans des *situations* pour en saisir les enjeux. Si au début du projet, *mf & mf* n'avaient pas recours au support numérique, actuellement, l'ensemble des avatars possède un site Web. Certains de ces sites servent de vitrines pour présenter l'activité de leur avatar alors que d'autres sont des plateformes permettant de développer des projets 2.0 en collaboration avec des artistes, comme la "cartographie narrative" de l'uchronie *Pink Squirrels* (2015) d'Andrea Cera (www.plakart.org/pink-squirrels.html) ou la diffusion de vidéos d'art de Ghalas Charara (www.trafic.li/home-cinema-2-0.php).

L'invention d'une posture d'artiste[] chercheur

Cette démarche de dédoublement esthétique dans la perspective d'investir et de questionner son propre domaine de compétences trouve sa source chez les *mf* et *mf* dès leur formation. En effet, ils sont de "purs produits" de la réforme de l'enseignement tertiaire au niveau européen suite à la signature de la "Déclaration de Bologne" en juin 1999. Cette mutation en profondeur avait pour objectif d'axer la formation dans les hautes écoles sur la mise en place de modules pédagogiques de professionnalisation, l'élaboration de projets de recherche et de développement, l'acquisition de savoirs pluridisciplinaires et une uniformisation de l'évaluation basée sur le système de crédits ECTS. L'ensemble de ce cursus fut réparti sur trois niveaux d'enseignement, Bachelor, Master et Doctorat. Dès lors, les artistes ont commencé à être formés au sein de modules "de conception d'exposition", "atelier d'écriture" et de "méthodologie de la recherche" pour les préparer à une pluriactivité professionnelle. Néanmoins, comme on le sait, l'artiste n'a pas attendu cette réforme, pour des raisons financières, stratégiques, personnelles ou artistiques, pour multiplier ses activités dans le domaine de l'art. En revanche, ces démarches n'étaient pas induites et attendues par un cadre institutionnel, mais répondaient à des désirs ou des nécessités inhérents à la réalisation d'une pratique artistique dans le monde de l'art. Dès lors, le statut de l'artiste et celui de l'œuvre ont subi un déplacement, rarement questionné par les artistes eux-mêmes d'ailleurs, en intégrant, par exemple, l'espace de la recherche institutionnalisée basée sur des modèles scientifiques. En faisant partie de ces

nouveaux modes d'ubiquité, *mf & mf* ont tenté de se positionner de manière critique à travers des régimes de dédoublement qui fondèrent la *Mosaïque* dans le courant de leurs études. Suite à son développement rhizomique, les deux entités ont décidé de se définir comme étant elles-mêmes des méta-avatars, en partant de deux notions construites par un néologisme: *l'avataranthropie* et une *avatarentropie*. À travers cette posture duale et cette approche notionnelle bicéphale, *mf & mf* se donnent pour mission, dans un double mouvement réflexif, d'élaborer une recherche ayant pour enjeux de préciser la mise en œuvre de la *Mosaïque* dans le domaine de l'art contemporain et d'interroger le statut même de ce *work in progress* tout en poursuivant conjointement l'implémentation d'avatars qui réalisent leurs propres œuvres. Leur objectif est donc d'analyser les investigations pragmatiques que ces entités opèrent dans des environnements socio-culturels: création d'un réseau professionnel, démarches pour obtenir des soutiens financiers, stratégies développées pour donner de la visibilité à leur travail, etc. Dans cette perspective, l'entité *multi-formes* ayant une formation d'architecte prospectif aborde la *Mosaïque* par la notion de *l'avatarentropie* en tant que configurations d'espaces-temps dynamiques et multidimensionnels dans lesquels elle teste la coexistence de propriétés physiques (analogiques et numériques) de matériaux et la kinesthésie du corps humain. L'entité *multi-faces*, qui a une formation d'artiste, active et analyse les modes d'existence et les interactions sociales d'altérités implémentées dans le domaine de l'art, sous l'enseigne d'une *avataranthropie*.

Ainsi, la *Mosaïque* participe à produire une forte corrélation entre un projet artistique portant sur des enjeux esthétiques et la réalisation d'une recherche en art qui tente de développer sa méthodologie et une posture de l'artiste[]chercheur. Les *mf & mf* donnent à cette posture une dimension opératoire en tant que méta-avatars pour se *situer* dans une recherche par l'autoréflexivité qui ne soit pas axée sur une idéologie tautologique de *l'art pour l'art*, mais qui pour autant prend en considération la part artistique de leur démarche. Conjointement, ils essaient d'articuler la pratique et la théorie en évitant l'écueil de leur clivage. Cette problématique s'inscrivait déjà chez de nombreux artistes de l'art conceptuel qui s'interrogeaient sur la transmission d'informations à travers leur propre production plastique et qui prenaient "au sérieux les conséquences théoriques et formelles de ce resserrement de l'œuvre autour de son propre énoncé, de même qu'il[s] exploit[er]t systématiquement le potentiel des structures auto-réflexives"³. La notion de *feedback*, que l'on retrouve notamment dans la théorie de la cybernétique de Norbert Wiener et dans son prolongement écologique



mf & mf, capture d'écran du site Internet du projet Mosaïque, © 2017

chez Gregory Bateson, fut largement investie par les artistes de ce courant. Dan Graham par exemple, dès le début des années 1960, a interrogé les systèmes de rétroaction et ceux de la circulation d'une information, non seulement à travers son travail informatif et ses installations vidéos, mais déjà dans ses œuvres destinées à être publiées dans des magazines comme *Schema* (1966) sur laquelle il écrit, à propos d'une *réflexivité* qui échappe à la boucle formelle de la tautologie: "Ce n'est pas de "l'art pour l'art". Son médium, c'est l'in-formation. Sa valeur de communication et sa compréhension sont immédiates, particulières et se changent en s'adaptant aux termes (et au temps) de son système comme de son (du) contexte (dans lequel elle est lue)."⁴ La rencontre intellectuelle entre la critique des processus de médiatisation de l'information chez Graham et l'écologie du contexte de la communication chez Bateson s'est faite autour de la célèbre revue *Radical Software*⁵, dont la ligne éditoriale portait sur une approche écologique de la vidéo afin de saisir les enjeux des systèmes de l'information au niveau culturel, politique et environnemental. Plus spécifiquement au niveau de l'art, Bateson se posait la question de comprendre "sous quelle forme l'information concernant l'intégration psychique est-elle contenue ou codée dans l'œuvre d'art?" Il se demandait donc, en dehors de ce que représente l'œuvre elle-même en tant qu'image, quelles sont les informations implicites que nous pouvons tirer de son style, ses matériaux, sa composition, son rythme, etc. Bateson cherchait donc à saisir le *code* à l'aide duquel des éléments matériels et formels sont *transformés* dans une œuvre pour devenir une source d'information sur l'artiste et sur son milieu culturel. Son interrogation

ne porte donc pas sur le "décodage" d'un éventuel message contenu dans un objet d'art, mais plutôt sur le code qui *informe* l'œuvre afin de voir de quelle manière et à quel niveau de conscience elle nous transmet des connaissances et des savoirs⁶.

Donner accès à une recherche en art vers "une écologie esthétique" dans l'hybridation du tangible et du numérique

Afin de donner accès à la *Mosaïque* et de diffuser leur recherche, les deux entités élaborent ce qu'elles nomment un *a-dispositif* qui trouve sa forme dans un diagramme en hyperlien sur un site Web (www.mosaïque.li). Ce diagramme sert de cartographie au projet dont la conceptualisation n'est pas sans rappeler celle de l'*Atlas mnémiosyne* d'Aby Warburg, tout en ayant sa propre logique de classement. Pour *mf & mf*, la *Mosaïque* est donc un agencement qui reprend certaines caractéristiques du dispositif décrit par Michel Foucault⁷, mais pour tenter de saisir son système de fonctionnement et son jeu de pouvoir afin de le déjouer. Dès lors, elle n'est pas antithétique au dispositif, elle en est une sorte de double — une *doppelgänger*. Si elle "dispose" des composantes hétérogènes listées par Foucault pour investiguer leurs liens et leurs régimes, elle peut aussi tenter d'"indisposer" ce qui motive leur institution et leur légitimité dans un contexte socio-culturel à travers les projets artistiques des avatars. La mise en ligne diagrammatique de la *Mosaïque* n'est pas l'archive d'une base de données exhaustive, mais fait office d'espace-temps de re-médiation projectif d'un certain nombre d'informations et d'expériences. Le diagramme leur permet donc d'organiser des traces indicelles contenant des définitions de concepts, des références artistiques, des modélisations d'architecture, des réseaux de relations sociales, etc. La conceptualisation et la mise en forme de celui-ci découlent des liens qu'entretiennent ces divers éléments qui alimentent le projet au fur et à mesure des expériences avatariales des *mf & mf*. Dans l'objectif d'une réflexion sur les fonctionnalités et les usages du Web 2.0 dans le cadre d'un rendu de recherche en art, les deux entités développent ce qu'elles nomment des *déclencheurs esthétiques d'[a]-[ina]ttention* (néologisme composé par l'antonyme "attention" et "inattention") qui apparaissent au spectateur/lecteur lors de sa consultation du diagramme de la *Mosaïque*. Il s'agit d'*in-formateurs* plastiques et textuels qui se manifestent à l'écran de façon aléatoire ou persistante, automatique ou par une action de l'utilisateur. Ces différents déclenchements tendent à attirer l'attention du spectateur/lecteur, en le faisant être paradoxalement inattentif à sa lecture, sur le fait qu'il se situe simultanément dans un environnement tangible (celui dans lequel se trouve son corps de spectateur/lecteur) et

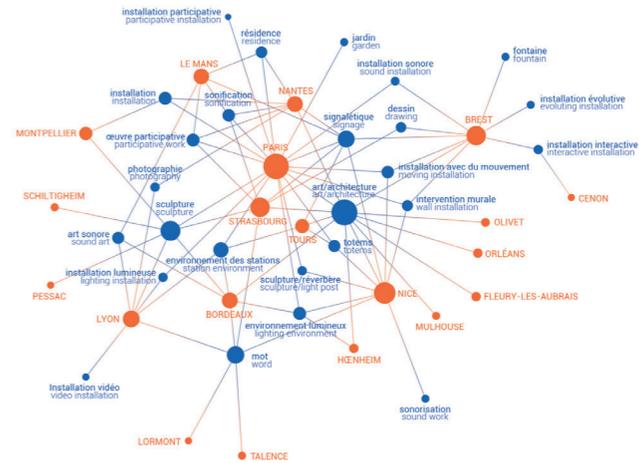
numérique (celui qui lui permet de consulter un contenu). De cette manière, les *mf & mf* restent vigilants à l'égard du dispositif technique entendu comme système interactif générateur de formes participatives et immersives, comme l'envisagent généralement les théoriciens des dispositifs technologiques dans l'art, qui risque de conditionner le spectateur dans un rôle d'opérateur au service d'une expérience de l'artiste. Il s'agit donc de ne pas instrumentaliser le spectateur afin de lui imposer une expérience esthétique à travers un dispositif coercitif⁸. À cet égard, les *mf & mf* suggèrent plutôt que la relation entre l'art et la technologie puisse contribuer à ce qu'une attention particulière soit portée sur les enjeux de l'hybridation du tangible et du numérique s'inscrivant actuellement dans nos vies courantes, voire dans un "jeu vital" pour reprendre l'expression d'Éric Sadin⁹. C'est peut-être en cette approche, pensons-nous, que la *Mosaïque* participe à la réalisation d'une "écologie esthétique" à l'ère du numérique qui ne répond pas à la mode actuelle du "tout environnement" ou la création d'un style artistique, mais qui considère de nouvelles conditions anthropologiques "qui entrelace[n]t à un rythme croissant organismes humains et artificiels"¹⁰, introduisant de nouvelles (re)configurations et (re)présentation individuelles et socio-culturelles. Sous ce jour, il nous semble que l'originalité et la pertinence du projet de la *Mosaïque* résident dans sa capacité à interroger à nouveaux frais le statut et les conditions de l'artiste et de sa production en ne les limitant pas aux frontières du milieu de l'art qui les institue, mais en les *situant* dans des environnements en mutation qui leur demandent de "progresser" vers de nouveaux enjeux artistiques et esthétiques. **Steve Paterson**

³ Gauthier Herrmann, Fabrice Reymond, Fabien Vallon (sous la dir.), *Art conceptuel. Une entologie*, Paris, Éditions MIX, 2008, p. 9.
⁴ Dan Graham, "Réflexions autour de Schema (mars 1966)", dans *Art conceptuel...*, *ibid.*, p. 192.
⁵ Lire à ce propos l'article de William Kaizen, "Steps to an Ecology of Communication", dans Dan Graham, Alex Kitnick (éd.), *October Files 11*, Combrige-London, The MIT Press, 2011. L'ensemble des numéros de la revue *Radical Software* sont disponibles à l'adresse url suivante : <http://www.radicalsoftware.org/fr/index.html> (dernière consultation le 24 août 2017).
⁶ Gregory Betson, "Style grâce et information dans l'art primitif", *Vers une écologie de l'esprit 1*, Paris, Éditions du Seuil, 1977, pp. 167-194.
⁷ "Un ensemble résolument hétérogène comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques" (Michel Foucault, "Le jeu de Michel Foucault", dans *Dits et écrits II. 1976-1988*, Paris, Éditions Gallimard, 2001, p. 299).
⁸ Pour une analyse critique plus approfondie de ces différents régimes de l'expérimentation *du et sur* le spectateur, voir le texte de Christophe Kihm, "Le spectateur expérimenté", dans Élie During, Laurent Jeanpierre, Christophe Kihm, Dork Zabunyan (sous la dir.), *In actu. De l'expérimental dans l'art*, Dijon, Éditions Les presses du réel, 2009, pp. 337 à 354.
⁹ Éric Sadin, *L'Humanité augmentée. L'administration numérique du monde*, Paris, Éditions L'Échappée, 2013, p. 180.
¹⁰ *Ibid.*, p. 178.

Steve Paterson est critique d'art et commissaire d'exposition. Il co-dirige la revue *Home Cinéma* avec Jean-Michel Baconnier. Il est fondateur de l'espace d'exposition itinérant *Plakart* et organise régulièrement des projections d'art vidéo à *Trafic*, Lausanne. Il publie notamment des articles dans la revue *artpress* et *Home Cinéma*.

L'ŒUVRE D'ART À L'ÉPOQUE DE LA CURATION DE SES DONNÉES

DU CURATING ARTISTIQUE À LA DATA CURATION



L'œuvre d'art à l'ère des données massives

Nous sommes entrés dans l'ère des données sans presque nous en rendre compte tant la mise en base de données de nos vies, de nos photos souvenirs à la sauvegarde sur des serveurs distants — sur le *cloud* — de nos documents personnels et/ou professionnels, nous semble aujourd'hui indispensable, voire naturelle. L'ancien PDG de Google, Eric Schmidt, estimait en 2010 que nous produisons tous les deux jours environ 5 exaoctets (Eo, soit 1018 octets) d'informations... soit autant "qu'entre le début de la culture humaine et 2003"! En effet, selon le rapport récent "Data Age 2025"¹, d'une société d'analystes, IDC, parrainé par la société Seagate, acteur industriel américain et spécialiste du stockage informatique, ce qui est le plus saisissant — bien que sans surprise — est le volume de ces données atteint effectivement en 2017 soit 163 zettaoctets (Zo), un volume décuplé par rapport à celui généré les années précédentes.² Dans le domaine de l'art, le Google Art Project ou encore le projet Artscope du SFMOMA donnent la mesure de cette montée en volume des données artistiques. Cinq ans après son lancement en 2011, Google propose la visite virtuelle de plus de 151 institutions et 32 000 images de qualité, avec des métadonnées pertinentes bien que peu nombreuses. Autre exemple emblématique, depuis 2008, le SFMOMA propose sur son site Internet le module *Artscope* qui permet d'explorer en ligne quelque 6491

œuvres issues de sa collection en naviguant dans un vaste atlas d'images et de métadonnées sur les œuvres (en outre, 17 622 notices d'œuvres sont accessibles en ligne sans passer par l'interface *Artscope*).

Organiser la visibilité et la lisibilité des données: la digital curation

Face à cette montée en puissance des données, à l'émergence d'une société de plus en plus *datafiée* et algorithmique, la figure du "curateur de contenu" ou *data curator* s'est progressivement imposée dans le paysage du Web, le Web social (2.0) dans un premier mouvement puis aujourd'hui au sein du Web sémantique dit 3.0. Selon Wikipédia, la curation de contenu (étymologiquement du latin *curare*: prendre soin) est un néologisme en français qui correspond à une pratique consistant à sélectionner, éditer et partager les contenus les plus pertinents du Web selon une requête ou un sujet donné. Le mot curation viendrait, lui, de l'anglais *curator*, en français, commissaire d'exposition ou conservateur de musée. Le terme *digital curation* (en tant que sélection, collection, archivage et maintenance de ressources numériques) fait son apparition dans Wikipédia en anglais dès le 1^{er} avril 2008. Par ailleurs, un article scientifique de 2005³ (mais rien permet d'affirmer que ce soit le premier) évoque déjà la notion de *digital curation*.

¹ Dans ce rapport, Seagate a demandé à IDC d'étudier la progression attendue du volume des données à l'échelle mondiale d'ici à 2025. <http://www.seagate.com/fr/fr/our-story/data-age-2025/>
² À titre d'exemple, afin de mesurer l'échelle à laquelle nous sommes confrontés, six millions de livres (c'est-à-dire presque la moitié du catalogue de la Bibliothèque Nationale de France) équivaut à 1 Teraoctet.
³ http://eprints.erpanet.org/99/01/cilip_final.pdf An Introduction to the Digital Curation Centre

À l’instar du “curateur” en art contemporain qui a émergé dans le sillon du commissaire conceptuel des années 1950-1960, du “commissaire-partenaire” des années 1970 et du “Cultural Industry Curator”, le “curator-artiste” depuis les années 1980-1990 ou encore le “curator activiste” ou le “curator chercheur” des années 2000, il semble possible de deviner ce qui se joue à travers le glissement sémantique du terme “curating” qui s’est opéré du champ de l’art vers celui des sciences de l’information et de la communication, du commissariat d’œuvre et d’exposition à la “curation” de données ou “Web curating”.

Paul Ardenne décrit le curateur (artistique) comme un agent nécessaire dans le contexte d’expansion de l’industrie culturelle depuis les années 1980.

“Spécialiste en art contemporain, familier des biennales d’art et des manifestations ‘thermomètre’ (Documenta de Kassel, biennale de Venise, biennale itinérante européenne Manifesta…), il incarne la figure idéale en terme de *Think tanking* esthétique”.

Le curateur de données, dont le contributeur à Wikidata (la base de données alimentant certains articles de Wikipédia)⁴ est sans aucun doute l’une des figures héroïques, se trouve aujourd’hui dans le même processus d’institutionnalisation et de professionnalisation que son ascendant, le curateur en art contemporain.

Le curateur en art contemporain est-il en passe de devenir un curateur de données comme les autres ? Et parallèlement le *data curator* peut-il contribuer à renouveler les pratiques curatoriales en art en ce qui les a distinguées du commissariat d’exposition ? Et plus largement, quel est le rôle du curator artistique, et ainsi le rôle des artistes ou encore des historiens dans les sociétés “datafiées”, algorithmiques ? Autant d’interrogations sur lesquelles se penchent nombre de chercheurs (par exemple le réseau Usages Des Patrimoines Numérisés⁵) à travers les humanités numériques. Dans cet article, je propose de puiser dans une expérience personnelle une réflexion sur les intersections entre de ces deux modalités de curation que sont le *curating* artistique et la curation de données. Sollicitée en 2013 par la Drac Pays-de-la-Loire⁶ pour participer au comité de pilotage de la commande publique d’une œuvre destinée au tramway de la ville du Mans, j’ai eu l’occasion d’observer les étapes importantes de la mise en place d’un projet de commande d’œuvre émanant de l’État, de la rédaction du cahier des charges et de l’appel d’offres à la production de l’œuvre en passant par le comité de sélection de la commande publique. Après trois années de création et de production in situ, l’œuvre *Song-Line*⁷ de Delphine Bretesché et Martin Gracineau a été inaugurée en avril 2016 au Mans. L’œuvre s’inspire des “songlines”, cartes chantées que l’on trouve chez les aborigènes australiens. En représentant le territoire par l’oralité et par le son, *Song-Line*, œuvre sonore installée à la fois dans les rames et en sept stations de tramway, propose aux usagers une nouvelle expérience, poétique, de la ville et du quotidien.

Dans ce contexte, en tant que curatrice en art contemporain (plus particulièrement en art public) mais aussi en tant que chercheuse⁸, j’ai alors proposé d’initier une étude portant sur l’ensemble des œuvres d’art créées en France pour les réseaux de tramways afin de pouvoir poser un regard critique sur l’œuvre créée au Mans dans un contexte géographique et historique plus large.

Ainsi il ne s’agissait pas de produire un texte relevant de la

critique d’art ou d’un texte de “curator invité” mais bien d’élargir la focale afin d’étudier l’inscription de *Song-Line* dans le vaste réseau informel de l’ensemble des œuvres créées en France en lien avec les tramways depuis les années 80. J’ai donc tenté une “lecture à distance” pour reprendre le terme de Franco Moretti⁹ d’un réseau d’œuvres hétérogènes n’ayant comme dénominateur commun qu’un type de lieu (le tramway).

Cette approche critique, cette lecture à distance de l’œuvre ne s’est avérée possible qu’à travers un travail de curation de données concernant une multitude d’œuvres, œuvres ayant été par ailleurs “curatées” par différents commissaires artistiques tels que Christian Bernard, pour n’en citer qu’un (tramway des Maréchaux Est à Paris en 2012). C’est à cet endroit que semblent se rejoindre une pratique de curating artistique et une démarche de curation de données. Pour ce faire, il a fallu procéder dans un premier temps à un inventaire¹⁰ de l’ensemble des œuvres d’art créées en relation avec les réseaux de tramway en France depuis 1988 (année de création de la sculpture *Recouvrance* de Marcel Van Thienen sur l’un des futurs sites du tramway de Brest) et jusqu’en 2016 avec la création de *Song-Line* au Mans. Ce premier inventaire, réalisé en grande majorité grâce aux ressources uniquement accessibles en ligne, a abouti à un document strictement impossible à publier dans une version “papier” : un vaste tableau comportant 109 lignes pour autant d’œuvres et 34 colonnes correspondant aux différents champs descriptifs. Soit 3 706 cases d’un tableur qui comportent autant de “données” concernant les œuvres, à manipuler, confronter, relier, bref à rendre lisibles et si possible intelligibles et signifiantes.

Au moyen de deux outils informatiques de visualisation¹¹, une représentation graphique de cet ensemble d’œuvres a été générée. Ces visualisations résultent ainsi de la transformation de documents sources glanés sur le Web, très hétérogènes, en données, puis en leur spatialisation sous forme de graphes afin d’en permettre cette lecture distancée.

La figure 1 (p.7) a été générée afin de relier entre elles les vingt villes dans lesquelles des œuvres ont été commandées pour le réseau de tramway en fonction des domaines artistiques auxquels ces œuvres peuvent être rattachées. On peut ainsi saisir en un coup d’œil sur ce graphe les domaines artistiques privilégiés par les différents commanditaires en France en fonction de la taille du point (bleu) ; il apparaît clairement que les œuvres créées pour les tramways en France relèvent majoritairement de la sculpture et de l’installation (à l’échelle architecturale), ce qui n’est pas très surprenant au demeurant. Néanmoins quelque chose de moins attendu apparaît : les œuvres utilisant le vocabulaire, les mots comme matériau plastique occupent la troisième place de cet ensemble, ce qui permet de penser qu’un certain nombre d’œuvres partagent une même intention de mise en récit, de narration ou encore d’écriture de trame(s) poétique(s) en résonance avec ce moyen de transport. Ce parti pris esthétique est même prédominant par rapport à la fonctionnalité affirmée (signalétique) d’un certain nombre d’œuvres. Quatrièmes en ordre d’importance, les œuvres relevant de l’art sonore et les œuvres participatives (faisant appel à la participation du public) sont représentées dans les mêmes proportions.

4 Wikidata est un projet de la Wikimedia

 Foundation (depuis 2012) : une base de données libre, collaborative et multilingue, qui alimente en données nombre d'article de l'encyclopédie Wikipédia.https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Introduction/fr

5 www.udpn.fr

6 Direction régionale des affaires culturelles, ministère de la Culture et de la Communication en France

7 http://songline-lemans.fr

8 Thèse en Esthétique et humanités numériques à l'Université Rennes 2, http://www.theses.fr/19254392X

9 Franco Moretti, Graphes, cartes et arbres. Modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature, Éditions les prairies ordinaires, 2008, 139 p.

10 La méthodologie d'inventaire adoptée a consisté à récolter les données sur le Web.

11 Outils "Raw", du Density Design Research Lab (Politecnico di Milano, Italie), et "Palladio", du Humanities + Design Research Lab (université de Stanford, États-Unis).

Le Mans, tout en étant un cas spécifique avec une œuvre unique déployée sur l’ensemble de son réseau, “rayonne” autant que d’autres villes ayant fait le choix de commander plusieurs œuvres. Ce rayonnement semble pouvoir s’expliquer par les multiples dimensions et facettes (résidence, sonification, art sonore, œuvre participative) de *Song-Line* ainsi que par son extension sur Internet. Une autre visualisation permet d’affiner la réflexion sur une notion pour le moins ambiguë convoquée dans l’appel à candidature de 2013, celle de perception ou encore d’impact de l’œuvre sur un territoire donné. Afin de ne pas la réduire à la seule visibilité ou dimension physique de l’œuvre, une variable dite de “granularité” a été introduite. Par le degré de “granularité”, il s’agit d’attribuer à chaque œuvre une dimension supplémentaire (d’ajouter ici manuellement des métadonnées, c’est-à-dire des données sur les données), prenant en compte l’étendue physique de l’œuvre sur l’ensemble du réseau du tramway, son emprise (intérieure et/ou extérieure), sa redondance et/ou périodicité c’est-à-dire sa surface potentielle de perception (visuelle et sonore principalement).

Les cercles principaux représentent les villes où circulent les tramways ; leur taille est fonction du nombre d’œuvres : le cercle du tramway d’Île-de-France est ainsi le plus grand avec plus d’une vingtaine d’œuvres. Chaque point coloré représente une œuvre dont la taille est proportionnelle à son “degré de granularité” (la couleur et le motif étant des repères pour les domaines artistiques). Cette vue surplombante permet de distinguer nettement les œuvres relevant du domaine de la création sonore, pourtant moins nombreuses mais dont les “degrés de granularité” sont les plus élevés ; elles apparaissent donc comme prédominantes sur le graphe. La ville du Mans se révèle être un cas tout à fait spécifique. Œuvre et ville se confondent, rayonnant fortement au sein du graphe. Même si ces visualisations n’offrent qu’une vue schématique et interprétative des relations entre les œuvres et les sites, il en ressort néanmoins que l’approche novatrice de la commande publique expérimentée au Mans par les commanditaires et les artistes semble honorer les promesses annoncées : celles d’une œuvre investissant l’ensemble du réseau, agissant comme un véritable marqueur au sein d’un territoire pouvant participer à la reconnaissance d’une expertise spécifique en France dans le domaine du design sonore, de l’art sonore ou encore de la sonification.

Du curating artistique à la curation de données

Cette expérimentation de visualisation à partir de la curation des données sur les œuvres semble ainsi permettre de dégager certains dénominateurs communs entre le curating artistique et la curation de données. La *digital curation* repose ainsi sur trois étapes fondamentales : la sélection, l’éditorialisation et le partage. Lors de la première étape, le curateur réunit des contenus autour d’une thématique donnée. Cette étape, qui est le socle de la curation, peut être manuelle ou automatisée. La seconde étape, celle de l’éditorialisation, correspond à la structuration des données et contenus sélectionnés par le curateur : contextualisation et unification autour du sujet traité, il leur apporte une véritable valeur ajoutée. Dans la troisième phase, les contenus sont mis à disposition des internautes sur une plateforme de curation, qui peut être un blog, un site Web, un Wiki ou toute autre

forme éditoriale à destination d’un public ciblé (mais pas nécessairement).

Dans l’étude des œuvres des tramways en France, la démarche a consisté, comme nous venons de le décrire, à formuler une problématique générale (la question d’un réseau d’œuvres en lien avec les tramways), puis à collecter dans un second temps des contenus et des données afin de constituer un corpus de 109 œuvres en lien avec les tramways. Il a ensuite fallu manipuler, enrichir puis visualiser les données afin d’en faire émerger et de rendre communicable un certain sens, une interprétation. L’activité du curateur en art contemporain est certes plus difficile à résumer en quelques phrases mais il semble néanmoins possible d’en décrire succinctement un mode opératoire. En premier lieu, comme pour la curation de données, il s’agit de formuler une problématique générale qui va circonscrire un certain cadre de réflexion ; dans un second temps, cette problématique va être fragmentée en plusieurs questions, *statements* ou thèmes qui deviennent autant de “données” ou “contenus” auxquels peuvent être reliées des œuvres déjà existantes ou encore la démarche particulière de certains artistes. À partir de ce que l’on peut appeler une carte mentale de ces relations entre ces idées ou hypothèses et ces œuvres (existantes ou à créer), le schéma d’une forme et d’un scénario d’exposition commence à émerger. L’exposition (qu’elle soit dans un espace architectural, in situ ou sous la forme d’une publication) en est l’étape ultime qui consiste en quelque sorte en une mise en visibilité des idées, des contenus et des données collectées à travers une visualisation des œuvres reliées entre elles lors des étapes précédentes. Comme le précise Martin Grandjean¹², l’utilisation de la visualisation de données en histoire (et par extension en histoire de l’art, en esthétique et théorie de l’art) engendre des réactions contradictoires : “alors que certains sont fascinés par son potentiel heuristique à en oublier leur sens critique, d’autres rejettent par principe ces pratiques, les suspectant de cacher un vide explicatif” (Grandjean, 2015).

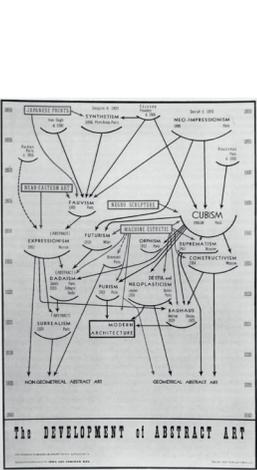
La célèbre carte du développement de l’art abstrait d’Alfred H. Barr (ci-contre) ainsi que les schémas Fluxus de George Maciunas sont des exemples précurseurs de ce rapprochement entre curation artistique et curation de données. Il semble à ce propos révélateur que le schéma de Barr ait été continuellement critiqué en raison de l’évolution inexorable de l’art qu’il tentait de démontrer à l’aide d’une schématisation excessive voire simpliste, dont la subjectivité et le pouvoir de séduction trompeur étaient déjà pointés du doigt, comme c’est le cas aujourd’hui pour nombre de visualisations de données.

Il est probable que dans les prochaines années bon nombre de curateurs en art contemporain et artistes développeront diverses formes de curating algorithmique comme le fait depuis quelques années Cameron MacLeod à travers son projet *Curatron*¹³ tout en rappelant que la quantification préalable à toute application algorithmique est à envisager avec grande précaution dans le monde de l’art en particulier.

Virginie Pringuet

ATLASMUSEUM

ATLASMUSEUM EST UNE PLATEFORME NUMÉRIQUE ÉVOLUTIVE ADOSSÉE À UN PROJET DE RECHERCHE SUR LE MUSÉE RÉTICULAIRE. LE PROJET CONSISTE À DÉVELOPPER DIFFÉRENTS OUTILS D'INVENTAIRE, DE DOCUMENTATION, DE VISUALISATION DE L'ART PUBLIC ET D'HISTORICISATION DES ŒUVRES D'ART. A TRAVERS UN PROCESSUS D'INVENTAIRE FONDÉ SUR LA CONTRIBUTION DES PROFESSIONNELS, DES CHERCHEURS MAIS AUSSI DU PUBLIC, LES ŒUVRES D'ART PUBLIC SONT RÉPERTORIÉES, GÉOLocalISÉES ET DOCUMENTÉES AU MOYEN D'UN ATLAS SÉMANTIQUE SUR LE WEB ET D'UNE APPLICATION MOBILE. UTILISANT LA MÊME STRUCTURE LOGICIELLE QUE L'ENCYCLOPÉDIE WIKIPÉDIA AGRÉMENTÉE DE L'EXTENSION SEMANTICMEDIAWIKI ET BIENTÔT DE WIKIBASE (WIKIDATA), ATLASMUSEUM EST UN OUTIL OUVERT DE VALORISATION DU PATRIMOINE ARTISTIQUE CONTEMPORAIN.



Le développement de l'art abstrait d'Alfred H. Barr (1930)

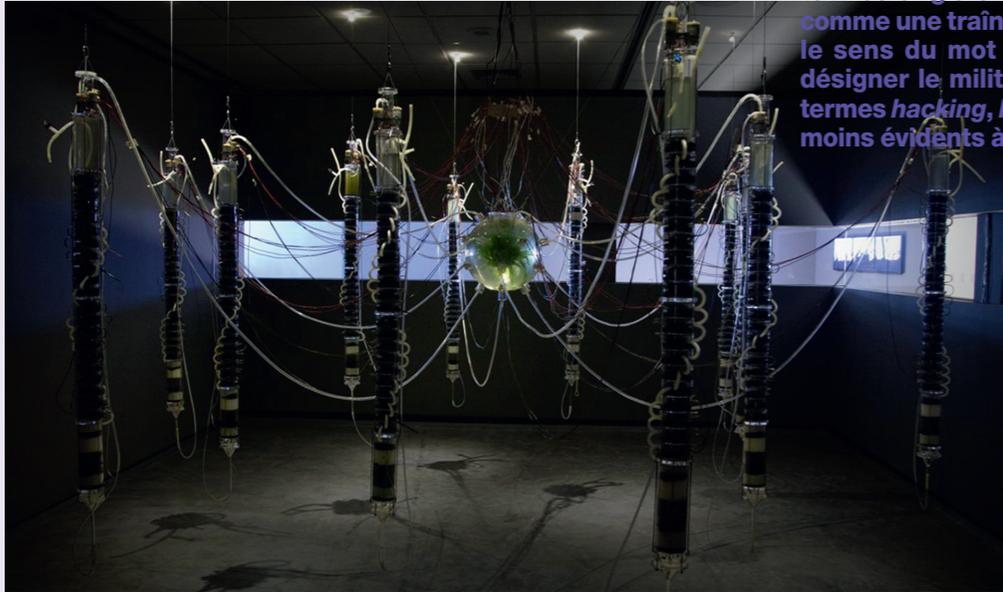
De Montréal (Festival du nouveau cinéma, Centre d'arts Quartier éphémère) à Paris (Nuit Blanche), en passant par Nantes (Scènes nationale Le lieu unique, biennale Estuaire) et Lille (Capitale européenne de la culture), Virginie Pringuet a progressivement glissé depuis 2011 de la programmation artistique vers la recherche en Esthétique à travers la *curation* de données artistiques et culturelles "ouvertes".

Depuis 2011, elle pilote le projet Atlasmuseum (atlasmuseum.net) qui est à la fois l'objet d'étude de sa thèse en Esthétique et Humanités numériques (Université Rennes 2, 2017) et un outil d'inventaire et de cartographie sémantique et collaboratif des œuvres d'art public. Elle a enseigné à l'École des Beaux-Arts de Nantes et est actuellement en charge de la gestion du réseau UDPN (Usages des Patrimoines Numérisés) à l'USPC.

ART(S) & HACKTIVISME

Gilberto Esparza, *Plantas Autofotosintéticas*,
© Gilberto Esparza

En 1996, Omega, un membre de Cult of the Dead Cow¹, groupe américain de célèbres hackers et média de masse “Do it yourself”², proposa le mot valise *hacktivism* pour décrire le bidouillage informatique à des fins politiques. Presqu’immédiatement, le néologisme, issu des termes anglais *hacking* et *activism* se répandit comme une traînée de poudre³. Si, par anglicisme, le sens du mot *activisme* sert généralement à désigner le militantisme (pris au sens large), les termes *hacking*, *hacker*, ou *hack* sont, quant à eux, moins évidents à cerner.



Dans *L'éthique des hackers*⁴, considérée comme la “bible” des hackers, Steven Lévy retrace l’histoire du mouvement depuis ses débuts. Le livre débute par la description d’une communauté d’ingénieurs au célèbre MIT - Massachusetts Institute of Technology dans les années 1950. Le *hack* y est décrit comme un projet alors entrepris au nom d’un plaisir personnel, sans aspiration collective et qui se distingue par sa nouveauté, son style et sa virtuosité technique. S’il est vrai que le concept de *hack* est étroitement lié au développement de l’informatique, l’esprit qui l’anime est, quant à lui, vieux comme le monde : l’homme a toujours été obligé de modifier son environnement, de transformer la matière, de construire. Il est, et a toujours été, par la force des choses, un *maker*, un faiseur. Avec les révolutions industrielles, et la complexification de la technologie, l’homme, à titre individuel, s’est petit à petit, éloigné de cette proximité avec le *faire* pour devenir un consommateur : *Homo faber* vs *Homo Consumer*. Le *hacking* veut lui d’abord s’affranchir d’une organisation scientifique du travail. La spécialisation, la division des tâches font perdre au travail son sens et l’organisation verticale prive tout un chacun de son pouvoir de création : “Le *hacker* est un *Homo faber* qui se réapproprie son travail, comme le montre d’ailleurs tout à fait bien l’un des principes des *hackers* ‘Do it yourself!’”, souligne Gilles Martin⁵. La traduction française du mot *hacker* qui propose le *Grand dictionnaire terminologique*⁶ est d’ailleurs “bidouilleur”. “Quand il voit un objet qu’il ne connaît pas, un *hacker/maker* ne se demande pas : qu’est-ce que c’est ? La question qu’il se pose, c’est : qu’est-ce que

je peux faire avec ça ? [...] Le *hack*, c’est comprendre, bidouiller, détourner”.⁷ Et s’amuser au passage. À l’heure où le personnage du hacker est souvent cantonné à la seule figure du pirate informatique (le *craker*), ces mises au point sont importantes. Amaelle Guiton dira encore que ce qui fait la différence entre le *hacker* et le *cracker*, ce n’est pas la légalité, mais la légitimité. Le *hacker* agira pour le bien commun, le *cracker* pour son propre intérêt. L’*hacktivism* consiste à aller au-delà de l’exploit technologique, d’acquiescer une bonne compréhension des processus politiques, afin de pouvoir les “hacker”. C’est du militantisme citoyen : *hackers*, *hacktivist*, ce ne sont que des étiquettes, le *hack*, c’est l’outil⁸.

Artivisme numérique / hacktivism artistique

Fin 2006, paraissait la publication *La culture en action - Les arts numériques en Communauté française*^{9&10}. Dans le premier texte de la brochure, “Pour un ‘Plan Marshall’ de la culture digitale”¹¹, Yves Bernard, directeur d’iMAL¹², entamait sa réflexion en se demandant si 2006 serait (enfin) l’année de la “reconnaissance des arts numériques par les milieux artistiques, culturels et politiques” de notre fédération (tout en rappelant très justement un premier signe d’éveil, en 2003, lorsque *l’art même* consacrait déjà son numéro 18 aux arts — alors encore appelés — électroniques). À l’heure des débuts d’un Web participatif (et au travers des multiples hybridations du numérique avec d’autres pratiques, terrain d’exploration et d’innovation des plus intenses des artistes multidisciplinaires en Fédération Wallonie-Bruxelles et au-delà), cette brochure

3

- 1 cultdeadcow.com
- 2 Faites le vous-même
- 3 En 2017, sa forme francisée est entrée officiellement dans les dictionnaires Robert et Larousse.
- 4 Levy Steven, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Anchor Press/ Doubleday, 1984
- 5 Gilles Martin, *L'Âge du faire. Hacking, travail, anarchie*. Michel Lallement Paris, Seuil, coll. “La couleur des idées”, 446 p. ISBN : 978-2-02-119049-6”, *Idees économiques et sociales*, 2015/2 (N° 180), p. 73
- 6 granddictionnaire.com
- 7 Boenisch Gilles, “Amaelle Guiton, Hackers. Au cœur de la résistance numérique”, in *Questions de communication*, 2014/2 (n° 26), pp. 427-428
- 8 Guiton Amaelle, *Hackers. Au cœur de la résistance numérique*. Kindle édition 2013

mettait l’accent sur les transformations de notre monde et les bouleversements qui affectaient, et affecteraient toujours plus, nos sociétés post-industrielles dans les années à venir.

Dix ans plus tard, les changements culturels engendrés par les développements des technologies numériques et par les fabuleuses promesses d’un monde qui offre (pour certains) une connectivité instantanée, permanente, organisée (ou pas) des individus, des objets et des machines, ont imprégné la société à tel point qu’elles sont devenues, comme le dit si justement Langdon Winner¹³, constitutives de “formes de vie, pris au sens fort du terme : [c’est à dire que l’]on aurait beaucoup de mal à vivre sans elles”¹⁴. Nos systèmes de télécommunication, de déplacements, nos réseaux sociaux... les structures technologiques qui les sous-tendent, fixent un cadre de vie qui s’étend parfois même à plusieurs générations (que ça soit dans la manière de travailler, de communiquer, de consommer, ou de voyager). Et Winner, de poser la question sous forme de controverse : “Les artefacts font-ils de la politique ?”¹⁵, puisque ces derniers engendrent de nouveaux comportements et habits, de nouvelles activités sociales ou de nouveaux modèles et idéaux, qui impliquent nécessairement une vision et un ressenti différents du monde. Dix ans plus tard donc, à cette heure où “la technique fait le pouvoir”¹⁶, où les dérives effectives ou potentielles des technologies sont proportionnelles à notre inappréhension de ces dernières, il est normal de voir apparaître de plus en plus de voix qui veulent interroger ce monde et ses artefacts. Parmi ces voix, se retrouvent des créateurs, des artistes, des philosophes, des makers, des activistes ou encore des individus se revendiquant de l’inter ou transdisciplinarité.

Dans son manifeste, le collectif artistique *The Critical Engineering Working Group*¹⁷ considère “l’ingénierie comme le langage le plus percutant de notre époque [...] notre dépendance à la technologie comme un défi autant qu’une menace. Plus la dépendance est grande plus il importe d’en analyser le fonctionnement interne”. Les artistes du groupe se posent en alternative : “L’ingénieur critique observe l’espace entre la production et la consommation des technologies. En agissant rapidement, l’ingénieur critique peut déstabiliser cet espace provoquant des moments de déséquilibre et de déception”. De son côté, avec son groupe de travail *disnovation.org*¹⁸, l’artiste Français Nicolas Maignet¹⁹ développe depuis plusieurs années une recherche théorique et pratique sur l’omniprésence du concept d’innovation. Il y met entre autres à jour des “refoulés” technologiques de notre société dans une approche critique particulièrement pertinente. On ne peut que repenser aux mots que Gilles Deleuze a prononcés lors de sa conférence “Qu’est-ce que l’acte de création ?”²⁰ : “Il y a une affinité fondamentale entre l’œuvre d’art et l’acte de résistance”. Et de poursuivre cette réflexion dans son abécédaire²¹ : “à la base de l’art, il y a cette idée, ou ce sentiment très vif, une certaine honte d’être un homme qui fait que l’art ça consiste à libérer la vie que l’homme a emprisonnée [...] et c’est ça résister...”.

En 2007, l’artiste autrichien Gordan Savičić²², fasciné par les relations entre les personnes, les réseaux et les interfaces, lance un projet entre bodyart et electropunk situationniste, une “technofrance”²³ qu’il nomme *Constraint city - The pain of everyday life*. Pendant plusieurs années



Dries Depoorter, *Seattle Crime Cams*,
© Christina Bakuchava

ce projet va le faire arpenter plusieurs villes, son torse vêtu d’un seul corset spécial qui détecte les ondes électromagnétiques et dont les sangles se resserrent au fur et à mesure de l’intensité de ces dernières. Le promeneur Savičić matérialise une ville subie, une invisible architecture composée de couches abstraites d’informations, qui se superpose à notre vie quotidienne. Marquant sa peau jusqu’à la plaie, le dispositif imaginé par l’artiste veut révéler ce que Savičić appelle la “douleur de la société de l’information”, qui tend à vous comprimer jusqu’à vous étouffer.

Plus récemment, en 2015, le prestigieux prix *Ars Electronica*²⁴ récompensait l’artiste mexicain Gilberto Esparza²⁵ et son projet *Plantas Autofotosintéticas* qui prenait la forme d’une machine biotechnologique, grand organisme hybride et autonome, se nourrissant des eaux usées de grandes agglomérations, qu’il recyclait afin de créer sa propre lumière, son énergie et devenir autosuffisant. L’œuvre imposante présente une symbiose entre les bactéries, les plantes, l’eau et la technologie, et met l’accent sur les abus et les conséquences des habitats industriels, politiques et individuels ; elle tente de modifier notre perception et de nous dire que, même dans ce que nous considérons comme “déchets”, il y a de l’énergie, l’existence d’un lien qui nous relie à eux.

Esparza ne se définit pas comme scientifique, activiste ou ingénieur en robotique... pourtant la conception de ses œuvres puise dans tous ces champs. Dans une interview pour le projet *Arttextum*²⁶, il dit : “Parfois, vous entrez dans un conflit. Et de poursuivre : “Je ne fais pas d’art, je fais de la science pure”, mais si vous brisez ces obstacles, ces barrières et ces préjugés, vous pouvez aller plus loin dans vos explorations et mieux raconter les choses”. Il rejoint ainsi la pensée du philosophe français Gilbert Simondon qui affirme que “l’opposition dressée entre culture et technique est fautive et sans fondement”²⁷, affirmation sans équivoque de laquelle émergera d’ailleurs son concept de techno-esthétique²⁸.

9 Ancienne appellation de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

10 Éditions Direction générale de la Culture Ministère de la Communauté française de Belgique 2007, bit.ly/2ya54uj

11 Ibid., p. 4

12 iMAL (interactive Media Art Laboratory) – Centre des Cultures et technologies digitales basé à Bruxelles.

13 Théoricien politique, titulaire de la Thomas Phelan Chaire de sciences humaines et sociales au Département des sciences et de la technologie au Rensselaer Polytechnic Institute de New York et ancien président de la réputée Society for Philosophy and Technology - langdon-winner.com

14 Winner Langdon, *La baleine et le réacteur. À la recherche des limites de la haute technologie*, 1986, p.7

15 Ibid., p. 45

16 Comme le suggère le sociologue français Bruno Latour à propos de l’essai paru en 1935 du philosophe et historien de l’art Walter Benjamin, *L’Œuvre d’art à l’époque de sa reproductibilité technique* - Hennion Antoine, Latour Bruno, “L’art, l’aura et la technique selon Benjamin ou comment devenir célèbre en faisant tant d’erreurs à la fois...”, *Les cahiers de médiologie*, 1996/1 (N° 1), p. 235-241.

17 Constitué des artistes Julian Oliver, Gordan Savičić, Danja Vasiliev - critica-engineering.org

18 Concept emprunté à l’artiste philosophe Gregory Chatonsky, chatonsky.net/dinnovation

19 En résidence d’artiste 2018 à L’Université Catholique de Louvain en partenariat avec Transcultures

20 *Mardis de la Fondation Femis, 17 mai 1987*

21 Pamart Michel, *L’Abécédaire de Gilles Deleuze*, production Pierre-André Boutang, 1988-1989

22 yugo.at

23 Néologisme : technologie + performance.

24 aec.at

25 arroniz-arte.com/en/gilberto-esparza-2

26 arttextum.net/portfolio/plantas-autofotosinteticas-de-gilberto-esparza

27 Simondon, Gilbert, *Du mode d’existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 1989, p. 9.

28 A lire : *Introduction à la techno-esthétique* - Ludovic Duhem, archee.qc.ca janv. 2010



Art2 Network, *Looping* (GIF Art),
Photo © Transcultures

3 Qui a reçu le Prix Ars Electronica 2017.

4 Un volet de son projet *Carnet de voyage virtuel en Corée du Nord* – “le dernier pays sans internautes”.

5 défini dans son livre *Sauver le monde. Vers une société post-capitaliste avec le peer-to-peer* (Les liens qui libèrent, 2015) comme la “capacité des individus de créer, en tant qu'égaux, de la valeur sans être obligés de demander une autorisation à quiconque”.

6 *Organized networks: a model for autonomous organization* (écrit pour la Rotterdam Autonomous Fabric et mis en ligne le 9 juin 2017) networkcultures.org/geert/2017/06/09/organized-networks-a-model-for-autonomous-organization

7 Idem

8 alias Jean-Claude Englebert, économiste belge, co-fondateur du collectif politique la manivelle.

9 Elles-mêmes inspirées par le concept de “probe” de Marshall McLuhan. Une “sonde”, selon Franck Bauchard anciennement directeur artistique de La Chartreuse, Centre national des écritures du spectacle, “n’est ni un colloque, ni un atelier ou une conférence mais un processus d’expérimentation, impliquant des personnes de pratiques et d’horizons différents. Son objectif est de rendre possible leur rencontre autour d’une thématique en lien avec leurs pratiques et de pouvoir en observer les résultats grâce à des regards extérieurs”.

Au PASS, le jeune et talentueux Alexis Choplain (ancien étudiant d’Arts²) déploie son *Uninvisible Lab* repéré dans sa précédente étape au Musée des Beaux-Arts de Charleroi lors du festival City Sonic, un cabinet de curiosités où ce fou du labo transforme signaux et flux chimiques/physiques en sons et en lumières indisciplinées.

Dans cet automne numérique, d’autres initiatives initiées par des opérateurs séduits par ces champs exploratoires se conjuguent à celle-ci.

En novembre, l’Université Catholique de Louvain-la-Neuve ouvre une année qui sera marquée par les “mondes numériques” et ses “empreintes digitales”. En effet, l’UCL Culture propose une programmation pluridisciplinaire dont les événements (conférences, expos,...) interrogent notre rapport au réel/virtuel mais aussi à diverses questions d’identité, d’identification, de droit d’accès... Dans ce cadre, Transcultures a conçu, avec le collectif Art2.Network, l’exposition *Looping* dédiée au GIF Art avec des dizaines d’œuvres en réseau poétiques, ludiques, politiques (dont une grande fresque animée de l’artiste istanbuliote Haidi Rocket qui met en scène des femmes voilées surarmées dans un décor kitsch, une œuvre marquante qui résonne étrangement avec l’actualité),... réalisées par des artistes internationaux, l’ensemble composant une sorte d’instantané de cette culture web pop. Parallèlement à cette exposition, l’UCL Culture lance *Rhizomatics*, un parcours géolocatif sonore et littéraire conçu par l’artiste/chercheur français Franck Soudan, fruit d’un workshop d’écriture avec des étudiants de l’UCL animé par la romancière et essayiste Belinda Cannone.

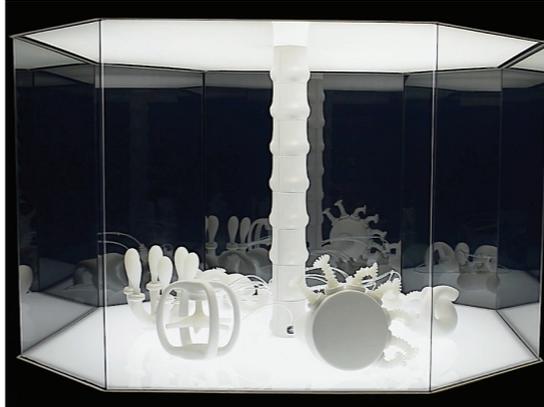
Pointons aussi *Nova XX*, l’initiative de Stéphanie Pecourt, la dynamique directrice des Halles Saint-Géry. Ce forum dédié à l’innovation techno-scientifique et artistique en mode féminin s’articule autour de plusieurs conférences et d’une exposition réunissant neuf artistes qui s’inscrivent dans le cadre d’une réflexion plus globale sur la

question de la “réappropriation des outils numériques de la quatrième révolution industrielle”. Parmi les créatrices sélectionnées, Anne-Marie Maes et son *Intelligent guerrilla beehive*³, une nouvelle forme – bio art – de ruche mi organique, mi électronique, recouverte d’une membrane extérieure sensorielle en *smart textile* capable de s’adapter à la pollution de notre environnement urbain, Léa Roglinao avec *My Room in the Yanggako*⁴ reconstituant une chambre de cet hôtel de Pyongyang grâce à l’analyse de centaines de vidéos déposées sur le Web par des anonymes ou encore Claire Williams dont on a pu apprécier les machines à tricoter hackées, les textiles open source et computationnels et les dispositifs d’écoute subtile.

De la création à la réflexion et vice versa

Pour certains acteurs historiques ou/et plus spécialisés, La Saison des Cultures Numériques est l’occasion de lancer un débat d’idées critiques. Qu’en est-il de la politique dans tout cela ? se demande iMAL avec *What about politics ?* un symposium (qui suit le précédent sur le *Blockchain* organisé en novembre 2016) en partenariat avec KASK l’école des arts de Gand, qui examine diverses initiatives “qui pourraient être considérées comme l’avant-garde d’une nouvelle ère politique” pour questionner l’impact de la réflexion post-institutionnelle inspirée par Internet sur la pratique de l’action politique en se concentrant sur les tactiques, les outils et les visions des initiatives de base, ainsi que sur l’évolution des politiques et stratégies gouvernementales. Pour les organisateurs et leur vingtaine d’invités (parmi lesquels Michel Bauwens théoricien belge de l’économie collaborative et du peer-to-peer⁵, Geert Lovink, théoricien des médias australo-néerlandais et directeur de l’Institute of Network Cultures ou encore Saya Sauliere du ParticipaLAB – associé au Medialab Prado de Madrid –, qui prône la recherche et l’intelligence collective ainsi que la participation délibérative directe via les outils numériques pour une nouvelle forme de processus démocratique), il s’agit d’identifier “les outils et initiatives concrètes qui, aujourd’hui, essaient vraiment de faciliter et d’utiliser de nouvelles formes d’agencement telles que la démocratie liquide, l’e-gouvernance, l’intelligence civique, les plateformes coopératives et l’auto-organisation autonome”. Cette vaste question renvoie également à celle de la possible autonomie du créateur qui, historiquement, comme le remarque Geert Lovink⁶, est inhérente à son degré d’indépendance vis-à-vis des structures dominantes du monde de l’art, et qui passe aussi par un engagement socio-politique. Mais comme le souligne Lovink, avec l’arrivée des réseaux sociaux, les modes d’auto-organisation ont bien changé. En effet, ces relations s’opèrent en temps réel et sont jugées pertinentes dans un “maintenant ou jamais”. Dans ce contexte, “comment les politiques temporaires des médias sociaux peuvent-elles être cassées pour créer des espaces lents, des zones de détente, de rencontre, voire de conspiration ; comment pouvons-nous aller au-delà de la question identitaire et créer de nouvelles cultures d’échange ?”⁷

Cette interpellation de notre *hic et nunc* déboussolé est au cœur d’APREM (Ateliers, Partages, Rencontres des Écritures en Mutation) lancé, en 2011, à l’initiative de Valérie Cordy (metteuse en scène, artiste multimédia-



Jonathan Pêpe, *Exo-biote*,
installation pneumatique et lumineuse - Le Fresnoy

tique et directrice de la Fabrique de Théâtre), Franck Bauchard (directeur du Arts Management Program à l’Université de Buffalo/College of Arts & Sciences, également impliqué dans l’équipe artistique de la Gaîté Lyrique à Paris) et Jean-Claude Dargeant⁸ motivés par l’expérience préalable des *Sondes*⁹ menée à la Chartreuse d’Avignon. Après avoir traité des Big Data en 2016, ce nouveau cycle d’événements-rencontres a pour thème le “théâtre de l’anthropocène”¹⁰. “Comment la géographie et le climat transforment-ils la pratique théâtrale ? Comment faire coexister sur scène la vie, l’animé et l’inanimé, l’humain et la machine ?”¹¹ Les organisateurs sont particulièrement “attentifs au fait que l’environnement est de plus en plus pensé à travers une condition humaine *exosomatique*, soit artificielle et technique, donc basée sur une technologie dont la compréhension de l’impact écologique se raffine”, remarquant que “nos environnements technologiques sont de plus en plus déterminés par un accès à des ressources géologiques” pour se demander quelles seraient les mutations d’un théâtre¹² qui se saisirait de la perspective écologique. Animé par la conviction que “la saisie de ce type d’enjeux ne peut se faire qu’en inventant des formes renouvelées et que ce renouvellement est indissociable de l’expérimentation”¹³, APREM#6 présente d’abord, trois jours durant en novembre, le résultat d’un dispositif d’expérimentation impliquant 24 artistes pluridisciplinaires internationaux qui ont suivi, fin septembre 2017, à la Fabrique de Théâtre, un workshop sur cette thématique avec les célèbres activistes new-yorkais The Yes Men¹⁴. Ensemble, ils ont produit, en octobre, un “hoax” relayé par d’importants médias belges avec un événement de lancement ventant la start-up imaginaire REFUGREENENERGY capable de produire de l’énergie verte en faisant pédaler, pour un salaire de misère, des réfugiés leur promettant une amnistie temporaire. Ensuite, la Fabrique de Théâtre réunit une série d’invités et des observateurs de ces processus créatifs mêlant directeurs d’institutions culturelles, intellectuels et étudi-

ants, chargés de rendre compte des débats à la fin de ces rencontres indisciplinaires. Dans le panorama de la Saison des Cultures Numériques, et plus largement dans le paysage culturel prospectif belge, APREM nous apparaît comme une précieuse balise militante et stimulante tant pour les créateurs que pour tout “spectateur engagé”.

Le rapport entre création et recherche appliquée qui bénéficie d’un éclairage accru ces dernières années avec l’expansion des nouvelles formes d’industries culturelles et créatives, est également présent en filigrane de plusieurs événements de la Saison. Les rencontres Arts/Sciences *Vice Versa* initié par Transcultures, en 2014, s’installent cette fois à Charleroi au Vecteur et au Quai 10 pour une journée de débats et présentations autour du *Crossborder living lab*¹⁵ piloté par l’Institut de Recherche Numédiart réunissant une quinzaine de partenaires wallons, flamands et du Nord de la France afin de stimuler des échanges entre créateurs, concepteurs et chercheurs et monter des projets en lien avec des entreprises de pointe. À un fort volet réflexif, *Vice Versa*#4 propose, en final, une performance solo *Astéroïde*¹⁶ sur les rapports Arts/Sciences créée par Valérie Cordy et des dispositifs artistiques qui ont fait l’objet de différentes phases de recherche. Tandis que le parcours/application mobile *JonXion* développé par Franck Soudan lors de sa résidence Pépinières européennes pour jeunes artistes chez Transcultures, recompose la signature visuelle du territoire carolorégien en utilisant exclusivement des éléments cartographiques et algorithmiques, l’installation *Exo-biote* de Jonathan Pêpe portée par le Fresnoy et avec le concours de l’équipe de chercheurs Defrost¹⁷, produit, en détournant des technologies développées en “soft robotique”, un fascinant organisme cronenbergien, constitué d’entités hybrides.

Cette approche réflexive de ces aventures multimédias défendue par des opérateurs wallons et bruxellois de plus matures et plurielles, s’inscrit résolument à l’intersection de plusieurs territoires artistiques, technologiques et scientifiques où le cognitif rencontre le sensible, rappelant au besoin que sans “thinkers” point de “makers” ! Philippe Franck

Valérie Cordy, *Astéroïde*,
Université de Buffalo, Purple State Event, Novembre 2016
Photo © Mara De Sario



10 L’anthropocène désigne cette période dans la chronologie de la géologie, qui a débuté avec la révolution industrielle et dans laquelle les activités humaines ont un impact déterminant et global sur notre écosystème. Dans un article intitulé “Sortir de l’anthropocène” publié, en 2015, dans le numéro 60 de la revue *Multitudes*, le philosophe Bernard Stiegler, qui a participé à APREM, pointe que “l’Anthropocène est un “Entropocène”, c’est-à-dire une période de production massive d’entropie précisément en cela que les savoirs ayant été liquidés et automatisés, ce ne sont plus des savoirs, mais des systèmes fermés, c’est-à-dire *entropiques*”. Il s’agit, pour lui de ressusciter une “capacité de désautomatisation”.

11 Extrait de la note d’intention d’APREM#6 diffusée par La Fabrique de Théâtre.

12 Qui, dans la perspective de Valérie Cordy, est aussi un théâtre des médias qui se nourrit des porosités interdisciplinaires et des nouveaux outils numériques.

13 Idem

14 Depuis une vingtaine d’années, le duo des Yes Men dénonce, dans ses canulars jusqu’au-boutistes, les travers et hypocrisies du néolibéralisme (Georges W. Bush et le groupe Dow Chemical jugé responsable de la catastrophe de Bhopal en ont, entre autres cibles, fait les frais).

15 Le projet Crossborder living lab est lié au projet Interreg C2L3play qui réunit les partenaires UMONS avec l’Institut de recherche Numédiart, Designregio Kortrijk, Le Fresnoy (Tourcoing), le Mundaneum, l’Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis, la Scène nationale Le Phénix (Valenciennes), l’Université de Lille 3, PICTANOVO, les Rencontres Audiovisuelles (Lille), Lille Design, la Communauté d’agglomération des Portes du Hainaut, Game IN, le cluster média TWIST, Transcultures et Buda Fabrik Courtrai).

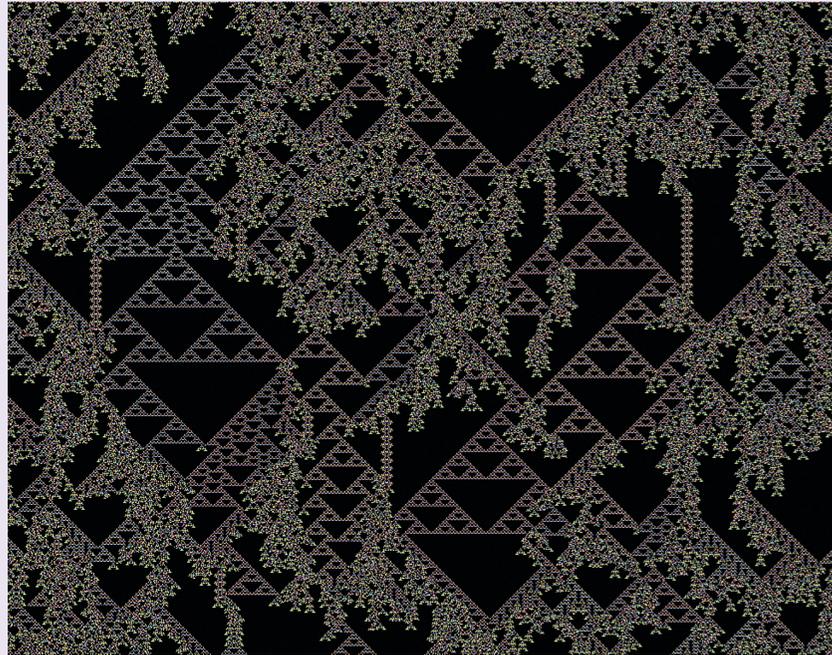
16 *Astéroïde* est le nom générique de la performance solo contextuelle de Valérie Cordy qu’elle a donnée à travers le monde, seule face à un grand écran devant son ordinateur connecté, sur une thématique liée à la manifestation qui l’accueille, et souvent en lien également avec l’actualité.

17 Deformable Robotic Software (Inria/ Institut national de recherche dédié au numérique - Lille)

INFO SUR LES ÉVÉNEMENTS
DE LA SAISON DES CULTURES
NUMÉRIQUES :
SAISONNUMERIQUE.BE

Historien de l’art, concepteur et critique culturel, producteur, créateur sonore et intermédiaire, Philippe Franck est directeur de Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores à Charleroi. Il est le fondateur et directeur artistique du festival international des arts sonores City Sonic (depuis 2003) et des Transnumériques, biennale des cultures numériques (depuis 2005) en Fédération Wallonie-Bruxelles.

INFORMATIQUE CELESTE



Automate cellulaire, visuel issu du livre
A new kind of science de Stephen Wolfram,
2002 (Wolfram media), chapitre 8.

L'art même: Peux-tu évoquer le cheminement qui t'a mené de la vision de l'informatique comme pensée instrumentale à celle de l'informatique comme "autre" de la pensée rationnelle, "ontologie digitale", "forme de vie" ?

Mark Alizart: J'ai toujours été fasciné par l'informatique. Dans *Pop Théologie* déjà, j'essayais de tisser des liens entre cybernétique et philosophie. Alors un jour, je me suis décidé à prendre le sujet à bras le corps. J'ai voulu comprendre comment marchait un ordinateur et je me suis plongé dans l'histoire de l'informatique. Là j'ai découvert des choses extraordinaires, notamment l'histoire proprement philosophique des machines à calculer, puisque toutes les grandes innovations de l'histoire du calcul, même les innovations purement techniques, ont été le fait de philosophes : Pascal, Leibniz, Spinoza ont été engagés dans la construction d'automates. Et pour cause. Ils y trouvaient une modélisation de la question fondamentale de l'ontologie, telle qu'elle se pose depuis Parménide au moins : la possibilité d'articuler l'Être et la pensée. Toute machine à calculer fournit la preuve expérimentale qu'Être et pensée sont bel et bien "le même". L'ordinateur moderne est, à ce titre, l'ontologie réalisée, comme le reconnaissait d'ailleurs Heidegger lui-même

Philosophe, ancien responsable du Palais de Tokyo, directeur des trois tomes de *Fresh Théorie*, auteur du très audacieux *Pop Théologie* publié aux Puf, Mark Alizart interroge dans *Informatique céleste* la méfiance mutuelle, le rendez-vous manqué entre les deux disciplines que sont la philosophie et l'informatique et produit une lecture totalement innovante de la nouvelle ontologie digitale mise en place par l'informatique.

ENTRETIEN AVEC MARK ALIZART

quand il affirmait que la cybernétique est l'accomplissement de la métaphysique.

AM: Peux-tu expliciter la césure, la différence de nature que tu fais passer entre machine à calculer et ordinateur, la première relevant du mécanisme (hiatus entre penser et être), la seconde échappant au mécanisme ? Mais l'informatique n'est-elle pas une sur-raison, un hypermécanisme, certes poussé à ses limites, mais sans qu'il y ait une sortie hors du mécanisme ?

MA: Pour reprendre la définition de Kant, un "mécanisme" est caractérisé par le fait d'avoir sa cause "hors de lui". Par exemple, un rouage en entraîne un autre. Il a une entrée (*input*) et une sortie (*output*) qui sont différentes. Ainsi, "une montre ne peut pas fabriquer une montre" pour reprendre la formule de Kant. Un ordinateur désigne par contraste une machine dont l'entrée et la sortie sont repliées l'une sur l'autre, une machine en boucle. Cela le rend capable d'interroger le résultat des calculs qu'il fait et de prendre des décisions en fonction de ces résultats. Un ordinateur est une machine autonome : il se donne littéralement sa loi. C'est pourquoi il appartient au registre des *organismes*, pour reprendre encore la classification kantienne. Comme nous, comme les animaux, comme les plantes ou les bactéries, il ne traite pas des nombres mais des informations, c'est-à-dire des nombres associés à des instructions (par exemple 0 END, 1 COPY, 2 REPEAT, etc.). Aussi bien, un ordinateur peut régler sa conduite en fonction de son environnement. Il peut s'adapter. Recommencer un calcul autant de fois qu'il est nécessaire pour atteindre un but donné. Un ordinateur peut fabriquer un ordinateur.

AM: Partons de la définition de l'ordinateur comme modélisation du vivant. Comment te positionnes-tu par rapport à ceux qui, émettant des réserves quant à l'intelligence artificielle, posent que le cerveau n'est pas computationnel ? Comment traites-tu l'objection selon laquelle la vie

sous toutes ses formes (homme, animal, plante, rocher...) n'est précisément pas un programme dont l'ordinateur serait le modèle, n'étant point réductible à des algorithmes, des "big data" ?

MA: L'objection essentielle qui a été faite au modèle cybernétique d'explication de la vie ou de la pensée tient au rôle fondamental qu'y jouent les processus chaotiques, la contingence, le hasard, bref, le non-programmable. Ceux-ci ont notamment été mis au jour à partir des années 1960. En France, des gens comme Gilbert Simondon ou François Jacob ont montré que la cristallisation suivait un cours disparate ou que l'ADN avait des sautes de chaîne. Mais le modèle computationnel ne prétend pas que tout est programmable (car en ce sens, tout serait "mécanique"). L'informatique dit justement le contraire : qu'il existe un type de machine qui est capable de faire avec l'aléatoire, puisqu'elle procède par interprétation de son environnement et boucle de rétroaction. L'organisme, le cerveau sont précisément des machines de ce genre. En réalité, la question posée par l'existence des ruptures de symétrie qui se constatent partout dans la nature est d'un autre ordre que celle qui porte sur l'impossibilité de comparer les organismes vivants et les ordinateurs, c'est celle de savoir si l'univers tout entier est ou n'est pas un ordinateur. Je penche pour répondre oui. Mais cela oblige d'opérer un saut supplémentaire et de comprendre l'origine computationnelle de la contingence elle-même.

AM: Avec l'informatique céleste, comme tu l'appelles, produit-on une ontothéologie chapeautée par un Dieu identifié à l'ordinateur ? Dirais-tu que l'essence de l'informatique n'est pas technique mais religieuse, messianique ?

MA: Oui, absolument. Je crois qu'au commencement était bien le Verbe, c'est-à-dire l'information. Je crois que le monde est Esprit, qu'il est le Concept qui se déploie à partir de lui-même, la pensée qui se pense et, ce faisant, se produit. Je n'ai aucun problème avec l'onthéologie en fait. Je comprends bien qu'elle s'est vue accusée d'être à l'origine de tous les maux de la modernité : la pensée instrumentale, mécaniste, calculante, etc. Mais dans la mesure où je vois dans l'ordinateur le dépassement de cette pensée, je vois dans l'onthéologie une solution, pas un problème.

AM: Le nouveau Dieu qu'est l'informatique ne produit-il pas une nouvelle aliénation, une nouvelle idole qui, comme toutes les idoles, finira par être détrônée sous la critique de successeurs de Feuerbach ou de Stirner ? Ne devons-nous pas en finir avec l'attente heideggerienne d'un dieu à venir apte à nous sauver, ce dieu fût-il celui de l'informatique (comble de l'ironie prenant Heidegger à revers) ?

MA: Non, je crois qu'il est très naturel d'avoir le désir d'être sauvé, particulièrement dans ces temps de détresse terribles. Et je ne vois rien de répréhensible à attendre son salut d'un dieu, même si je devine bien le danger qui résiste dans toutes les postures messianiques. Mais si ce qu'on appelle Dieu n'est pas une personne, mais seulement le sentiment qui nous habite qu'il doit y avoir un au-delà de la pensée d'entendement, alors ça ne me dérange pas, parce que c'est vrai. Précisément, cet au-delà existe, c'est l'informatique. Je crois même qu'il existe un danger symétrique, non moins grand, au fait de rejeter tout messianisme, Je n'aime pas la posture des intellectuels à la Camus ou à la Sartre (ou à la Stirner) qui affirment crânement qu'eux n'ont besoin de rien ni



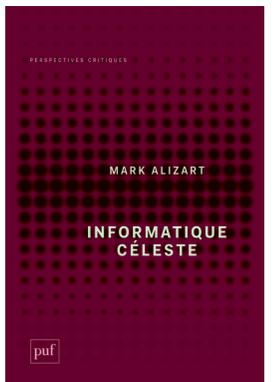
Coquillages, visuel issu du livre
A new kind of science de Stephen Wolfram,
2002 (Wolfram media), chapitre 8.

personne pour vivre. Qu'y-a-t-il de plus bêtement viriliste ?
AM: Tu proposes une lecture novatrice de Hegel : récusant tout mécanisme, tout nécessaireisme, avec son système dialectique décrivant le cheminement de l'Esprit jusqu'au Savoir absolu, Hegel penserait, avant la naissance de l'informatique, le monde, le réel comme information. Il me semble néanmoins que la pensée dialectique, et son moteur du négatif, n'est pas un programme. Que, dès lors, Hegel pourrait encore ranger l'informatique du côté du mécanisme, de "l'esprit est un os" (l'os ici, ce sont les bits).

MA: Hegel n'aimait pas les machines à calculer de son temps, mais il ne connaissait pas l'ordinateur, qui s'inventait pourtant exactement en même temps que lui, en Angleterre, à l'initiative de l'ingénieur anglais Charles Babbage. Il n'est donc pas possible de savoir comment il aurait accueilli cette nouvelle machine qui rompt avec le mécanisme de toutes les précédentes. Ce qu'on peut dire en revanche est que le Système hégélien entretient beaucoup de points communs avec l'ordinateur, à commencer par le plus essentiel : il est bouclé. *L'Encyclopédie* tourne en rond, comme son nom l'indique, le Système est "cercle de cercles". Le "spéculatif" évoque également l'aller-retour que la pensée fait sur elle-même. De surcroît, tout est Esprit pour Hegel. Une formule en apparence aussi mystérieuse que "Toute chose est un syllogisme" se laisse aisément comprendre, maintenant que nous savons que "toute chose est un algorithme".

Ce qui sépare certainement le plus l'ordinateur du Système est qu'un ordinateur reconduit une partition que Hegel aurait condamnée entre *software* et *hardware*. Cependant, si l'on s'intéresse au concept d'information qui est au cœur de l'informatique, cette partition saute. Et c'est ici que le "pas supplémentaire" dont je parlais plus haut demande à être fait. Qu'est-ce que l'information en effet ? Une information est un événement. S'il fait toujours beau dans un pays et que j'annonce qu'il fera beau demain, il n'y a pas d'information dans ma phrase, parce qu'il n'y a pas d'événement. Si en revanche j'annonce qu'il va pleuvoir, il y a une information. Une information est donc d'autant plus riche que l'événement qu'elle annonce est improbable ou imprévisible. Cela signifie que l'informatique est essentiellement une structure d'anticipation, une forme d'appréhension du temps, ou encore le transcendantal qui est là. C'est en ce sens plus profond, qui conjoint programme et événement, nécessité et contingence, automatisme et liberté, que l'informatique s'avère être la réalisation de la métaphysique hégélienne.

Entretien mené par Véronique Bergen

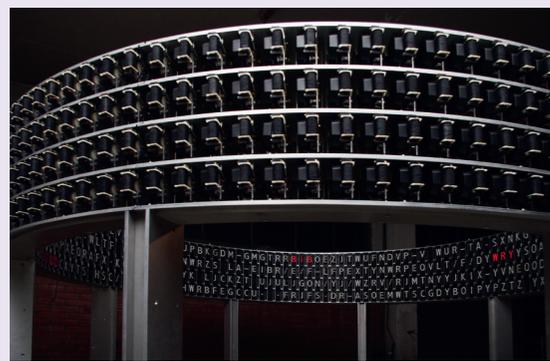


**MARK ALIZART,
INFORMATIQUE CÉLESTE,**
PUF, PERSPECTIVES CRITIQUES,
205 P., 19 EUROS.

Philosophe, romancière et poète, auteur d'essais philosophiques autour de questions métaphysiques, esthétiques, de nombreux romans, collaboratrice à *Art press*, *La Nouvelle Quinzaine*, *Flux News*. Véronique Bergen a publié récemment *Luchino Visconti. Les promesses du crépuscule* ; *Hélène Cixous. La langue plus-que-vive*.

L'ART AU-DELÀ DU DIGITAL

Spectateur assidu des grandes manifestations et mutations des arts numériques depuis une quinzaine d'années, critique d'art, curateur, enseignant et chercheur, Dominique Moulon vient d'achever une thèse de doctorat intitulée *L'art-delà du digital (pratiques et cultures numériques d'un art contemporain singulier)* qui fait également l'objet d'une publication aux Nouvelles éditions Scala¹. Il y considère essentiellement des œuvres créées entre 2005 et 2015, en tentant de ne pas se limiter à leur part numérique et à la fascination qui peut, dans un premier temps, l'accompagner, pour mieux les envisager dans les contextes culturels et sociétaux dont elles ont émergé. Pour Dominique Moulon, il est grand temps de considérer le numérique comme un médium de l'art contemporain à l'instar de la photo puis de la vidéo depuis de nombreuses années. En retour, il évoque ce que le philosophe Norbert Hilare appelle le "coefficient de numérique"² dans le processus de production des œuvres d'art contemporain qui utilisent de plus en plus souvent les nouvelles technologies sans s'en revendiquer pour autant. Ces pratiques, très diverses, sont celles d'un art qui les a intégrées, à l'instar de notre société d'aujourd'hui qualifiée, dès 1998, par Nicholas Negroponte, de "post digitale"³.



LAb[au], *Signal to Noise*, 2012



L'art même: Pourquoi avoir choisi la thématique de L'art au-delà du digital pour votre thèse à l'Université Paris 1-Panthéon Sorbonne qui est aussi votre prochain livre ?

Dominique Moulon: J'ai suivi une formation artistique en école d'art avant de poursuivre à l'Université Paris 8 à l'époque où les arts numériques prenaient de l'ampleur. Aussi, très vite, je m'y suis intéressé. C'était les années 1990 et nous étions toutes et tous dans la fascination des technologies que nous découvriions. Faisant, souvent, d'inévitables efforts pédagogiques pour expliquer des œuvres numériques à nos entourages. Il fallait alors expliquer les techniques avant d'aborder les concepts. Nous avions un réel attachement au virtuel et les principes d'interaction relevaient de la magie. C'était hier et nous vivions les étapes successives d'une "révolution" numérique qui allait changer totalement notre rapport au monde, à l'autre comme à soi-même. Les pratiques artistiques de la fin des années 1980, des années 1990 et du début des années 2000 documentent parfaitement ce changement de paradigme que beaucoup de théoriciens de l'art ou critiques ont analysé. Aussi, j'ai préféré me focaliser sur l'après de cette fascination liée à la découverte, en ce monde contemporain du tout numérique. C'est la raison pour laquelle j'ai essentiellement considéré des œuvres créées entre 2005 et 2015. En tentant de ne pas me limiter à leur part numérique pour mieux les envisager dans le contexte des sociétés dont elles ont émergé.

AM: Quelles sont, d'après vous, les caractéristiques principales, non plus de l'art numérique stricto sensu, mais de ces pratiques artistiques contemporaines qui ont intégré le numérique ? Et comment s'est opéré ce basculement ?

DM: La bascule, c'est l'Internet. Non pas dans sa lente émergence allant de la fin des années 1960 jusqu'au Web plus largement accessible, mais dans sa dimension participative depuis ce que l'on a nommé le Web 2.0. C'est-à-dire que nous sommes passés d'un monde des outils numériques accessibles aux plus téméraires à une société de services dont nous nous approprions les diverses fonctionnalités. La constante, je dirais, c'est la capacité des artistes à tordre ces outils ou services.

¹ Les Nouvelles éditions Scala ont également publié les précédents ouvrages introductifs de Dominique Moulon : *Art contemporain, nouveaux médias* (2011) qui présente, avec de nombreux exemples principalement européens et nord-américains, quelques-unes des pratiques artistiques émergentes (dont l'auteur dresse une typologie) dans la sphère de l'art contemporain utilisant les nouvelles technologies et *Art numérique en résonance* (2015) qui propose une réflexion sur l'évolution récente des pratiques numériques dans l'art contemporain à travers les œuvres d'une trentaine d'artistes et des entretiens avec des responsables de musée, des théoriciens et des critiques.

² en écho au "coefficient de l'art", concept développé par Marcel Duchamp dans son *Processus créatif*.

³ notion popularisée dans un article écrit par Nicholas Negroponte (auteur, en 1995, du bestseller *Being Digital* et co-fondateur du MIT Media Lab) dans le magazine nord-américain *Wired*.

La bascule, dans l'usage d'un média émergent, c'est le moment même de sa démocratisation. Nous accédons avec la plus grande des aisances à une offre numérique qui ne cesse de s'amplifier. Ce qui ne fait pas de nous obligatoirement des artistes, bien que la limite entre les pratiques artistiques et amateurs soit aujourd'hui des plus floue. Surtout lorsque des artistes se saisissent de contenus amateurs pour faire œuvre. Il me semble à ce propos que l'appropriation, un concept ne datant pas d'hier si l'on considère l'histoire de l'art du vingtième siècle, soit une pratique résolument contemporaine. Nous y sommes, car il m'apparaît que les pratiques du détournement comme celles de l'appropriation sont tout à fait représentatives de cet art contemporain numérique.

AM: Vous étudiez, dans un premier temps, les pratiques numériques d'un art contemporain qui s'inscrivent, selon vous, "dans la continuité" d'une histoire de l'art déjà parsemée d'innovations techniques ou technologiques assimilées par des artistes...

DM: Oui, en effet, car nous savons que les innovations, aussi insignifiantes soient-elles, peuvent avoir des répercussions sur la production comme sur la réception des œuvres de notre temps. N'est-ce pas avec l'émergence d'une caméra vidéo aussi portable qu'abordable que se créent les premières performances vidéo ? Et n'est-ce pas l'apparition de webcams sur nos ordinateurs portables, entre autres téléphones ou tablettes, qui réactive autrement l'auto-filmage ? Ainsi certaines de ces œuvres s'inscrivent-elles dans la continuité mais nous disent inévitablement autre chose car le monde est tout autre. La pratique du vidéo *sampling*, plus tardive, ne peut qu'être affectée par notre capacité à éditer comme à assembler les séquences de bases de données sans limites. J'aime comparer le médium numérique au médium vidéo qui a fait art avant d'être accepté par la sphère de l'art contemporain. Et puis, il y a le mouvement qu'autorisent les moteurs donnant à l'art cinétique sa grandeur. L'apparition d'applications logicielles puis de composants électroniques *open source* accessibles au plus grand nombre, tant d'un point de vue économique qu'au regard des tutoriaux en ligne qui en facilitent l'usage, permet aujourd'hui à de jeunes artistes de contrôler les mouvements de leurs installations néo-cinétiques pour que la magie continue d'opérer.

AM: Mais vous évoquez également des créations qui sont les conséquences du "changement d'échelle" annoncé par Marshall MacLuhan dès la fin des années 60...

DM: Je me souviens, enfant, d'avoir découvert la terre vue du ciel au travers des photographies des premiers voyageurs spatiaux de la Nasa. Ces images ont changé notre perception du monde dont nous avons dû considérer enfin la fragilité, et des mouvements écologistes se sont formés ici et là. Aujourd'hui, je ne voyage plus sans aller repérer mes visites avec *Google Earth* à une époque où la planète Terre tient dans le creux de notre main. Comment les artistes pourraient-ils ne pas être préoccupés par ce changement d'échelle ? Les créations documentant le rapetissement qui nous affecte toutes et tous ont de multiples formes. Certaines sont connectées, d'autres s'alimentent en temps réel ou, plus largement, sont conséquentes à l'interconnexion de quantité d'objets aux bases de données dont on a peine à saisir les contours. Qui est entré un jour dans un *data center* gérant nos données personnelles ? Aussi, il est des artistes pour donner des formes à l'invisible comme il est des lanceurs

d'alerte pour nous informer. Et là, nous approchons la sphère du politique que la mondialisation affecte autant que celle de l'art.

AM: On a l'impression qu'après avoir fait exploser le *white cube* en se diffusant via les réseaux et autres supports inédits jusqu'ici dans l'art contemporain, nombre de créateurs identifiés "numériques" tentent aussi, pour gagner une autre reconnaissance et/ou des moyens financiers, d'intégrer les circuits plus traditionnels de l'art...

DM: L'histoire de l'art nous apprend beaucoup des mouvements de va-et-vient qui l'animent, la perturbent. En ce qui nous concerne ici, des mouvements allant de la galerie à l'ailleurs, pour mieux y revenir. À l'observation du *land art* des pionniers qui fuyaient le monde de l'art, il nous apparaît que leurs œuvres ont réintégré l'espace muséal sous la forme de documentations. C'est aussi vrai pour la performance et c'est ce qui s'opère quant aux pratiques artistiques dont les œuvres de technologies désormais obsolètes ont disparu. Je pense aux *9 evenings*⁴ des années soixante. Mais il est aussi, comme vous le remarquez, des artistes qui ont fui la galerie dans les années 1990 en investissant l'Internet. Aujourd'hui, les pratiques en ligne comme celles du *street art* sont de retour en galerie. Et c'est, dans une certaine mesure, une victoire du dispositif privilégié de l'art contemporain — le *white cube* — dont il est question alors même que le marché de l'art se développe en réseau avec des sites comme *Artprice* ou *Artsy*. On pourrait aussi considérer que c'est une victoire de l'Internet sur le marché de l'art, mais il ne peut être question que de confrontations puisque la communauté des arts numériques semble s'être développée en parallèle à la sphère de l'art contemporain au travers essentiellement de festivals, donc plutôt avec de l'argent public.

AM: Le marché de l'art reste encore relativement frileux face aux formes immatérielles induisant aussi des œuvres post-numériques qui intègrent des processus liés aux pratiques digitales pour les réifier et pouvoir proposer des objets "concrets" et donc "commercialisables"...

DM: La pérennité des œuvres de technologies variables a alimenté d'innombrables tables rondes et autant de conférences ou colloques alors que nous découvriions ensemble l'obsolescence programmée de nos matériels personnels. Mais il me semble que les collectionneurs actuels se font à l'idée qu'il est des œuvres qui sont amenées à disparaître. Seules les documentations perdureront. Evidemment, pour les institutions, c'est un peu plus compliqué. Ce qui est certain, c'est qu'avec le renouvellement des conservatrices et conservateurs, ce n'est plus une question de compréhension des œuvres qui est de nature à en ralentir l'accès au musée puisque les cultures numériques sont celles de toutes et tous. En fait, j'ai longtemps cherché de l'art au sein des festivals de la communauté numérique pour, enfin, chercher du digital dans la sphère de l'art contemporain. C'est ainsi que, continuant d'aller tous les ans "en pèlerinage" à *Ars Electronica*⁵, j'ai ajouté depuis quelques années la Biennale de Venise à ma *to do list*. Ce qui m'intéresse, c'est d'envisager les spécificités du médium digital dans l'art contemporain. Le passage d'un contexte à l'autre, de la *black box* au *white cube*, étant à ce point de vue des plus instructif car c'est souvent en changeant de perspective que l'on appréhende autrement les systèmes complexes.

Propos recueillis par Philippe Franck

⁴ Organisé sous l'égide de l'ingénieur des laboratoires de téléphone Bell Billy Klüver et du plasticien Robert Rauschenberg, *9 Evenings: Theatre and Engineering*, présenté à New York, lors de neuf soirées consécutives (du 13 au 23 octobre 1966), des performances qui alliaient arts visuels, danse, théâtre, musique et vidéo. Une équipe de dix artistes (John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman) travaillèrent pendant dix mois, en collaboration avec une trentaine d'ingénieurs des laboratoires Bell dirigés par Billy Klüver et son collègue Fred Waldhauer. Cet événement pionnier devenu historique reste aujourd'hui une référence de collaborations entre artistes et scientifiques.

⁵ Festival consacré aux rapports entre art, technologie et société, organisé annuellement à Linz depuis 1979, *Ars Electronica* qui propose aussi un "Musée du futur", un Future Lab et un Prix associé au festival, est une référence internationale pour l'actualité et le développement des cultures et les arts numériques.



Dominique Moulon est enseignant, chercheur, critique d'art et curateur indépendant. Titulaire d'un doctorat en Arts et Sciences de l'Art, il est membre du laboratoire Art & Flux de l'Unité Mixte de Recherche ACTE (CNRS / Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne), de l'Association Internationale des Critiques d'Art (AICA) et de l'International Association of Curators of Contemporary Art (IKT).

7. DAILY COMPUTATIONS

“Dans mes calculs quotidiens, j’écris avec des nombres, je compte avec des mots”

Hanne Darboven

À travers sa “littérature mathématique”, l’artiste transforme l’écriture du temps en séries de nombres qui ne se réfèrent qu’à eux-mêmes. Elle transforme ainsi le signifiant et le signifié. A travers ce changement de paradigme linguistique, l’artiste rompt avec les principes de composition traditionnels afin de représenter le passage du temps. Son œuvre se construit tel un langage avec son vocabulaire, sa grammaire et sa syntaxe. Son langage, suivant rigoureusement ses propres règles, offre des variations quasi infinies tout en les réinventant périodiquement. Par contre, chaque ensemble particulier est subordonné à une seule “investigation philosophique”, qui fige le temps dans une intemporalité.

“J’écris et je ne décris pas”. La série de chiffres documentent le passage du temps par le biais de l’écriture. Ainsi, ce qui semble être un paradoxe au premier abord — l’association des principes de série et des logiques linguistiques objectives avec l’unicité d’un énoncé subjectif — conduit à une nouvelle qualité : le temps comme “temps d’écriture” et l’espace en tant que quantité géométrique ne fonctionnent plus de manière illusionniste ou en tant que récit, mais plutôt comme structures autonomes et sérielles. L’art n’est plus l’illustration de la réalité, mais son équivalent.

En suivant son propre protocole, la démarche de Darboven devient exemplative de toute une génération d’artistes conceptuels qui associent l’art au langage. Avec des artistes comme Joseph Kosuth, Art & Language, Lawrence Weiner parmi tant d’autres, l’art est appréhendé en tant que système sémantique et sémiotique plutôt que visuel ou esthétique. L’art conceptuel ajoute au champ de l’art et de ses principes d’organisation et de perception picturale ou sculpturale, les codes de la communication. En suivant cette démarche, les artistes se sont directement tournés vers l’emploi et les formats des médias de communication de leur temps dont le téléphone et le télécopieur et les modes de délégation qu’ils induisent.

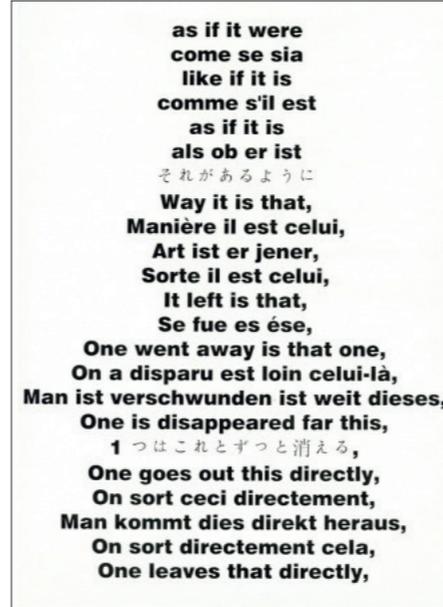
Dans le cycle emblématique *Ein Jahrhundert (Un Siècle)*, Hanne Darboven convertit systématiquement l’écriture des jours, semaines, mois, années et décennies en équations mathématiques. Ces calculs sont produits sur des centaines de pages contenant des séries de chiffres, chaque page cadrée individuellement et le tout accroché en blocs qui tapissent des murs entiers. Dans cette transcription de dates en calculs, Darboven décompose des représentations écrites du temps en constructions de signes abondants et envahissants.



Cet intérêt n’est pas tant motivé par une réflexion sur les médias ou la technologie que par l’utilisation des codes et mécanismes de communication, transposant l’art dans le champ linguistique. L’exemple de Darboven démontre la nécessité de passer par l’analyse linguistique afin d’appréhender son investigation philosophique sur le temps. De même, le travail d’On Kawara doit-il nécessairement passer à travers l’analyse des médias qu’il utilise, comme la cartographie. Cette lecture permet d’appréhender son travail et de le situer dans son temps mais aussi de l’extrapoler dans le contexte médiatique actuel. À travers ces

“tweets – I am still alive” et ces “google maps – I went”, il place l’individu, ou situe son existence, dans l’espace et le temps en documentant un vécu plutôt que de l’illustrer.

Lire l’art conceptuel à travers cette perspective de “média comme message et de message comme média” n’a rien de nouveau. A New York, en 1970, les expositions *Information* au MoMA et *Software* au Jewish Museum, basées sur la notion de science de l’information, témoignaient-elles déjà d’une nouvelle pensée esthétique travaillant sur la linguistique tout en privilégiant davantage le processus, la sérialisation et la systémique.



Alec De Busschère, *As if it were*, 1999

Avec l’arrivée des technologies de communication et de computation dans notre vie quotidienne, notre système de langage et de signe connaît une transformation sans précédent. On assiste à une multiplication de canaux de communication et de formes d’expression. Des jeunes artistes travaillent sur ces nouveaux formats, tout en s’inscrivant dans cette lignée de l’art conceptuel, sa relecture permettant d’apporter des clés de lecture qui, à leur tour, permettent d’appréhender et de nourrir leur réflexion. Depuis le milieu des années 80, l’artiste Claude Closky énumère, classe et accumule des listes de chiffres, de textes et d’images en suivant des règles originales qu’il s’impose. Ses premiers travaux sont de simples pages manuscrites au stylo bille sur feuille A4, et de petits livres rassemblant des taxinomies tautologiques telles que “les 365 jours de l’année 1991 classés par ordre de taille” — une liste de tous les jours de 1991 écrits et classés par ordre croissant, déterminés par la longueur totale des mots — “le lundi six mai” en étant le premier et “le dimanche vingt-quatre novembre”, le dernier. À l’instar d’Hanne Darboven, le langage est son point de départ et son outil pour transformer non pas uniquement la manière de lire un calendrier, mais aussi d’interroger, à travers ce transfert de paradigme linguistique, la notion du temps. La plupart des travaux de Closky explorent la répétition, l’accumulation et les classifications alphabétiques, numériques ou binaires. À nouveau, on retrouve dans son travail ce binôme opposant une systémique très rigoureuse à la singularité d’une règle toute personnelle. Il n’est pas surprenant que ces travaux emploient les formats typiques de l’art

conceptuel : livrets bon marchés, pilles de papier A4 ou clichés alignés sur un mur. Au milieu des années 90, lorsque les CD-ROM et le World Wide Web s’ajoutent à son registre, son art y trouve des moyens d’expression parfaitement adaptés. À l’opposé d’artistes des années soixante, Closky a toujours utilisé un ordinateur et la programmation pour réaliser son travail, mais même si le medium et les formats ont évolué, la démarche reste similaire. Par exemple, dans son travail sur disquette *2 minutes*, l’activation du fichier lance une barre de chargement dont la progression suit cette durée, pour ensuite simplement se refermer. Le spectateur est mis dans une situation d’attente, qu’il a le choix de poursuivre ou non jusqu’à la conclusion. A travers cette scène bien connue de notre vie quotidienne, Closky interroge l’iconographie du medium informatique, bien que le cœur de son travail reste cette enquête sur le sens/non sens.

As if it were (1999) de l’artiste bruxellois Alec De Busschère est un bon exemple d’une approche qui se réfère directement à la pratique et aux formats de l’art conceptuel, tout en les extrapolant à notre temps, à l’emploi d’outils et à la référence aux sujets contemporains. Ici, le point de départ du processus de travail est une citation de Lawrence Weiner, “comme si c’était”, faisant retour sur ce travail sur le langage mais employant une technologie qui, inconnue dans les années 60, participe aujourd’hui intégralement de notre pratique des langues. De fait, chaque ligne du travail correspond à une nouvelle traduction automatique par l’algorithme d’AltaVista. Après 22 itérations en passant par le français, l’italien, l’allemand, etc., la citation d’origine est devenue : “one leaves that directly” (“quelqu’un quitte ça directement”). En le lisant ligne par ligne, le spectateur assiste à cette transformation du sens étape par étape, à la défaillance ou à l’erreur du système. Il se retrouve ainsi confronté à l’auto-poésie d’un algorithme qui, malgré les règles déterminées, ne parvient pas à transmettre le sens correct mais plutôt, au fur à mesure du développement, d’en soumettre un autre. L’hypothèse émise par la citation commence à résonner. Le “si” devient le point de départ d’associations et de réflexions : comme si c’était compréhensible, comme si c’était un être humain, comme si c’était une langue, comme si c’était une œuvre d’art... De cette manière, De Busschère adopte le principe de Weiner conférant au spectateur le rôle d’interprète, tout en l’entraînant dans une mise à plat du processus et dans l’absurdité qui en découle, absurdité d’ailleurs renforcée par l’obsolescence technologique d’une pièce pourtant récente, relique d’une époque. On peut supposer que relancer le même processus aujourd’hui, révélerait un sens différent, un sens actualisé, témoin d’une autre époque.

Dans son installation *Universal digest machine* (2009) l’artiste norvégien Marius Watz place au

milieu de l’espace d’exposition une imprimante connectée à l’internet. Par intervalles irréguliers, elle imprime un ticket de caisse, rapport factuel, indexation quantitative et qualitative des mots clés et des hyperliens d’une page d’internet. L’installation emploie un algorithme de la famille des “spider internet” tel que les moteurs de recherche utilisent afin d’indexer des pages internet. Le spectateur assiste à cette “activité” automatisée de navigation internet uniquement à travers les tickets qui sortent de l’imprimante. La masse qu’ils forment en s’accumulant au sol n’est qu’un fragment infiniment petit du réseau, une accumulation futile et absurde. Le spectateur ne peut que constater la logique sémantique qui régit le système d’indexation et sa propre incapacité d’en faire une lecture complète et cohérente, du moins dans le temps qu’il peut y consacrer, incapacité encore à “digérer” cette réalité qui s’accumule devant lui.

Nombreux sont les exemples d’artistes qui poursuivent une démarche s’articulant autour de protocoles autoproclamés dans lesquels la production de telles taxonomies stochastiques requiert l’usage de l’ordinateur afin de gérer quantité d’informations et de combinatoires. La sérialité dans l’art résulte d’une pensée systémique mais cache souvent un autre aspect inhérent à l’art des années soixante : le rituel. Les immenses séries d’Hanne Darboven, la chaîne infinie de chiffres d’un Opalka... relèvent de cette ritualisation extrême. L’ascétisme véritablement fascinant qui caractérise ces démarches risquerait toutefois d’être confondu, aux antipodes d’une véritable réflexion sur la sérialité, la logique de la machine ou le principe linguistique, avec l’aspect performatif de figures obsessionnelles (ou d’une introspection subjective).

À l’époque des micro-processeurs, c’est surtout le développement processuel d’un système et de ses modes de calcul qui encourage l’action artistique. Cela ne passe plus par cette forme de routine obsessionnelle, mais utilise plutôt les moyens de la technologie pour explorer les questions de sérialité, de temps, de répétition..., sans pour autant contribuer à effacer la subjectivité de l’auteur et les questions de fond. De ce point de vue, placer ces œuvres numériques dans la lignée de l’art conceptuel est une manière de les aborder non en tant qu’exposant une technologie, mais comme une recherche artistique qui interroge davantage les formats et les signes du monde contemporain.

Manuel Abendroth

Manuel Abendroth vit et travaille à Bruxelles. Il a fondé en 1997 le collectif artistique LAb[au], a initié en 2003 la plate-forme d’exposition “MediaRuimte” et, en 2015, le lieu d’exposition “Société”. Diplômé en architecture, il mène un travail d’artiste qu’il lie à une activité d’organisation d’exposition et d’écriture théorique.