

De la création de nouveaux espaces artistiques critiques des TIC.

Entre dénonciation et invention des possibles.

Au-delà d'une intuition d'innovation, il existe parmi les contributions qu'apportent les artistes à la société de véritables mises en question des technologies. A l'ère du web 2.0, les artistes les plus politisés comme ceux présentés lors de l'exposition « Identités précaires » s'attaquent, en les détournant, aux usages qui découlent directement des possibilités technologiques : celui des identités multiples par exemple. Par des « hackings culturels » non dénués d'humour des artistes comme Cornelia Sollfrank, DhmR, Heath Bunting interrogent non seulement la composante technique du media technologique mais surtout au-delà d'une simple désignation dénonciatrice ouvrent des espaces de réflexion critique des institutions, des pouvoirs économiques, des pratiques sociales et culturelles. Certains, comme Christophe Bruno réussissent même à inventer de nouveaux dispositifs et de nouveaux usages.

Innovation, anticipation, hybridation: quels types de relations entre l'art et la technologie ?

Je commencerai cette communication par un premier constat, à première vue simple et évident, et qui, pourtant fait encore débat. Les artistes et pas seulement les designers, parce qu'ils sont porteurs d'imaginaires travaillés par les mythes, les archétypes, l'inconscient collectif auxquels ils sont particulièrement sensibles et perméables, contribuent à façonner, parfois en les anticipant, les concepts, les objets et les expériences techniques. Certains individus isolés ou groupe d'individus « pensent » dans un système de formes symboliques, la culture à venir et préfigurent au même titre que d'autres individus dans d'autres disciplines (l'ingénieur, le scientifique) l'avènement de medias technologiques qui vont devenir dominants. Je pense, en particulier, aux pratiques de représentation liées à l'idée de réseaux, de relations connectées et de communication décentralisée. Parmi celles-ci, se trouvent les pratiques participatives des années 60 et 70 (arts de la performance, happenings, arts de la communication et des medias) que certains auteurs comme l'économiste et essayiste américain Jeremy Rifkin¹ considèrent au même titre que le mouvement libertaire des hippies, comme relevant d'un techno-imaginaire de l'horizontalité citoyenne *versus* la verticalité institutionnelle. Dans le processus de développement des techniques et des technologies que les sciences mettent au point, ces pratiques relèveraient de modèles esthétiques capables de générer en les anticipant sur le plan conceptuel, des applications concrètes et des usages pour la société : ceux du web 2.0 en l'occurrence toujours selon J. Rifkin.

Nous verrons cependant qu'entre les aspirations de ce qui s'est constitué en « contre-culture » et les applications technologiques contributives qui en résultent, se creuse un gap idéologique imposé par un système économique prédateur. Système qui est là pour générer des données qu'il peut exploiter à son profit se nourrissant d'un « empowerment » illusoire du citoyen manipulé, dans ses désirs de contribution, d'expression et de créativité par les logiques d'un libéralisme marchand. C'est pourquoi mon interrogation principale, dans le cadre de cette communication, sera d'essayer, au-delà de cette intuition d'innovation du processus technique ou de cette capacité de co-création avec les sciences de l'ingénieur², de déterminer si l'art et la

¹ Propos recueillis lors de l'émission « 3D » du 5 février 2012 sur France Inter, dont le thème était : « La troisième révolution industrielle de Jeremy Rifkin, et les Anonymous ou l'émergence d'une nouvelle société. »

² Comme ce fut le cas avec la fondation en 1966 à New York, de l'EAT (Experiments in Art and Technology) par les ingénieurs Billy Klüver et Fred Waldhauer avec les artistes Robert Rauschenberg et Robert Whitman.

création peuvent aussi jouer un rôle véritablement critique des usages des technologies, plus spécifiquement des technologies de l'information et de la communication.

La remise en question des usages

Je peux d'ores et déjà répondre par l'affirmative à ce questionnement général en observant que parmi les contributions qu'apportent les artistes à la société, il en est certaines, critiques, qui mettent radicalement en question les usages prévisibles, prévus ou même acquis de ces techniques, soit en les détournant et en les utilisant à contre-emploi, soit en leur attribuant des usages pour le moins inattendus. C'est le cas au tout début du XX^{ème} siècle pour l'artiste hongrois László Moholy-Nagy qui enseigna à l'école du Bauhaus et réalisera ce qu'il intitula lui-même ses « TelephonBilder » (« tableaux téléphoniques »). Il aurait utilisé le téléphone en 1922 pour réaliser à distance cinq peintures sur porcelaine émaillée en transmettant à un fabricant d'enseignes les coordonnées sous forme de points en deux dimensions de ses dessins qu'il avait préalablement retranscrits sur une feuille de papier millimétré. Son interlocuteur, à l'autre bout de la ligne, reproduisait fidèlement à son tour sur une feuille de papier millimétré, le dessin téléphoné par l'artiste au moyen des positions en abscisse et ordonnée figurant les lignes principales des formes créées. Pour les couleurs, muni du nuancier de l'usine, László Moholy-Nagy transmet toujours à distance, les codes des couleurs à poser dans les positions spatiales voulues. L'utilisation d'un outil de communication qui permet grâce à la transmission de la voix humaine d'un émetteur vers un récepteur dans les deux sens, c'est-à-dire conversationnel, pour un usage quasi unidirectionnel de télétransmission de données principalement numériques tel que l'a pratiqué l'artiste ne manque pas de poser des questions sur ce media de communication : se limite-t-il à un service grâce à une amplification de la communication entre deux personnes en abolissant la distance physique qui les sépare ou permet-il aussi un supplément d'activité par la production tangible d'un objet culturel, fruit de la transmission d'informations d'un interlocuteur à l'autre ? Ce faisant, tout en questionnant l'objet technique, l'artiste fait œuvre doublement si je peux dire : il crée ses peintures tout en créant un nouveau dispositif qui s'apparente, dans sa fonction, de façon hybride au fax et aux appareils de numérisation d'images tels que les scanners d'aujourd'hui. Ce procédé que l'on pourrait appeler « fax par numérisation vocale » inventé par l'artiste remet en cause, par le moyen technique utilisé, la manière de fabriquer des images, éliminant en quelque sorte l'habileté d'un savoir-faire manuel de l'artiste. Protocole très en phase avec les nouvelles formes artistiques qui émergeaient en cet âge de la reproduction mécanisée dont Walter Benjamin a su avec acuité analyser les incidences sur les œuvres cinématographiques et la société. Moholy-Nagy remet en question également la notion d'original par l'invention d'une « matrice de nombre » - qui ne va pas sans évoquer et anticiper la notion d'image vectorielle (image numérique tracée grâce à des vecteurs mathématiques) propre à l'art infographique actuel – qui permet de travailler à différentes échelles sans perte de qualité, ce qui est aussi une des caractéristiques de l'art informatique d'aujourd'hui.

D'autres artistes vont ajouter à une mise en question de la technique, l'invention d'autres usages sociaux. C'est le cas d'un artiste comme Fred Forest qui installe ses perturbations communicationnelles au cœur même de l'espace médiatique et du tissu urbain comme il l'a fait pour son œuvre *Télé-Choc-Télé-Change*³ qui a pris place sur la deuxième chaîne nationale française de télévision, du 22 mars au 12 avril 1975 sous la forme de trois émissions expérimentales installées au sein de l'émission de Michel Lancelot « Un jour futur ».

Organisme sans finalité lucrative, l'EAT a été créé dans le but d'officialiser et de donner un cadre physique et social à la participation de l'industrie et des technologies aux arts.

³ http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/14_fr.htm#text

Détournant le mode de diffusion de un vers tous du media de masse télévisuel, et utilisant en synergie le téléphone pour la fonction participative Fred Forest transforme l'émission en un terrain de jeu et d'échanges d'objets apportés par les téléspectateurs eux-mêmes créant du lien social, de la convivialité, de la production de services et de biens symboliques débordant même le cadre du petit écran pour se répandre aussi dans l'espace urbain où les rencontres médiatisées par les objets personnels vont se transformer en rencontres réelles de pairs à pairs entre les téléspectateurs participants et entre eux et l'artiste.

Le temps du web 2.0

Il s'agit maintenant de s'interroger sur ce qui se passe au XXI^{ème} siècle dans un contexte dominé par les ordinateurs et les objets connectés dont une des émanations technologiques les plus influentes est le web 2.0. Qu'en est-il du questionnement critique des technologies de l'information et de la communication par les pratiques artistiques ? S'il existe, quelles formes, quelles modalités et quelles finalités prend-il pour les artistes d'aujourd'hui face aux technologies de notre époque ?

Pour répondre à ces questions dont je n'ignore pas ce qu'elles ont de très général, je procéderai, dans une approche d'ordre pragmatique, par l'évocation des interventions artistiques de l'exposition « Identités précaires ». Cette exposition présentée sur l'espace virtuel du Jeu de Paume du 10 mars au 15 septembre 2011, et consacrée à des formes artistiques fortement politisées sur les réseaux me semble, en effet, un bon terrain d'analyse du positionnement critique adopté par certaines pratiques artistiques pour observer les changements majeurs opérés par la « culture numérique » en opposition à la culture du livre et de l'imprimé. Parmi les concepts affectés par les usages du web, des auteurs de plus en plus nombreux s'accordent à dire qu'un des premiers à subir une transformation radicale est celui de l'identité. Pour Milad Doueïhi, l'identité classique est associée à une généalogie et un territoire (le sang et le sol) alors que l'identité numérique est très différente. Elle dérive d'un historique de notre présence parfois fugace, éphémère et mobile au sein d'un environnement numérique a priori sans frontières. Il en découle des usages directement issus des possibilités technologiques du web qui permettent de démultiplier notre présence et nos actions et de les accompagner par la multiplicité des noms, des identités, des jeux de langages que nous incarnons. D'une identité patronymique qui relie un corps seul et un nom propre unique (Emmanuel Guez, 2014⁴), nous sommes passés à l'hétéronymie identitaire sous l'effet du web et des pseudos que nous nous inventons. « Avec Internet, il y a une explosion des identités, d'abord dans le virtuel bien sûr, mais ensuite dans le réel » nous dit Serge Tisseron⁵. Un seul nom est une idée révolue.

Un questionnement identitaire

C'est sur cette question de la diversification identitaire soulevée par les usages du web que Christophe Brunocommissaire de l'exposition « Identités précaires » a invité les artistes à se pencher. Une des propositions que nous allons examiner est celle de la hackeuse et artiste Internet, conceptuelle et cyber féministe, Cornelia Sollfrank, qui, dans le cadre de cette exposition a présenté une œuvre qu'elle a créée en 1997 dont le titre « Female Extension⁶ » est déjà un clin d'œil un brin provocateur qui fait allusion, en le féminisant, au pouvoir phallique des technologies à augmenter les actions du corps humain, à les externaliser faisant ainsi écho à « l'individu agrandi » de Henri Bergson ou à ce que François Dagognet appelle un

⁴ http://writingmachines.org/2014/03/31/de_l_identite_du_nom_une_histoire_du_web/

⁵ <http://www.culturemobile.net/visions/serge-tisseron-culture-numerique>

⁶ <http://www.artwarez.org/femext/>

« accroissement d'être » (Pierre Musso, 2013). En quoi consiste donc « Female Extension » ? En 1997, un musée traditionnel, la Kunsthalle de Hambourg décide d'organiser un concours de Net-Art intitulé « Extension ». Cornelia Sollfrank, par une stratégie d'infiltration dans l'espace du serveur du musée va détourner les règles du concours créant ainsi par sa participation pour le moins subversive un instrument critique opérationnel qui va questionner l'institution, ses pouvoirs, ses pratiques sociales et culturelles. Répliquant un comportement d'usage propre au web, l'artiste en utilisant un programme informatique, le *Net.artGenerator* permettant de collecter des données HTML au hasard pour les combiner automatiquement va générer des centaines de projets de Net-Art qu'elle va attribuer à deux cent vingt huit artistes femmes du monde entier dont elle crée, bien sûr les identités fictives, leur attribuant des adresses postales, des emails et des numéros de téléphone. Le musée ne put que se réjouir de ce succès de participation à son concours, qui plus est de ce large public féminin. Cependant, contredisant toute logique de calcul de probabilité au vu de la proportion du nombre de femmes participant au concours, pas une seule de ses créatures ne fut primées et seuls trois artistes hommes ont gagné les prix en lice ! L'artiste ne dévoila sa supercherie, restée jusque-là inaperçue, que quelque temps après, dans un communiqué de presse. Ce qu'il faut, me semble-t-il retenir de ce « hacking culturel », c'est sa capacité à ouvrir un espace de réflexion critique à la manière d'un Marcel Duchamp, un des premiers à concevoir l'art comme espace cognitif et réflexif. En effet, que fait l'artiste si ce n'est transposer dans un contexte artistique (l'institution muséale), non pas un objet industriel manufacturé comme l'a fait au début du XX^{ième} siècle son illustre prédécesseur, mais un comportement d'usage lié à l'identité numérique qui, nous l'avons dit est plurielle et protéiforme, voire « hypernymique ». Et par ce geste consistant à opérer un changement radical de contexte pour un usage technologique, l'artiste propose ce que j'ai envie d'appeler une « mutation de ready-made » qui va questionner à la fois la composante technique qui le fait exister, la culture numérique dont il est issu, le rôle de l'auteur, la paternité de l'œuvre, les droits d'auteur et la propriété intellectuelle, questionnant par là même, à l'image du ready-made originel, les fondements du système économique qui lui donne existence.

Une autre « action comportementale » exposée dans « Identités précaires », à la fois émanation directe de cette culture numérique caractérisée par une diversification identitaire et en même temps critique ironique de cette culture et des technologies qui la fondent est celle du label de variété musicale Dick head man Records⁷. Dhmr est en effet un label fictif mais effectif fondé par une quinzaine d'artistes qui multiplie les formations produites par ce label (Mass MurderMouses, REgINA, Ggru, Raoul Beckman ou encore Super Polar en sont les dénominations). Une trentaine de groupes au total pour une quarantaine de disques produits, Dick, artiste démiurge multiplie les patronymes et les genres musicaux et décline à l'envie la polyphonie de son identité, brouillant lui aussi les pistes de la notion d'auteur, de l'individu unique propriétaire de ses créations. Tout comme chez Cornelia Sollfrank, ce n'est pas tant la qualité du résultat produit qui importe mais plutôt une réflexion anthropologique critique de l'humain à travers ses constructions : ses organisations, ses institutions, ses pouvoirs, ses pratiques sociales et culturelles. Ainsi, Dhmr fait de ses actions le terrain expérimental de vastes théories notamment sur le son perpétuel à l'époque de sa ductilité technologique. Détournant un ordre conceptuel occidental de l'individu défini par son identité, sa permanence et son unicité, Dhmr fait circuler les sons passant d'un corps à un autre, d'un nom à un autre, d'un genre à un autre. « Plus qu'un label, Dick représente l'Homme Nouveau. Déterminé par tout ce qui se fait de « moyen », il embrasse à bras le corps les artistes du monde entier. D'ores et déjà, il côtoie les plus grands. Il se réclame de tous et tous le réclame.

⁷ <http://www.dickheadmanrecords.blogspot.com/>

Sa notoriété sera incontestable tant son ambition est tentaculaire. The Eternal Dick Network is not a virtual crime! » a écrit Raoul McCain à propos de DhM⁸.

« *_readme.html* » : un espace critique du nouveau commerce des données personnelles

Cependant, poursuivant *mutatis mutandis* mon analogie avec les ready-made duchampiens, il serait pertinent de se demander si ces artistes « d'Identités précaires » réussissent à changer radicalement le contexte dans lequel ils interviennent et au-delà de la simple désignation dénonciatrice, remettent-ils en question - comme ce fut le cas pour le porte-bouteille - les fondements mêmes du système économique qui lui donne existence ?

Il semblerait que le plus radical d'entre eux, Heath Bunting, un des fondateurs du Net-Art, interdit à vie de pénétrer sur le territoire américain pour son travail et son action anti-OGM, s'attaque, avec son œuvre « *_readme.html* »⁹ datée de 1998, à cette problématique de la marchandisation de l'identité en interrogeant de façon critique le statut du web tel que passé en quelques années de celui de nouvel espace utopique d'échanges et de créativité (rêvé par les idéalistes des années 70 et réalisé par les technologies de la contribution) à celui de laboratoire de marchandising de rapports sociaux et d'intimités. En effet, dans cette oeuvre, Heath Bunting détourne un article de magazine en ligne qui relate son activité artistique. Par son intervention, chaque mot du texte devient un lien hypertexte, qui pointe vers un nom de domaine construit simplement en rajoutant l'extension « .com » à la fin du mot, brouillant ainsi la lecture devenue quasi impossible d'une biographie au profit de faux « dot com » dotés de toute la vraie symbolique des sites de e-commerce, pointant ainsi la désillusion amère d'un Internet devenu le miroir du Capital se nourrissant des données personnelles devenues matière première d'un système militaro-industriel.

Christophe Bruno, un artiste de la dénonciation constructive

Mais, encore une fois, au-delà de cette politique de dénonciation, que pèsent les interventions de ces artistes face à la puissance des géants de l'internet ? Sont-ils eux aussi instrumentalisés par la puissance économique d'une véritable industrie de l'identité, par la surveillance et la traçabilité des flux d'informations ainsi que la gestion des stocks de données narcissiques qu'exploitent à leur profit les G.A.F.A¹⁰ ? Dans quelle mesure réussissent-ils à transformer le milieu technologique dans lequel ils agissent et parviennent-ils à inventer de nouveaux dispositifs et de nouveaux usages ?

Pour répondre à ces questions, examinons le travail de Christophe Bruno mais en tant qu'artiste maintenant et non plus commissaire. Christophe Bruno utilise depuis les années 2000 le web comme un médium et y agit comme un perturbateur (Google repère certaines de ses pièces comme des virus¹¹ !) mais un perturbateur constructif qui contribue à la constitution de cet espace sans cesse émergent et reconfiguré.

En 2002, il va créer le *Google AdWords Happening*¹² consistant à détourner le système *Adwords* de Google¹³ qui permet à des firmes d'acheter des mots-clés afin de faire de la publicité pour leurs propres sites web. Son œuvre consiste à acheter toute une série de mots-clés mais au lieu de mener à des sites de commerce, ils aboutissent à des textes poético-épiphoniques. Le premier mot-clé acheté, c'est le mot « symptom » et le tout premier texte posté c'est : « Wordsaren't free anymore | bicornuate-bicervicaluterusone-eyedhemi-vagina ».

⁸ Extrait de « The Eternal Dick Network is not a virtual crime! », Raoul McCain In *Deep Vibrations*, n°168, NY – March 2005. Traduit de l'anglais par Nicolas Audureau

⁹ http://www.irational.org/heath/_readme.html

¹⁰ Acronyme pour Google, Apple, Facebook et Amazon tous les quatre issus de la Silicon Valley.

¹¹ <http://www.iterature.com/dreamlogs/>

¹² <http://www.iterature.com/adwords>

¹³ <https://adwords.google.com>

Cinq mille cinq cent dix sept personnes ont vu le mot « symptom », seize personnes seulement ont cliqué. Pour Google, cette entreprise n'est pas rentable. L'artiste reçoit donc des alertes d'un robot qui va critiquer ostensiblement sa poésie et au final son compte sera coupé pour manque de rentabilité par le moniteur de contrôle de la performance (marchande bien évidemment) de GoogleAdwords. Cependant, l'artiste a réussi, lui, sa performance (artistique) et ouvert non seulement un espace critique de ce qu'il appelle le « capitalisme sémantique généralisé » mais aussi inventé un outil statistique d'analyse (sous forme de tableaux) non dénué d'humour où chaque mot de chaque langue a un prix. Le mot « sexe » vaut trois mille six cents dollars, le mot « art » vaut quatre cent dix dollars, le mot « net.art » vaut cinq cents. Les mots sont fonction de la demande et le mot le plus cher trouvé à l'époque est le mot « free » ! En 2007, détournant les technologies de reconnaissance d'images grâce à l'utilisation d'un réseau de neurones, l'artiste va étendre l'espace critique de ce nouveau marché des mots et du langage créé par Google à celui des images : Logo.Hallucination¹⁴ consiste à détecter des formes subliminales de logos cachés dans les œuvres d'art ou bien dans les images qui circulent sur le réseau. Ainsi, non sans humour, Christophe Bruno réussit par le détournement des technologies du web à renverser les rôles : c'est l'outil qu'il a développé avec un informaticien roumain Valeriu Lacatusu, qui surveille en continu cet univers panoptique électronique qu'est le web qui scanne, scrute et stocke tous nos échanges. Le surveillant devient sous contrôle. De fait, l'artiste ouvre ainsi des espaces de liberté où l'individu créatif retrouve un véritable pouvoir : pouvoir citoyen de parole, d'action et de création, révélant ainsi l'émergence du rôle ambivalent des dispositifs technologiques comme Facebook, Twitter ou Google. Le propos de ces formes artistiques est donc aussi d'évoquer la possibilité d'une responsabilisation de l'individu, par la prise en main de ces technologies pour un positionnement éthique de modification du politique et du lien social. En dépit des contraintes et des enjeux industriels et marchands, le web 2.0 et les technologies contributives aménageraient des espaces collaboratifs de contributions citoyennes, partagées, dé-hiérarchisées, décentralisées, éthiques et responsables pour ceux et celles qui décident de s'en emparer au service de leur propres causes comme l'ont montré les acteurs des Printemps arabes, par exemple.

La construction de l'espace public politique dans l'environnement de l'imprimé ne s'est pas faite en un jour : cinq siècles ont été nécessaires. Au sein de l'environnement numérique qui, « malgré une forte composante technique qu'il faut toujours interroger et sans cesse surveiller (car elle est l'agent d'une volonté économique)¹⁵ », la pensée et l'action politique ne font, quant à elles, que commencer et les pratiques artistiques prennent d'évidence largement leur part à cette construction et cette vigilance communes.

Bibliographie

BOUQUILLION P., MATTHEWS J-T (2010), *Le web collaboratif : Mutations des industries de la culture et de la communication*, Grenoble, PUG.

CASILLI A. (2010), *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?* Paris, Le Seuil.

CASTELLS M. (2009), *The Power of Identity: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume II*, Wiley-Blackwell.

COUCHOT E., HILLAIRE N. (2003), *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion.

¹⁴ <http://www.christophebruno.com/2006/11/24/logohallucination/>

¹⁵ DOUEIHI M., (2011), *Pour un humanisme numérique*, La librairie du XXIème siècle, Paris, Le Seuil, p. 9.

- DOUEIHI M. (2008), *La grande conversion numérique*, La librairie du XXIème siècle, Paris, Le Seuil.
- DOUEIHI M. (2011), *Pour un humanisme numérique*, La librairie du XXIème siècle, Paris, Le Seuil.
- FOREST F. (2004), *De l'art vidéo...au Net art - Art sociologique et Esthétique de la communication*, Paris, L'Harmattan.
- JEANNERET Y. (2007), *Y-a-t-il (vraiment) des Technologies de l'Information et de la Communication ?* Presses Universitaires du Septentrion.
- LEROI-GOURHAN A. (1964), *Le geste et la parole, tome I Technique et langage*, Paris, Editions Albin Michel.
- REBILLARD F. (2007), *Le web 2.0 en perspective – Une analyse socio-économique de l'Internet*, Paris, L'Harmattan.
- SIMONDON G. (1989), *Du Mode d'existence des objectifs techniques*, Paris, Aubier.
- STIEGLER B. (1996), *La technique et le temps, La désorientation*, Paris, Galilée.

Articles :

- Nom P. (1990), « Titre article ou chapitre », *Nom revue ou Titre livre*, n°, détail date, 10-40
- GLICENSTEIN J. (2001), « Le paysage panoptique d'Internet. Remarques à partir de Jeremy Bentham » *Revue d'esthétique* n°39, « Autres sites Nouveaux paysages », CAUQUELIN Anne (dir.), Paris, J-M Place.
- MOEGLIN P. (1997), « L'œuvre d'art à l'ère de sa coproduction électronique », *revue Epiphaneia*, n° 2, COSTA Mario (dir.), Minervinieditore, pp. 13-19.
- MUSSO P. (1999), « Généalogie et critique de la notion de réseau », *Art Press, Hors série* nov. 99.
- MUSSO P. (2013), « Techno-imaginaire et innovation technologique », *ouverture officielle du colloque « Le numérique à la croisée des imaginaires »*, Institut des Hautes Etudes des Sciences et des Techniques, Paris, Mercredi 16 octobre 2013.
- http://www.modelisations-imaginaires.com/upload/la_lettre_7.pdf