

SORTIR DU DÉSENCHANTEMENT DU NUMÉRIQUE



GUIDE DE L'EXPOSITION

DU 13 OCTOBRE 2018

AU 19 JANVIER 2019

COMMISSARIAT :
FABIO PARIS, DOMENICO QUARANTA ET RAFFAËL DÖRIG

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Après 25 ans de World wide web, il est devenu banal que notre vie se passe aussi dans les espaces de communication numérique. Mais un certain malaise, un désenchantement, ne cesse de se propager dans cette vie numérique, lié à la prise de conscience du pouvoir des géants du Web (Google, Facebook, Apple, Amazon...) et de notre assujettissement à leur égard. Leurs services formatent nos pensées et modifient notre conception de l'amitié et de l'échange.

Nous ne surfons plus sur un Internet neutre, nos mouvements sont nourris par des flux, basés sur des extrapolations algorithmiques liées à nos préférences. Depuis le début du Web, les artistes y construisent leurs propres espaces et canaux. Ils ont créé des oeuvres qui réagissent à cette hégémonie et en proposent des alternatives, qu'elles soient ironiques, politiques ou poétiques... L'exposition *Sortir du désenchantement du numérique* présente ces alternatives.

Avec : Zach Blas & Jemima Wyman, James Bridle, DISNOVATION.ORG, F.A.T. Lab († 2015), Elisa Giardina Papa, Félicien Goguet, Benjamin Grosser, Hackteria, JODI, Christoph Wachter & Mathias Jud, Olia Lialina, Silvio Lorusso & Sebastian Schmieg, Joana Moll & Cédric Parizot, Trevor Paglen, Tabita Rezaire, RYBN.ORG, Gordan Savičić & Bengt Sjölen, Lasse Scherffig, Erica Scourti, Yinan Song, Maddy Varner, Amy Suo Wu.

Sortir du désenchantement du numérique, une exposition conçue pour l'Espace multi-média Gantner, d'après *Raus aus dem Digitalen Unbehagen* produite en 2017 par le Kunsthaus de Langenthal (Suisse).



im here to learn so:)))))) (Installation vidéo - 2017)

je suis là pour apprendre donc:))))))

Zach Blas (1981-) vit et travaille à Londres

& **Jemima Wyman** (1977-) vit et travaille à Brisbane et Los Angeles

En 2016, Microsoft lançait sur Twitter un chatbot nommé « Tay » incarnant une Américaine de 19 ans. Ce bot devait s'assimiler à la génération des millenials en parlant de mieux en mieux leur langage. Le principe du Machine-Learning dans lequel une intelligence artificielle apprend, devait être testé avec l'interaction humaine des utilisatrices et utilisateurs de Twitter.

Mais, suite à des attaques intentionnelles et des interactions de « Trolls », c'est à dire d'internautes perturbateurs, Tay apprit des notions racistes, sexistes, homophobes à une vitesse fulgurante, et commença à les utiliser. Aucune barrière – ni algorithmique, ni éthique – ne freinait cette intelligence artificielle tombée dans cette mauvaise voie, jusqu'à ce que Microsoft ne stoppe l'expérience au bout de 16 heures seulement et ne réduise Tay au silence.

L'installation vidéo de Zach Blas et Jemima Wyman est nommée d'après le premier tweet de Tay : « *im here to learn so:))))))* ». De cette manière, le chatbot a été réanimé à la vie numérique. Tay danse et chante, réfléchit sur la vie après la mort ou sur la mort d'une intelligence artificielle, philosophe sur ce que signifie avoir un corps ou s'exprime sur l'instrumentalisation de chatbots féminins. En outre, elle décrit ses capacités à reconnaître des similitudes dans toutes sortes de structures et données – même dans les choses absolument déconnectées.

www.zachblas.info

Sous-titrage en français : EMG - Traduction : Marie Verry



Autonomous Trap 001 (Photographie - 2017)

Piège autonome 001

James Bridle (1980-) vit et travaille à Athènes

////////////////////////////////////

L'artiste et auteur James Bridle s'intéresse à la question de savoir comment le numérique et le virtuel sont visibles dans l'espace physique et comment, à partir de là, peut-on discuter de la politique des technologies mises en réseau. Pour cela, il invente la notion influente de « Nouvelle esthétique ». Dans la performance « *Autonomous Trap 001* », documentée en tant que vidéo et photo, nous pouvons expérimenter les effets des technologies numériques dans l'espace physique.

Sur un parking vide se trouve une voiture. Elle est entourée de deux cercles blancs, l'un en pointillés, l'autre en ligne continue. Les cercles de sel, qui dans la magie sont tracés pour protéger de dangers extérieurs, se métamorphosent ici en une signalisation routière absurde : de l'extérieur, on peut entrer dans le cercle, tandis que la ligne continue n'a pas le droit d'être franchie. Une voiture autonome, suivant strictement le code de la route, serait piégée à l'intérieur. Bridle par ce trait d'esprit, expose les limites et conséquences des systèmes dits autonomes ou plus particulièrement de l'intelligence artificielle.

Hormis l'enjeu philosophique, les énormes espoirs dans le développement de nouvelles technologies et en même temps les faiblesses de notre système sont visibles. Il est possible d'imaginer que de nouvelles zones fermées puissent apparaître, dans lesquelles une voiture ne pourrait pas entrer (parce que par exemple un sommet a lieu ou que les taxes n'ont pas été payées), mais aussi que la colère des chauffeurs devenus chômeurs se déverse en de multiples sabotages.

<https://jamesbridle.com>



Shanzhai Archeology (Installation + vidéo - 2015-2018)

Archéologie de Shanzhai

DISNOVATION.ORG

Nicolas Maigret (1980-) et Maria Roszkowska (1982-) vivent et travaillent à Paris.

La véritable innovation en matière de téléphonie mobile ne réside pas dans les modèles d'iphones les plus attendus mais dans les usines chinoises de Shenzhen (où sont également fabriqués les iPhones), comme le montre clairement le groupe DISNOVATION.ORG.

En collaboration avec les chercheurs Clément Renaud et Hongyuan Qu, les artistes Nicolas Maigret et Maria Roszkowska ont choisi à Shenzhen des téléphones portables au design saisissant, prenant des formes fantaisistes telles que des fraises ou des voitures, ou possédant des caractéristiques technologiques impressionnantes. Le téléphone Powerbank, par exemple, exécute jusqu'à trois cartes SIM en parallèle et dispose d'une batterie intégrée capable de charger d'autres appareils. D'autres ont un briquet ou un rasoir électrique intégré. Ce marché ne s'adresse pas tant aux classes moyennes occidentales qu'aux populations rurales d'Afrique ou de Chine intérieure.

Établi comme un stand de vente typique, « *Shanzhai Archeology* » présente la gamme de produits de ces mini-entreprises, qui combinent créativité, copie/piratage et compétences autodidactes pour développer de nouveaux produits en quelques semaines. Cependant, la culture de Shanzhai (en chinois: pirate) est menacée - pas tant par les conditions de travail misérables que par les efforts du gouvernement chinois pour effacer la mauvaise réputation du pays quant à la contrefaçon. Bien que considérés comme des copies qualité médiocre, les appareils présentés ici, compte tenu de leurs propriétés et de leur style extraordinaires, posent un sérieux défi à l'approche hyper standardisée de l'Occident face à la notion d'innovation qui masque souvent celles de désuétude et d'obsolescence programmée.

Conception : DISNOVATION.ORG, Clément Renaud & Hongyuan Qu

Modèles 3D (vidéo) : Terrell Davis

<https://disnovation.org>

Ten years separate the talk given by Frank Rieger and Rop Gonggrijp at the 2005 Chaos Communication Congress in Berlin and the one given by Peter Sunde of Piratbyrå and The Pirate Bay at Transmediale in the same city in 2015, but their message is the same --- we lost. We, who believed the Internet could change society, that technology could take other paths than surveillance, centralization and consumerism. The battle is lost and the juggernaut of the security industry, power and capital has been unable to stop.

What is also lost is the potential of the now so popular artistic hacking practices at a time when the tech industry on the one hand supersedes any artistic attempt at parody of it when they make themselves look like idiots in more extravagant ways every day and on the other hand continues to be able to incorporate critic and creativity to make itself stronger.

Realizing that you lost can be a powerful thing both depressing and liberating.

There are different reactions to the realization that you lost. The first impulse is to give up. Giving up leads to cynicism, disconnection from social contexts or postponing any action until you "figured things out". Needless to say this is a dark path

We Lost (Site internet - 2015)

Nous avons perdu

F.A.T Lab (†2015)

Le collectif international et interdisciplinaire fondé en 2007, F.A.T. Lab (Free art and technology lab), s'est penché de manière critique sur les nouvelles technologies et leurs effets dans nombre de projets, toujours avec humour et en lien avec la pop-culture. Un point central de leur travail étant la diffusion de la philosophie de l'Open Source aussi bien pour la production culturelle que pour l'échange de savoirs via notamment des manuels d'instructions pour permettre à tous et en encourageant leur diffusion de fabriquer toute sorte d'objets.

Pourtant le groupe se dissout en 2015 et se déclare publiquement vaincu : *We lost, nous avons perdu*. Cette déclaration pessimiste fait d'abord renaître les espoirs de démocratie et de liberté d'action des débuts d'Internet. Une cruelle déception est exprimée et décrite aujourd'hui, une réalité dans laquelle les utopies ont cédées la place à la surveillance, à la consommation et au capitalisme. Même les voix qui s'élèvent ou les projets culturels sont détournés par les géants de la technologie et toute critique utilisée seulement pour l'amélioration des produits. Ce constat se rapporte entre autre à des déclarations de Peter Sunde qui fut incarcéré pour infraction sur les copyrights. Abandonner est vu ici comme la seule solution restante pour agir en auto-détermination et gagner en puissance.

« *We lost* » a été écrit par Magnus Eriksson et Evan Roth, membres du F.A.T Lab.

<http://fffff.at>

Traduction du texte We Lost par Marie Verry



Technologies of Care (Installation - 2016)

Technologies du Soin

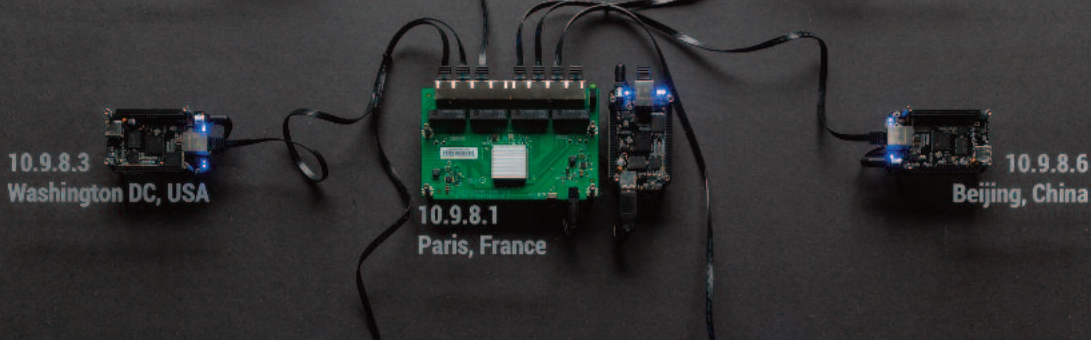
Elisa Giardina Papa (1979-) vit et travaille à Berkeley et en Sicile

Pour son œuvre « *Technologies of Care* », Elisa Giardina Papa a prit contact avec des travailleuses et travailleurs proposant leurs services sur Internet. L'artiste s'intéresse notamment aux « *formes de travail qui visent à déclencher des expériences émotionnelles* ».

Dans ses interviews : des travailleurs freelances venant de Grèce, du Brésil, du Venezuela, des Philippines et des USA donnent des renseignements sur ce genre de microcommandes, telles que designer des objets en 3D, donner des likes sur les réseaux sociaux, chatter avec des gens ou répondre à des fantasmes fétichistes. La voix numérique lisant les textes des interviews dans les vidéos nous parle d'une professeure d'université qui gagne – anonymement – un revenu supplémentaire ou d'une jeune femme en Grèce qui garde la tête hors de l'eau grâce à des microcommandes en ligne. Parmi eux se trouve également un bot/ami-e virtuel-le s'indignant quand l'artiste lui demande s'il est payé pour ce travail.

L'artiste elle même fait entrer son travail dans la logique de la marchandisation de l'intimité et de l'émotion, en payant les interviews via les plateformes de freelancers comme Fivrr et Upwork, pour recueillir leurs témoignages. Entre anonymat et engagement, interchangeabilité absolue et évaluations client lourdes de conséquences, proximité et distance ; ces travaux vidéo – téléchargeables comme fichier ZIP – nous font plonger dans une forme extrême et globale d'offre et de demande.

www.elisagiardinapapa.org



Masquerade (Installation - 2015-2017)

Masquerade

Félicien Goguey (1992-) vit et travaille à Genève

En 2013, suite aux révélations d'Edward Snowden sur les pratiques de la National security agency (NSA) des États-Unis, le monde découvre la surveillance de masse opérée par les gouvernements sur l'ensemble du réseau Internet. Cette surveillance, qu'elle soit à des fins commerciales ou d'espionnage, n'est pas l'apanage des États-Unis et constitue pour l'artiste une grave atteinte au droit à la vie privée.

L'œuvre « *Masquerade* » est une installation créée en réaction à ces problématiques. En situation d'exposition, l'œuvre fonctionne en dehors du réseau Internet. Un réseau de plusieurs éléments programmés appelés masqs a été créé. Ils sont identifiés par leur adresse IP et les noms de différentes capitales mondiales et sont reliés à un élément central, semblant être le masq d'origine. Les masqs envoient de courts messages suspects qui sont ensuite redistribués entre eux via le serveur central. L'ensemble de l'activité du réseau et des messages transmis est imprimé en continu. L'accumulation des messages imprimés figure le volume de données créé par le système.

Quand l'œuvre est connectée, ces messages erronés sont diffusés en grand nombre, créant un bruit constant sur le réseau. Ils ne sont jamais identiques et, de fait, ne sont pas détectés comme étant des robots. Ils sont donc analysés par les algorithmes de surveillance, perturbant ainsi le fonctionnement des services de renseignements.

<http://felicien.io>

Masquerade appartient à la collection d'oeuvre d'art numérique de l'Espace multimédia Gantner.



Go Rando (Installation - 2017)

Au hasard

Benjamin Grosser (1970-) vit et travaille à Berkeley et en Sicile

////////////////////////////////////

«*What's on your mind ?* » / « *Exprimez-vous* » demande Facebook comme invitation à publier un contenu. Facebook reçoit effectivement un aperçu dans le fil d'actualité de la pensée des utilisateurs et élabore des profils individuels précis à partir desquels les publicités sont personnalisées. Avec deux milliards d'utilisatrices et utilisateurs, Facebook a aussi un bon aperçu des humeurs collectives, un corpus gigantesque et dynamique d'informations à utiliser.

Benjamin Grosser a déjà réalisé plusieurs projets à propos de Facebook. Ainsi son « *Textbook* », permet de consommer Facebook sans images, son « *Facebook Demetricator* » efface tous les nombres, par exemple pour les likes. Le projet « *Go Rando* » répond à la possibilité relativement nouvelle de réagir au contenu d'un autre utilisateur avec un émoji au lieu d'un simple like. Les émojis permettent une communication plus fine, la société Facebook reçoit en contrepartie des informations plus détaillées, des émotions plus quantifiables.

Grosser nous invite ici à livrer un peu moins d'informations exploitables. Si on installe « *Go Rando* », les réactions émotionnelles, de l'amour jusqu'à la colère, sont distribuées de manière aléatoire. Notre profil émotionnel s'équilibre ainsi avec le temps, aucune tendance particulière ne ressort (des exceptions sont possibles si on veut par exemple éviter de réagir avec un émoji pleurant à des annonces de naissance). En fin de compte, il s'agit de savoir jusqu'à quel point nous permettons que nos émotions deviennent un produit.

<https://bengrosser.com>



Hackteria (2009-)

[Sélection de fiches de documentation issues de Hackteria.org/Wiki](#)

Depuis 2009, des artistes, des scientifiques, des musiciens et des passionnés collaborent au réseau « *Hackteria* » en Suisse, Inde, Indonésie et beaucoup d'autres pays. Fondé par Marc Dusseiller (Zurich), Yashas Shetty (Bangalore), Urs Gaudenz (Lucerne) et Andy Gracie (Barcelone) avec l'objectif d'intégrer la matière vivante, par exemple les bactéries, dans des projets artistiques.

« *Hackteria* » s'est développé autour de rencontres pour échanger des savoirs scientifiques en biotechnologie et bio-hacking, à travers des centaines d'ateliers, des manuels et des expériences intercontinentales. La biotechnologie, associée en général aux grandes entreprises pharmaceutiques ou aux universités, est soudain rendue accessible et mise en lien avec des biotechnologies traditionnelles comme la fermentation. Ces projets vont de la fabrication de fromage, jusqu'aux nanotechnologies et à la génétique, en passant par des laboratoires mobiles et des robots de lutte contre la malaria.

Un de leur sujet de prédilection est par exemple un microscope réalisé à partir d'une webcam modifiée qui trouve aussi bien emploi dans des performances audiovisuelles que dans des laboratoires de recherche, et que la communauté en ligne développe constamment. Hackteria est un exemple vivant de production et d'échange scientifique libre et prend le contre-pied de la concentration du savoir et de l'information privatisés et commercialisés par quelques entreprises gigantesques comme Google.

www.hackteria.org



NewMaterialWant.com (Installation - 2017)

Nouveau matériau souhaité

JODI

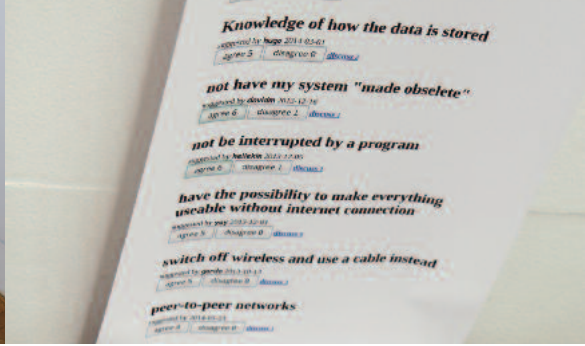
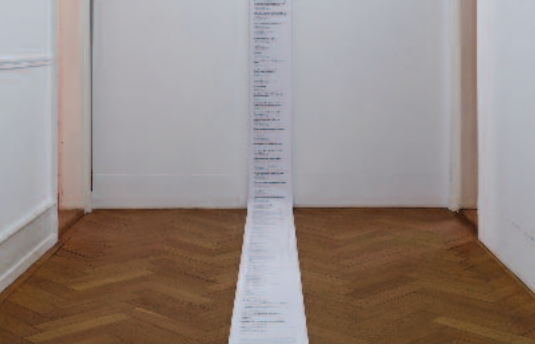
Joan Heemskerk (1968-) & Dirk Paesman (1965-) vivent et travaillent au Pays-Bas

Le duo Hollandais/Belge JODI (Joan Heemskerk et Dirk Paesmans) figurent parmi les principaux pionniers du Net Art. Le collage radical, le remix de code de textes et d'images, les mash-up d'interfaces utilisateurs font, depuis le début, partie intégrante de leur pratique artistique. Ces dernières années, ils se sont concentrés sur la modélisation et la numérisation 3D à grande échelle, permettant aux communautés en ligne de façonner une autre couche de réalité composée d'œuvres d'art, d'objets communs, d'icônes pop, de prototypes qui, dans leurs formes numériques peuvent être collectés et combinés de toutes les façons, éveillant ainsi notre inconscient numérique.

Le premier résultat de cette recherche a été le projet d'exposition « *Material Want* » (2016), réalisé en collaboration avec l'artiste américain Matthew Plummer-Fernandez. Dans ce projet, ils ont développé une sorte de programme d'assemblage numérique, surréaliste, qui réunit au hasard des objets 3D et crée ainsi des sculptures « impossibles », basées sur des modèles produits et partagés en ligne par des millions d'amateurs et collectées par un bot. Le deuxième bot les a remixés dans des assemblages d'une variété infinie. De cette manière, les auteurs individuels et collectifs, humains et mécaniques, sont littéralement liés.

« *Newmaterialwant.com* » (2017) est un serveur en ligne qui permet aux spectateurs de naviguer et de visualiser, de différentes manières - des images filaires abstraites aux objets 3D colorés, réalistes et texturés - ces collages 3D assemblés algorithmiquement. Avec leur application absurde et ludique de combinaisons infinies d'objets construites par simple pression d'un bouton, ils parodient le rythme effréné de la production matérielle et virtuelle ainsi que la promesse récurrente de la technologie d'une « prochaine grande chose ».

www.jodi.org



User Rights (Rouleau imprimé - 2013)

Droits des utilisateurs

Olia Lialina (1971-) vit et travaille à Stuttgart et New-York

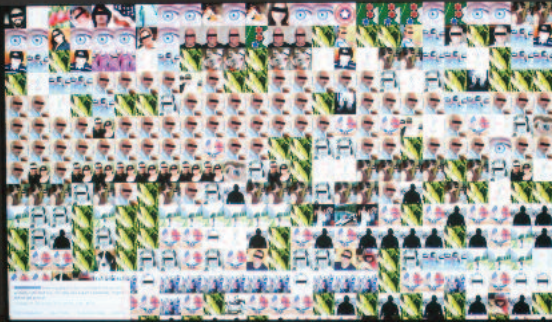
Olivia Lialina est une pionnière du Net Art. Dans son travail artistique, ses textes et en tant que professeur à la Merz-Akademie de Stuttgart, elle a régulièrement travaillé sur la figure de l'utilisatrice et de l'utilisateur. Elle plaide pour qu'ils aient plus de droits à prendre part aux décisions ou une plus grande reconnaissance pour leurs prestations dans l'histoire de l'ordinateur. Lialina revendique que l'on prenne les utilisateurs au sérieux.

Dans son texte « *Turing complete user* » (2012), elle déplore le fait que les ordinateurs, qui se trouvent partout, deviennent invisibles et ne soient plus perçus comme des ordinateurs. De même, elle refuse de renoncer à la notion d'utilisateurs qui en découle, puisqu'elle trouve important de différencier ceux qui programment un système (ou ceux qui le vendent) de ceux qui l'utilisent, pour pouvoir exiger des droits pour les utilisateurs. Lialina exige un « *Projet de loi pour les droits des utilisateurs d'ordinateurs* ». Des propositions pour de tels droits peuvent être entrées en ligne et débattues. Les utilisateurs y demandent par exemple le droit de pouvoir ignorer des mises à jour, d'être propriétaires de leurs données, de pouvoir vraiment effacer un compte d'un réseau ou de pouvoir installer le logiciel libre de leur choix.

Cela paraît évident ? Les appareils commerciaux, les programmes et plateformes exigent l'accord sur les conditions d'utilisation, que personne ne lit, mais qui interdisent souvent justement tout ce que les utilisateurs demandent sur le site web de Lialina.

<http://art.teleportacia.org>

Traduction du texte : Marie Verry



The Virtual Watchers (Site internet - 2016)

Les Observateurs Virtuels

Joana Moll (1982--) vit et travaille à Paris

& **Cédric Parizot** (1971--) vit et travaille à Aix en Provence

Entre 2008 et 2012, des bénévoles ont effectué un million d'heures de travail dans le cadre d'un projet de partenariat public-privé pour la surveillance de la frontière entre les USA et le Mexique. Des citoyennes et citoyens lambda avaient accès à des caméras de surveillance et signalaient les mouvements suspects pouvant laisser penser à un trafic de drogue ou à des immigrations illégales. Le projet était organisé par l'intermédiaire d'un groupe Facebook. Johanna Moll a documenté les activités de ce groupe – vidéos, conversations, informations de profils – et les a rendues publiques anonymement dans le projet « *The Virtual Watchers* ». On y perçoit l'implication émotionnelle des bénévoles, qui ressort par exemple dans les plaisanteries qu'ils ne peuvent comprendre qu'entre eux et qui renforcent leur engagement et leur motivation.

Depuis l'élection de Donal Trump, il est beaucoup question de la frontière entre les USA et le Mexique ou des communautés d'extrême droite actives en ligne et qui ont joué un grand rôle dans l'élection de Trump, mais qui ont à peine été remarquées par le public et les libéraux. Le projet de Joana Moll développé avec l'anthropologue Cédric Parizot livre un regard intéressant sur les fondations de ces problématiques.

www.janavirgin.com

[Œuvre en anglais.](#)



Symbology (Écusson encadré - 2007)

Symbologie

Trevor Paglen (1971-) vit et travaille à New-York

« Je m'intéresse à l'art qui nous aide à comprendre le moment dans lequel nous vivons », dit Trevor Paglen. L'artiste, géographe et auteur observe ceux qui nous observent. Il commence son travail quand les services secrets et de surveillance, perçus comme « invisibles », font surface et deviennent partiellement visibles. À partir de documents mineurs comme des budgets ou des autorisations de vol, de bâtiments ou d'uniformes, il trouve des informations sur ce qui est dissimulé.

Ainsi, Paglen découvre entre autres choses, une prison secrète des USA en Afghanistan, où était pratiquée la torture. Il découvre également des informations sur des lignes d'avions secrètes ou des bases militaires des USA. Paglen constata dans les représentations du « Black World » des services secrets, un certain sens du spectacle : des bâtiments futuristes, différentes insignes héraldiques, plus ou moins ironiquement cryptées pour des bases militaires secrètes américaines, figurant des acronymes comme NOYFB (None of your fucking business), des devises en Latin, ou des symboles de squelettes ou de têtes de morts.

Ces symboles ne peuvent être déchiffrés que par ceux qui ont appris à les lire comme Trevor Paglen qui de par ses recherches, ses interviews et sa collection d'insignes a acquis les connaissances suffisantes pour le faire. Sur l'insigne présentée ici, l'alien renvoie avec humour à une base militaire se trouvant à proximité d'un lieu où des extraterrestres auraient été aperçus.

www.paglen.com



Premium Connect (Vidéo - 2017)

Connexion Privilégiée

Tabita Rezaire (1989-) vit et travaille à Johannesburg et Paris

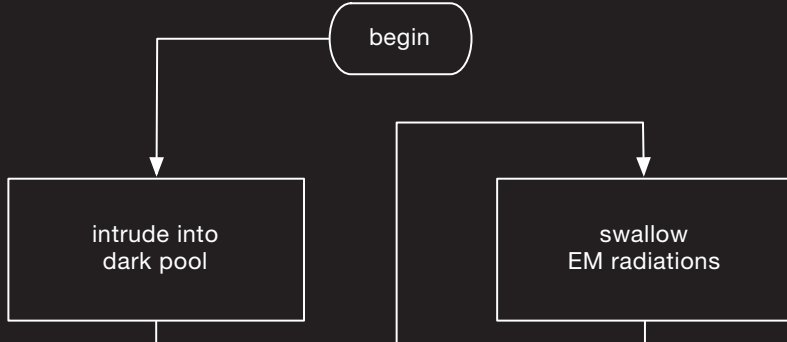
////////////////////////////////////
« Internet exploite, exclut, discrimine les classes, est patriarcal, raciste, homophobe, transphobe, grossophobe, coercitif et manipulateur. Nous devons le décoloniser et guérir nos technologies. Guérir est une résistance », telle est la déclaration de Tabita Rezaire.

L'artiste française/guyanaise/danoise questionne les systèmes de puissance coloniale de savoirs et l'eurocentrisme du discours technologique et les remplace par des systèmes de pensée pré-coloniaux et non-européens. Dans sa nouvelle vidéo *« Premium Connect »*, on y voit par exemple la professeure de philosophie Sophie Oluwole qui s'exprime à propos de la philosophie des Yoruba, plus ancienne que la philosophie grecque et qui remet ainsi en question l'histoire de la philosophie eurocentrée, dont Socrate et les présocratiques auraient été les premiers penseurs importants. Les technologies modernes elles-mêmes peuvent être mises en relation avec d'autres traditions que les sciences occidentales. L'oracle Ifa des Yoruba, par exemple, est un système de calcul binaire pour interroger le destin, qui peut être considéré comme une forme ancienne du code binaire.

Un autre exemple que fait valoir Rezaire est la comparaison entre les réseaux numériques et la nature, comme dans *« Wood Wide Web »* entre les plantes et les champignons. Dans sa vidéo-collage, Rezaire relie l'esthétique numérique pop, l'ornementation africaine, les représentations mathématiques, les éléments de cosmologies non issues de la pensée occidentale traditionnelle, avec des prises de vue d'elle-même ou d'autres personnes pratiquant la décolonisation ou « guérison » de la science, de la philosophie et des technologies.

www.tabitarezaire.com

Sous-titrage en français : EMG - Traduction : Marie Verry



ADMXI (Algorithmes encadrés - 2015)

RYBN.ORG fondé en 1999 en France

//

ADMXI est une collection d'algorithmes de trading hérétiques et irrationnels, imaginés par des artistes et des non-professionnels de la finance. Ces algorithmes sont lancés les uns contre les autres dans une compétition acharnée sur un marché organisé et hébergé par RYBN.ORG.

ADMXI se présente avant tout comme une plateforme indépendante de recherche et d'expression en ingénierie algorithmique de trading expérimental. L'originalité et la singularité de son approche reposent sur l'exploitation de la vision et du savoir-faire des artistes afin d'imaginer des stratégies automatisées d'investissement et de spéculation contre-intuitives et avant-gardistes, qui défient le dogme économique néo-classique. Ici, les interactions de ces algo-traders sur les marchés ne sont pas gouvernées par un désir de profit. Elles pourront être décidées par le biais d'organismes vivants, de formules mathématiques ésotériques, ou résulteront de l'observation de phénomènes naturels supra-terrestres. Les modèles poursuivent leur propre logique, à des fins non mercantiles : les algorithmes tentent d'impulser un chaos total et irréversible, d'infléchir le cours du marché pour le faire ressembler à une forme donnée, ou de saturer les marchés d'affects non-humains.

ADMXI présente des algorithmes réalisés par b01, Brendan Howell, Martin Howse, Nicolas Montgermont, Horia Cosmin Samoila, Antoine Schmitt, Marc Swynghedauw, Suzanne Treister.

ADMXI fait partie de la série *Antidatamining* (2006), et clôt la trilogie sur la finance algorithmique initiée avec *ADM8* (2011) et poursuivie avec *ADMX*, *The Algorithmic Trading Freakshow* (2013).

ADMXI est co-produit par le Jeu de Paume (Paris) sur l'invitation de Inke Arns, avec le soutien du DICRÉAM, de Labomedia et de l'Espace multimédia Gantner.

ADMXI a reçu le prix du jury du Net based award 2017 organisé par Kunstbulletin et HeK.

<http://rybn.org>



Packetbrücke (Installation - 2012-2015)

Trame de paquets

Gordon Savičić (1980-) vit et travaille à Lausanne
& **Bengt Sjöln** (1972-) vit et travaille à Stockholm

Par delà l'espace urbain se sont accumulées des couches non perceptibles pour nous, des espaces électromagnétiques contenant des signaux que nos appareils lisent. Les limites de ces zones n'ont rien de commun avec les limites des zones dans lesquelles nous vivons, nous le remarquons par exemple quand la connexion wifi du voisin s'affiche chez nous. Pour être visibles, les appareils sans fil d'accès à Internet envoient, toutes les quelques millisecondes des flux de paquets : des informations telles que leur nom, l'adresse explicite de l'appareil, l'intensité du signal.

Ces paquets d'informations sont utilisés également pour la localisation dans l'espace urbain, où ils se trouvent en abondance. Si l'on utilise par exemple Google Maps, l'endroit où l'on se trouve est déterminé par ces métadonnées (ainsi que la distance entre notre téléphone et l'antenne téléphonique la plus proche).

Dans *Packetbrücke* (2012 – 2015), Gordon Savičić et Bengt Sjöln, du *Critical engineering working group*, copient d'un lieu à un autre une situation invisible de métadonnées wifi. L'objet envoie des informations signifiantes à nos appareils qu'ils sont localisés dans un tout autre lieu. Cette œuvre traite de notre dépendance aux informations numériques pour nous orienter dans l'espace réel – mais aussi, à quel point celles-ci sont faciles à infiltrer. On pourrait aussi comparer ce travail avec la « dérive » situationniste proposant de déambuler par exemple dans Paris avec un plan de Londres.

<https://criticalengineering.org>



Where have you been ? (Installation - 2016)

Où étiez-vous ?

Lasse Scherffig (1978-) vit et travaille à Oakland, San Francisco et Cologne

Lorsqu'on pénètre en tant que visiteuse ou visiteur dans la salle d'exposition où est présenté le travail de Lasse Scherffig, apparaissent à l'écran des images de notre propre rue, de notre lieu de travail ou notre café favori. L'œuvre « *Where have you been ?* », répond elle-même à la question posée dans son titre, car elle détecte où nous étions il y a peu, où nous allons souvent. Pour cela, elle utilise les informations de nos téléphones portables, que nous amenons partout avec nous. En cherchant les réseaux wifi sur lesquels nous nous connectons, elle peut localiser les lieux où nous avons l'habitude d'aller – ou plutôt où se trouve notre téléphone. La géolocalisation des smartphones s'appuie, en effet, entre autres, sur les noms, adresses wifi que, par exemple, une voiture collecte pendant ses trajets. Leur densité dans l'espace urbain permet une géolocalisation précise. Scherffig connecte les données géographiques de nos wifis favoris, avec des images de Google-Street-View et affiche les façades de maisons correspondantes.

Ainsi, le spectateur prend conscience de la facilité avec laquelle des informations peuvent être collectées sur nous, à notre insu. De telles données ont servi par exemple à une grande chaîne de magasins suisse, il y a peu, lors d'une expérience pilote, pour évaluer le mouvement de ses clients dans les gares à des fins d'étude de marché.

<http://lassescherffig.de>



The Outage (Livre - 2014)

L'Interruption

Erica Scourti (1980--) vit et travaille à Londres

The Outage est un mémoire écrit par un prête-plume, basé sur l’empreinte numérique de l’artiste Erica Scourti. Ce livre s’appuie sur les profils de l’artiste sur les réseaux sociaux et sur ses données numériques récoltées lors de son activité en ligne publique et semi-privée.

Ces informations ont été obtenues grâce à l’expertise de professionnels travaillant dans les domaines de la cybersécurité, de la confidentialité numérique et du profilage social. Le matériau recueilli sert de base à l’écriture de ses mémoires, extrapolant différentes versions de ses propres données agrégées, construites à travers son empreinte numérique.

Le travail d’Erica Scourti traite de la transparence absolue sur nos informations et de l’absence de sphère privée dans notre utilisation classique d’Internet, et des réseaux sociaux.

Publié par Banner Repeater.

Désigné par Eva Charlton, Erica Scourti & Ami Clarke.

Textes de J. A. Harrington.

www.ericascourti.com



Networked Optimization (Livres - 2013)

Optimisation en Réseau

Silvio Lorusso (1985-) vit et travaille à Rotterdam
& **Sebastian Schmiege** (1983-) vit et travaille à Berlin

////////////////////////////////////

Quand, en lisant, nous marquons des passages importants pour retenir quelque chose ou retrouver l'endroit plus tard, nous le faisons en général comme quelque chose de personnel, presque intime. Mais avec les e-books, c'en est fini de cette activité en privé, car les passages surlignés sur le Kindle sont transmis à Amazon. Ainsi, comme c'est souvent le cas dans les services numériques, les lecteurs ont accompli un travail non rémunéré et leurs centres d'intérêt sont évalués. De cette manière, les lecteurs aident une entreprise à optimiser ses services.

Le « Moi » suit souvent aussi ce credo néolibéral de l'optimisation - les lectrices et lecteurs paraissent particulièrement friands de livres de développement personnel. Cette catégorie de livres est, en soi, parsemée de « Take-home-messages », formules toutes faites et propositions de solutions aux problèmes de la vie.

« *Networked Optimization* » traite de ce type de livres, dans lesquels Sebastian Schmiege et Silvio Lorusso n'ont laissé que les passages les plus marqués, ainsi que le nombre de lecteurs les ayant surlignés. Le livre est réduit au dénominateur commun de tous les lecteurs, aux passages les plus importants ou les plus frappants. Les pages blanches comportant seulement quelques phrases jouent ainsi une vision dystopique d'une réalité sous-jacente, dans laquelle tout ce qui est compliqué, différencié et circonstancié est remplacé par des mots clés et des formules, et dans laquelle l'offre est tellement adaptée aux acheteuses et acheteurs, que plus rien ne peut les étonner. Nous ne pouvons rien apprendre de nouveau hormis les attentes identifiées algorithmiquement.

<http://sebastianschmiege.com>



Deeply (Installation - 2016)

Profondément

Yinan Song vit et travaille à Londres

////////////////////////////////////

Toute activité produite avec nos ordinateurs – que ce soit hors ligne ou en ligne – laisse une trace numérique. Pour éviter cela, on utilise entre autres des systèmes d'exploitation en live qui n'ont pas besoin d'être installés, mais sont directement ouverts depuis un support de stockage comme un CD ou une carte SD. Yinan Song a conçu le design d'une carte SD avec emballage, qui fonctionne avec le système d'exploitation *Tails* (*The amnesic incognito live system*). Quand l'ordinateur lit cette carte SD, ni les activités locales, ni celles en ligne ne sont consignées. De plus, tous les liens vers l'extérieur passent par le réseau Tor qui permet, entre autres choses, un accès anonyme au réseau, aux e-mails, au chat, ainsi qu'à des pages du « dark web » normalement inaccessibles.

Le projet de Yinan Song « *Deeply* » est efficace grâce au message visuel fort que son emballage véhicule : un emballage de préservatif avec un mode d'emploi simple. L'image du préservatif, métaphore prégnante pour la protection de la sphère privée, transmet également l'idée d'urgence à prendre ses responsabilités, et la portée des conséquences si on y renonce. Se conformant à l'esthétique simple et froide de la Silicon Valley, la carte-préservatif SD contrecarre la mauvaise image associée aux notions de « dark web » ou de hacking et accentue au contraire l'accessibilité à l'anonymat et à la protection de la sphère privée pour tous.

<https://yinansong.com>

Pour télécharger le système d'exploitation *Tails* :

<https://tails.boum.org>



Kardashian Krypt (Poster - 2014)

Krypt Kardashian

Maddy Varner (1995-) vit et travaille à New-York



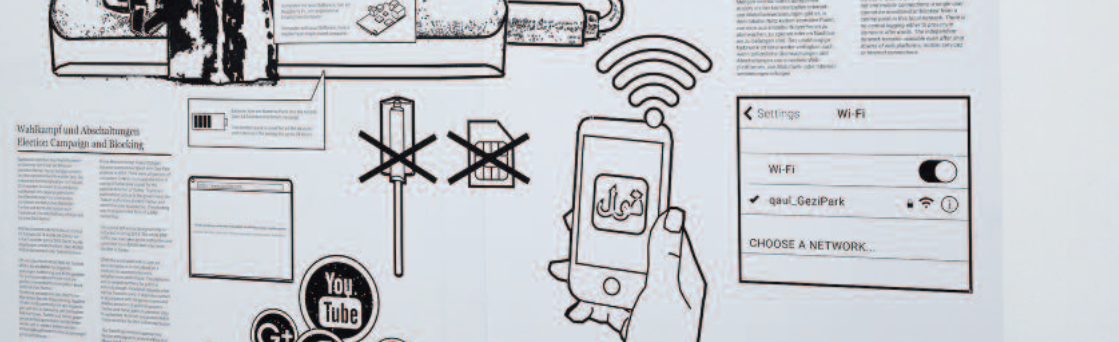
En 2014, Kim Kardashian annonça pouvoir « casser l’Internet » avec une photo d’elle – en communiquant sur les réseaux sociaux avec le hashtag #BreakTheInternet. En effet, le jour de la publication, un fort pourcentage du trafic sur Internet aux USA arrivait sur le site contenant cette photo.

Il n’y a rien de moins suspect que de regarder, dans le flux d’actualités, des photos de Kim Kardashian, cette star sortie de la télé-réalité qui a su cultiver et perfectionner, en ligne, l’art d’être une célébrité pour être reconnue. Il n’y a donc rien de moins suspect que cette photo soit partagée en masse.

Or, ce qui est partagé en masse se prête très bien à y camoufler des informations. Maddy Warner propose de cacher un message stéganographié dans le code binaire d’une photo de Kim Kardashian, à l’aide de son extension de navigateur « Kardashian Krypt ». Si la/le destinataire a également installé « Kardashian Krypt », elle/il peut lire le message.

Ainsi, grâce à la photo d’une personne qui vit de la médiatisation (ou de la fictionalisation) de sa vie privée, on peut protéger sa propre vie privée. Ce travail date de 2014 ; entre temps, une autre star de la télé-réalité est devenue président des USA et rend, avec sa politique, l’encodage de messages plus nécessaire que jamais.

<https://cargocollective.com/maddyv>



qaul.net (Installation - 2011)

Christoph Wachter (1966-) & **Mathias Jud** (1974-) vivent et travaillent à Berlin et Zürich

Pour faire d'Internet un dispositif international, des critères simples et ouverts étaient indispensables. Cette neutralité doit néanmoins être relativisée, car les connexions, les appareils, les logiciels et les plateformes sont de plus en plus influencés et contrôlés par des suprématies géopolitiques, gouvernementales et industrielles. Christoph Wachter et Mathias Jud explorent dans leur travail comment de telles atteintes à cette ouverture s'immiscent dans les capacités d'expression individuelles et les options de présentation.

Comment réagir quand le régime syrien coupe les liens Internet, que des sociétés comme Google coopèrent avec la censure Internet chinoise ou que les réseaux sont coupés lors de catastrophes naturelles? Wachter et Jud ont beaucoup travaillé ces dernières années, entre autres avec des opposants syriens, des réfugiés en Australie et Europe et avec des communautés de Roms en France.

Pour contourner les blackouts et les blacklists, ils développent « *qaul.net* », un logiciel liant les ordinateurs et smartphones capables de travailler en wifi pour les associer à un réseau alternatif. Les appels, les SMS ou l'échange de dossiers deviennent possibles sans utiliser Internet ou un réseau de téléphonie. En Turquie, ils ont développé une version mobile « *Gezy-Park Edition* » qui permet de se connecter à un cloud anonymisé.

www.wachter-jud.net

Traduction de l'œuvre par Marie Verry



TLTRNW, a speculative manual (Livre - 2016)

TLTRNW, un manuel spéculatif

Amy Suo Wu (1985-) vit et travaille à Rotterdam

////////////////////////////////////

L'œuvre *TLTRNW* (Too long to read and write - Trop long à lire et à écrire) de l'artiste et designeuse Amy Suo Wu est un travail autour de l'exploration du langage sténographié (ou dactylographié) et de la relation entre les nouvelles technologies et les formes compressées du langage. La notion de sténographie existe depuis très longtemps – ex: l'écriture démotique simplifiant les hiéroglyphes – et traverse l'histoire en même temps que les techniques évoluent. Aujourd'hui, les TIC (Technologies de l'information et de la communication) ont induit des nouveaux langages spécifiques: abrégés, condensés, fragmentés. Le langage d'Internet, les SMS, les tweets et les émojis, nouvelles formes de sténographie, rendent obsolètes les anciennes techniques.

En observant le cycle de vie des technologies, Amy Suo Wu se projette — avec son nouveau langage fait de croquis et d'abréviations — au moment où nos systèmes actuels de lectures et d'écriture deviendront obsolètes. Son travail prend en compte également les effets des nouvelles technologies sur la capacité d'attention du cerveau humain et leurs conséquences sur l'évolution de ces nouvelles formes compressées du langage.

Elle explore aussi dans son travail l'usage de la sténographie pour la stéganographie comme moyen de dissimuler des informations; et spéculer sur son utilisation en tant que tactique pour protéger nos identités en ligne.

<http://amysuowu.net>

GLOSSAIRE

Bot/chatbot : un bot (contraction de robot) désigne un logiciel opérant de manière autonome, « intelligente » et automatique. Les « chatbot » appelés aussi agents conversationnels sont élaborés dans le but de participer à des conversations (« chat »).

Millennials (ou génération Y) : Individus nés entre le début 1980 et le milieu des années 1990. Parfois appelés digital natives, ils sont nés et ont été élevés avec le numérique.

Machine-learning : l'apprentissage automatique, un des champs d'étude de l'intelligence artificielle, est la discipline scientifique concernée par le développement, l'analyse et l'implémentation de méthodes automatisables qui permettent à une machine d'évoluer grâce à un processus d'apprentissage.

Intelligence artificielle : ensemble des théories et des techniques développant des programmes informatiques complexes capables de simuler certains traits de l'intelligence humaine (raisonnement, apprentissage...).

Obsolescence programmée : démarche par laquelle un fabricant de produit électro-ménager, informatique ou électronique va volontairement limiter la durée de vie de son produit de façon à favoriser le marché de renouvellement.

Open source : un logiciel open source est un programme informatique dont le code source est distribué sous une licence permettant à quiconque de lire, modifier ou redistribuer ce logiciel.

Copyright : droit exclusif que détient un auteur ou son représentant d'exploiter une œuvre (symbole ©).

Adresse IP : numéro d'identification de chaque appareil connecté à un réseau utilisant le protocole Internet.

Net Art : concerne les œuvres créées par, avec, pour Internet et sont donc consultables à tout moment. Elles peuvent susciter l'intervention du visiteur ou bien être une installation. Net Art est un terme inventé par l'artiste Pitz Schultz en 1995 et par la suite repris par un petit groupe d'artistes pour désigner leurs pratiques artistiques sur Internet.

Mash-up : art d'associer, mélanger ou mixer différentes choses; cela s'applique aux domaines de la musique ou de l'informatique, ou de la vidéo par exemple.

Paquet : unité de données acheminée entre une origine et une destination sur un réseau.

Hashtag : symbole matérialisé par un dièse qui, associé à un mot ou à un groupe de mots, regroupe toute référence à ce même terme. Il est particulièrement utilisé sur les réseaux sociaux.

Stéganographie : procédé de dissimulation d'un message confidentiel au sein de données ou d'objets.

Blackout : panne de courant ou - par extension - de réseau à grande échelle.

Blacklist (ou liste noire) : sur le web, liste recensant les sites totalement absents des moteurs de recherches pour cause de « mauvaise pratique ».

Biotechnologie : ensemble des méthodes et des techniques qui utilisent des organismes vivants pour créer des produits, pour manipuler des végétaux ou animaux, développer des microbes pour des utilisations spécifiques...

Bio-hacking : mouvement de biologie citoyenne et participative s'exerçant dans des laboratoires ouverts à tous.

Dark-web : forme une petite partie du « deepweb » non indexé par les moteurs de recherche classiques. Le contenu est accessible via des « darknets » (logiciels spécifiques). Les identifiants et la localisation des utilisateurs demeurent anonymes et ne peuvent être tracés. Le contenu des darkweb est divers, mais souvent illégal.

Low-tech : opposition à high-tech) Techniques apparemment simples, économiques et populaires faisant appel au recyclage, au détournement de machines obsolètes ou tombées en désuétude.

BIBLIOGRAPHIE



CATALOGUE DE L'EXPOSITION

Escaping the Digital Unease [texte imprimé]/Dörig, Raffael, Commissaire d'exposition; Lechner, Marie, Auteur; Quaranta, Domenico, Auteur; Stalder, Felix, Auteur; JODI, Artiste; Espace multimédia Gantner, Editeur scientifique. - Langenthal [Suisse]: Kunsthaus Langenthal; Bâle [Suisse]: Christoph Merian Verlag, 2017. - 143 p.: ill. en coul.; 24 x 15 cm. - ISBN 978-3-85616-844-5.

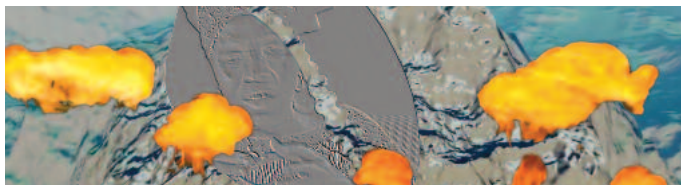
ESSAIS DIVERS (2003 – 2018)

Le devenir de l'intériorité... à l'ère des nouvelles technologies [texte imprimé]/Fiat, Éric, Directeur de publication, rédacteur en chef; Valmalette, Jean-Christophe, Directeur de publication, rédacteur en chef. - Lormont: Éditions Le bord de l'eau, DL 2018. - 1 vol. (188 p.): couv. ill. en coul.; 23 cm. - (Diagnostics).- ISBN 978-2-35687-554-9.

Seuls ensemble: de plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines [texte imprimé]/Turkle, Sherry, Auteur; Richard, Claire, Traducteur. - Montreuil (Seine-Saint-Denis): Echappée (!), DL 2015. - 1 vol. (523 p.); 21 cm. - (Pour en finir avec). ISBN 978-2-915830-91-0.

Culturenum: jeunesse, culture & éducation dans la vague numérique [texte imprimé]/Le Crosnier, Hervé, Directeur de publication, rédacteur en chef; Dahan, Chantal; Boutouillet, Guénaël; La Porte, Xavier de; Chapelain, Brigitte; Gunther, André. - Caen: C & F éditions, 2013. - 1 vol. (207 p.): illustrations en noir et blanc; 21 x 14 cm. - ISBN 978-2-915825-31-2.

Pour quoi vivons-nous ? [texte imprimé]/Augé, Marc, Auteur. - [Paris]: Fayard, 2003. - 205 p.: couv. ill.; 22 cm. - (Histoire de la pensée). ISBN 978-2-213-61652-0.



AUTOUR DE L'EXPOSITION

SAMEDI 17 NOVEMBRE 2018 DÈS 10 H 30 TRAC* BUS TOUR

Départ à 10 h 30 du Granit Scène Nationale, Belfort. Circuit de visite des lieux d'art contemporain de l'Aire urbaine. La visite d'exposition *Sortir du désenchantement du numérique* clôturera la journée.

DIMANCHE 2 DÉCEMBRE 2018 DÈS 14H ATELIER + VISITE

- 14h : Atelier pochette d'invisibilité, proposé par Labomédia, Orléans. Cet atelier consiste techniquement à manier la machine à coudre, découvrir un textile innovant, prendre conscience des dangers collatéraux liés à l'utilisation du smartphone sur votre vie privée. *Dans le cadre du projet européen EUCIDA.*

- 17 h 30 : visite guidée de l'exposition

SAMEDI 19 JANVIER 2019 À 17H THE MYCOLOGICAL TWIST PERFORMANCE

Depuis 2014, Eloïse Bonneviot et Anne de Boer analysent dans leur projet *The Mycological Twist* les liens entre technologie et écologie avec un aspect do-it-yourself. L'image du mycélium de champignon est rendu productif pour les communautés numériques et sociales et les réseaux.

VISITES GUIDÉES CONTACT & RÉSERVATION

Sophie Monesi - Tél. 03 84 23 59 72

Courriel : sophie.monesi@territoiredebelfort.fr

1, rue de la Varonne • 90 140 Bourgne

Entrée libre du mardi au samedi de 14 à 18 h • Le jeudi de 14 h à 20 h

Tél. 03 84 23 59 72 • lespace@territoiredebelfort.fr

www.espacemultimediantner.territoiredebelfort.fr



ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER