

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, The Mycological Twist.

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 Kunsthhaus 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 apprend 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 chabot 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 du 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 de 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>



Technologies of Care (Installation - 2016)

Technologies du Soin

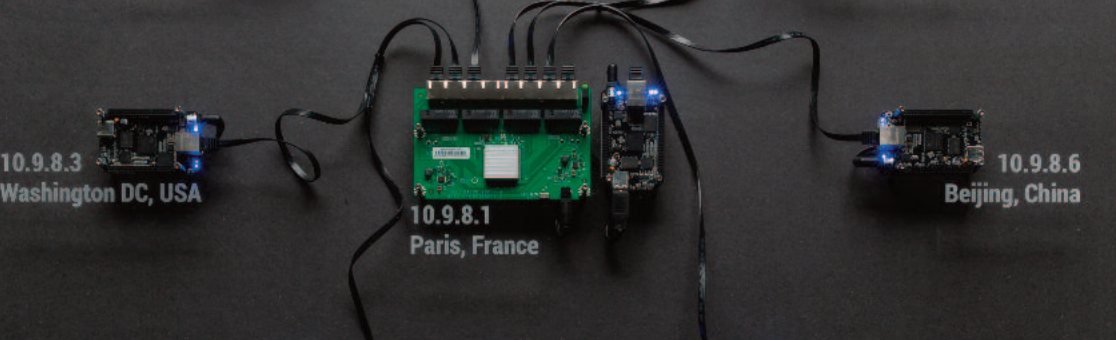
Elisa Giardina Papa (1979-) vit et travaille à Berkeley et en Sicile

Pour son œuvre « *Technologies of Care* », Elisa Giardina Papa a pris 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

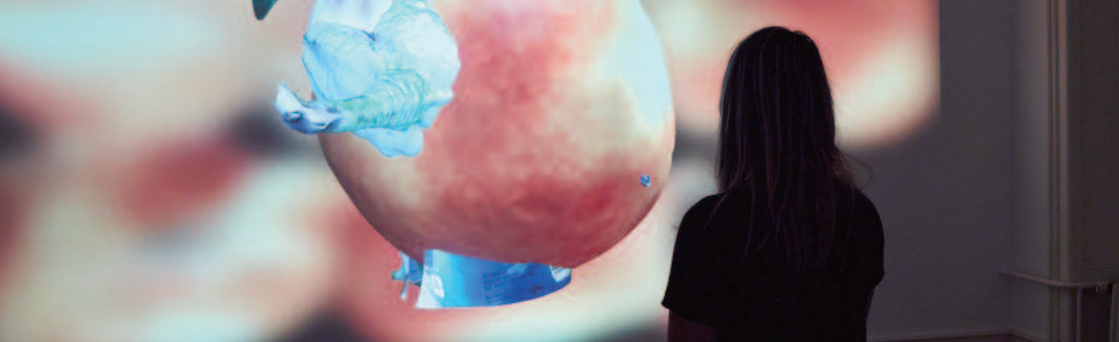




Sélection de fiches de documentation issues de [Hackteria.org/wiki](https://hackteria.org/wiki)

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.

10



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 remixé 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

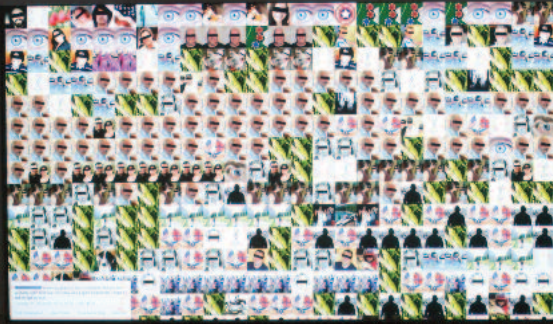
Olia Lialina est une pionnière du Net Art. Dans son travail artistique, ses textes et en tant que professeur à la Merz-Akademie de Stuttgart, elle a régulièrement travaillé sur la figure de l'utilisatrice et de l'utilisateur. Elle plaide pour qu'ils aient plus de droits à prendre part aux décisions ou 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 Donald 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.](#)



The Mycological Twist (Installation - 2017)

Le Twist Mycologique

Leslie Kulesh (1982-), **Eloïse Bonneviot** (1986-), **Anne de Boer** (1987-)

vivent et travaillent à Londres

Depuis 2014, Bonneviot et de Boer analysent dans leur projet « *The Mycological Twist* » les liens entre technologie et écologie avec un aspect do-it-yourself. L'échange de connaissances se fait hors ligne et en ligne, avec des ateliers, un jeu de survie ou une performance DJ/VJ didactique. Le mycélium est vu ici comme métaphore des communautés sociales et digitales. En outre, le groupe cultive des champignons comestibles sous la forme de sculptures mycologiques.

En 2017, une coopération avec Leslie Kulesh a donné lieu à un nouveau volet du projet : « *Ghost Camp* », qui consistait en deux jours d'échanges de connaissances dans une forêt.

Les aliments et les repas en commun sont un bon moyen pour aborder les notions de communauté (en ligne et hors ligne), de do it yourself, des techniques de survie, de la vie urbaine et de la nature. La poésie y était au programme ainsi que la réalisation d'armes artisanales d'autodéfense... L'objectif principal de ce « *Ghost Camp* » consiste à proposer une alternative à la gestion d'une situation de crise, de la survie et de l'après-apocalypse et de dépasser ainsi les approches hyper-utilitaristes ou centrées sur « la loi du plus fort », promues dans le discours néolibéral ou d'extrême droite.



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



Packetbrücke (Installation - 2012-2015)

Trame de paquets

Gordon Savičić (1980-) vit et travaille à Lausanne
& **Bengt Sjölén** (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 Sjölén, du *Critical engineering working group*, copient d'un lieu à un autre une situation invisible de métadonnées wifi. L'objet envoie des informations signifiants 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>



Networked Optimization (Livres - 2013)

Optimisation en Réseau

Silvio Lorusso (1985-) vit et travaille à Rotterdam

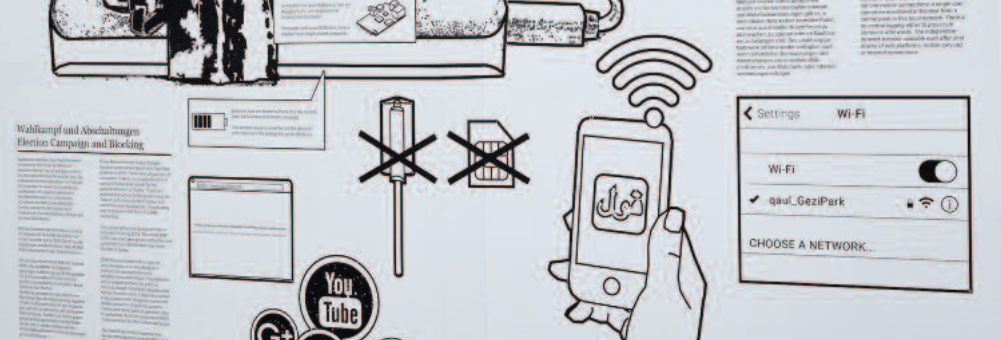
& **Sebastian Schmieg** (1983-) vit et travaille à Berlin

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 Schmieg 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://sebastianschmieg.com>



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 stenographié (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 (I'), 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; Gunthert, 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

Le *Mycological Twist* vous invite à vous éduquer par la sagesse des champignons, via un entremêlement de vidéos tutorielles, de guides pratiques et de créatures dansant sur de la musique Trance, en explorant les vestiges de leurs *Ghost Camp* (camp d'échanges de connaissances).

A l'heure de la culture digitale et des modèles d'entrepreneuriat façon Silicon Valley comment les idées de communauté, d'écologie et de contrôle se retrouvent-elles affectées et mutent ? Quels sont les écueils de ces mythologies et comment les surmonter ?

VISITES GUIDÉES CONTACT & RÉSERVATION

Sophie Monesi - Tél. 03 84 23 59 72

Courriel : sophie.monesi@territoiredebelfort.fr

1, rue de la Varonne • 90 140 Bourogne

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.espacemultimediantgantner.territoiredebelfort.fr



ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTÉ

ran
RESEAU ARTS NUMÉRIQUES

Ministère de la Culture
Culture

L'Espace multimédia gantner est un service du Département du Territoire de Belfort. Antenne de la Médiathèque départementale, il est conventionné Centre d'art contemporain, soutenu par le Ministère de la culture et de la communication, la Direction régionale des affaires culturelles de Bourgogne-Franche-Comté, la Région Bourgogne-Franche-Comté et la Commune de Bourogne. Il est membre de l'Association française de développement des centres d'art et du réseau international RAN (réseau des arts numériques).