

BRANDZ

N

0

.

1

EN FINIR AVEC
LE POST-INTERNET

DIRECTEURS DE PUBLICATION

Thierry Heynen (Directeur général de l'ESADHaR),
Arnaud Stinès (Directeur général de l'ésam Caen/Cherbourg),
Fabien Sottiez (Directeur par intérim de l'ENSA Normandie).

COORDINATEUR DU NUMÉRO

Maxence Alcalde (maxence.alc@free.fr)

COMITÉ SCIENTIFIQUE

Arnaud François (ENSA),
Jérôme Glicenstein (Paris 8),
Laurence Mathey (Université Le Havre Normandie),
Jean-Philippe Uzel (UQAM).

CORRECTIONS

Clément Martin

DESIGN GRAPHIQUE

Mathieu Roquet

IMPRESSION

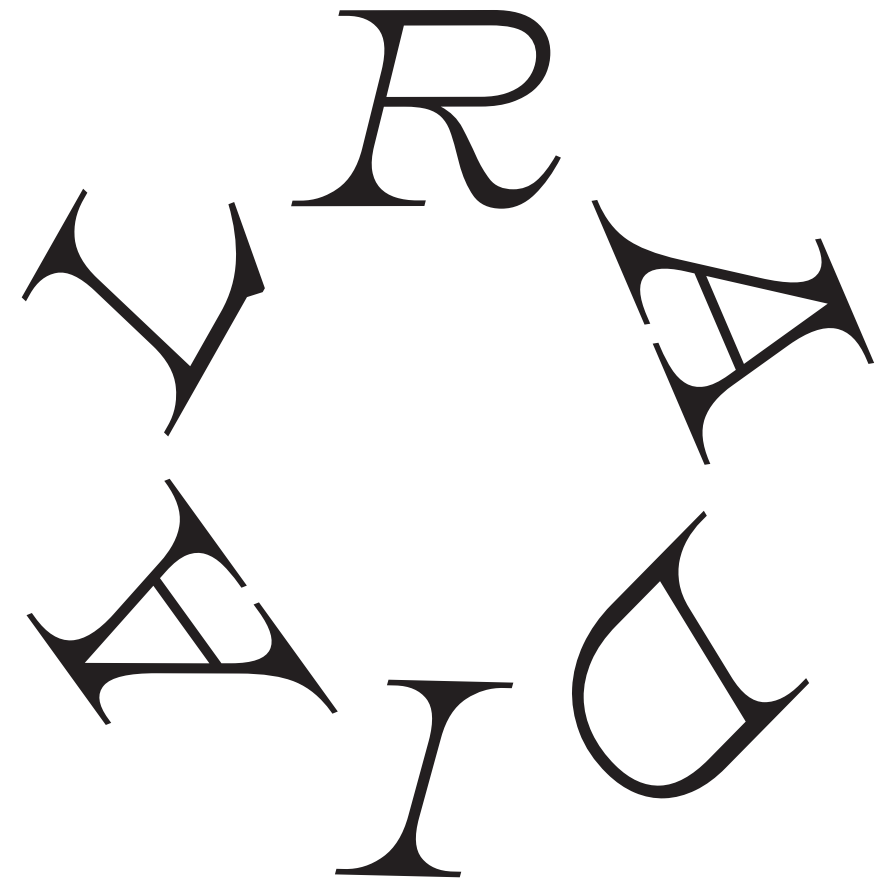
Médiagraphic (Rennes), décembre 2018

ISSN

En cours

PRIX

10 €



R
A
I
D

Retrouvez l'actualité de la revue RADIAL ainsi que les textes
en version électronique sur le site de l'ESADHaR (www.esadhar.fr)
sous l'onglet « Recherche ».

ALAN
RUBIN

READ
HILL

LYRA
AIDA

INTERO

MAXENCE ALCALDE

P. 13

TEMA

POST-DIGITAL : ÉPOQUE, ONTOLOGIE
ET STYLISTIQUE

GRÉGORY CHATONSKY

P. 19

L'ART ET L'INFORMATIQUE,
ENTRETIEN AVEC JACQUES PERCONTE
entretien par GARAM CHOI

P. 37

LA STRATÉGIE DE LA «TROMPERIE»
DANS L'ART CONTEMPORAIN À L'ÂGE
DU POST-INTERNET

LAURA PARTIN

P. 45

ÉMILIE BROUT ET MAXIME MARION,
DISTANCES DIGITALES

entretien par
MAXENCE ALCALDE

P. 61

LES BOUCLES DE L'ACHEIROPOIÈSE
STÉPHANE TROIS CARRÉS

P. 87

VALRIA

UNE PISTE CYCLABLE : PARHÉLIE
CHROMÉE D'UN MARTIN-PÊCHEUR

GUILLAUME SØRENSEN

P. 103

FANETTE MELLIER,

CARACTÈRE LIBRE

YANN OWENS

P. 113

ART ET ÉCONOMIE POLITIQUE

DOMINIQUE DEHAIS

P. 123

OUTERO

CONTRIBUTEURS

P. 134

RÉSUMÉS

P. 138

Rares sont les moments aussi riches que celui du lancement d'une nouvelle revue de recherche. *Radial* prend racine dans un contexte particulièrement excitant, celui des débats sur la recherche dans les écoles supérieures d'art (arts plastiques, design graphique, architecture et création littéraire) et des nouveaux enjeux qui découlent de partenariats inédits avec l'Université. Cela fait déjà quelques années que les écoles supérieures d'art s'interrogent sur l'opportunité de la création de doctorats, ainsi que sur la manière dont il serait possible de défendre la spécificité d'une recherche en art à l'intérieur de formes institutionnelles déjà très balisées. C'est donc dans cet environnement que nous avons créé la revue *Radial*, la revue de recherche de l'Unité de recherche RADIAN (Recherche, Art, Design, Innovation, Architecture en Normandie), initiative conjointe de l'École supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg (ESAM), l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen (ESADHaR), l'École nationale supérieure d'architecture de Normandie (ENSA) et L'école doctorale 558 « Histoire, Mémoire, Patrimoine, Langage » (l'ED 558).

Chaque numéro de *Radial* se composera d'une partie « thématique / » — ici le post-Internet — et de « variés ». Étant donné que dans les écoles d'art le fond et la forme sont indissociables, nous faisons le pari de confier la mise en page de chaque numéro à un designer graphique différent (Mathieu Roquet pour ce numéro).

/ Les appels à publication de *Radial* sont publiés sur les sites habituels ainsi que sur sa page dédiée sur le site de l'ESADHaR (<http://esadhar.fr/fr/recherche/actualites-recherche>)

THÉMATIQUE « EN FINIR AVEC LE POST-INTERNET »

Comme pour tous les « post » — et pour la plupart des « ism » avant eux — le préfixe « post » accolé à Internet est inadéquat. Mais il n'en demeure pas moins qu'il renvoie à une situation culturelle actuelle. On pourrait dire que le post-Internet désigne le moment où Internet fait partie de notre existence au point qu'il ne paraît plus être quelque chose d'exceptionnel. Ici, Internet n'est plus envisagé dans sa pure composante technologique mais il englobe les usages de cette technologie : partage de fichiers, d'images, d'informations, lieux de sociabilité et/ou de pouvoir, manière d'envisager et de s'accaparer des œuvres (des arts « traditionnels » jusqu'aux séries télévisées), outil de création, etc. Pour le dire autrement, le post-Internet désignerait l'époque où utiliser le Net devient aussi banal que jadis utiliser un crayon, un moment où « les nouvelles technologies » sont débarrassées de leur aspect a priori technologique.

Cet usage d'Internet a largement modifié notre usage du monde. Comme l'affirme l'artiste Grégory Chatonsky : « Avec l'ontologie du réseau, nous sortons (enfin) des théories immatérialistes du digital : pendant longtemps, Internet a été considéré comme une forme de contre-monde, de monde imaginaire, de monde dégradé parce que factice. On l'opposait à la « vraie réalité » selon une logique de l'adéquation entre la réalité et la vérité. Or, l'influence d'Internet sur la production des phénomènes, sur les événements et sur nos perceptions rend cet immatérialisme caduc. » Ainsi Internet a rendu plurielle notre approche de ce qui nous entoure, si bien que pour beaucoup la question du rapport au « réel » — si tant est qu'on puisse élaborer une ontologie du « réel » — se complexifie.

Ce (nouveau) paradigme post-Internet a bien évidemment eu des conséquences sur la création. Plasticiens, musiciens, romanciers, chorégraphes, etc. L'ensemble de la création contemporaine s'est emparé de cet imaginaire et de ses usages. C'est de cela qu'entend parler le premier numéro de la revue *Radial*.

Le premier texte est proposé par Grégory Chatonsky. L'artiste, connu aussi pour ses textes réunis sur son site web, a pris l'habitude de partager ses réflexions sur l'art contemporain, Internet et le numérique. Pour *Radial*, Grégory Chatonsky s'est ici attelé à la lourde tâche de tenter de circonscrire une définition du post-digital. Pour lui, il paraît illusoire de compartimenter les genres, surtout dans un monde où les frontières sont poreuses. Pour comprendre où va le post-digital, il convient d'abord d'en circonscrire la fin, et ce n'est qu'à partir de ce moment qu'il devient possible de poser un regard critique sur les productions de ces dernières années. Dans le même ordre d'idée, Jacques Perconte revient sur son parcours ainsi que sur la manière dont il envisage son travail. À travers cet entretien mené par Garam Choi (diplômé de la section Art du Havre en 2018), l'artiste montre que les liens entre l'art et l'ordinateur se sont construits tout au long de son parcours et de ses rencontres.

Laura Partin revient quant à elle sur des artistes ou des collectifs (The Yes Men, Christoph Schlingensiefel, 01001011101011.org) qui sont parvenus à proposer de nouvelles postures d'activistes via le Net. Elle développe notamment l'hypothèse que ces nouvelles formes, apparues au moment de la popularisation d'Internet, usent de la « ruse » et de la « tromperie » pour parvenir à leurs fins. Elle y interroge la manière dont une « esthétique de la tromperie » est à même d'induire des conséquences bien réelles dans l'espace public.

Le duo d'artistes Emilie Brout et Maxime Marion fait partie de la génération de ce qu'on a coutume de nommer les *digital natives*. Leurs œuvres parlent du rapport complexe que nous entretenons avec les technologies connectées ; à plus forte raison lorsque ces dernières sont chargées de nous surveiller et/ou de nous proposer des postures de vie. Dans l'entretien que nous avons eu, ils reviennent sur leur parcours et les questionnements qui les portent à manipuler les technologies pour manipuler le réel.

Enfin, l'artiste Stéphane Trois Carrés propose un texte en forme de réflexion en cours sur l'histoire de l'image, ou plus exactement sur ce qui fait de nous d'invétérés iconodules. Pour ce faire, il montre notamment comment l'acheiropoièse — qui fut le concept primitif justifiant l'emploi des images — revient par le biais des automatismes numériques.

VARIA

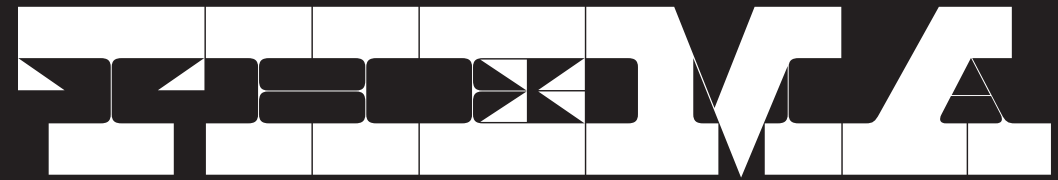
La partie varia consacre ses colonnes à un retour sur une expérience autour de la typographie menée par la graphiste Fanette Mellier. Yann Owens revient notamment sur la manière dont il est envisageable d'exposer de la typographie, comme ce fut le cas dans le cadre d'Une Saison Graphique pour son édition 2014 autour du travail de Fanette Mellier. L'expérience du design graphique se poursuit sur le mode de la fugue bicycliste avec un texte de Guillaume Sørensen (diplômé du Master création littéraire du Havre en 2018) dans lequel l'aventure se noue entre les couleurs des affiches et les cadres rutilants des vélos. Enfin, Dominique Dehais fait le pari de montrer que le rapprochement entre des domaines aussi éloignés que l'art et l'économie politique est l'occasion de s'aventurer dans un héritage symbolique du sacré parfois difficile à assumer.

Décembre 2018

ORTHE

M
A
X
E
N
C
E

A
L
C
A
L
D
E



*POSTDIGITAL :
ÉPOQUE,
ONTOLOGIE
ET STYLISTIQUE*

GRÉGORY CHATONSKY

GÉNÉALOGIES

Si l'esthétique postdigitale ou post-Internet¹ n'a que peu de représentant.e.s en France, la formule a suscité de nombreux débats. Elle a été largement critiquée au titre :

- d'un superficiel effet de mode dans le champ de l'art contemporain et s'apparentant à du moutonnage ;
- d'une innovation factice puisque ses problématiques seraient déjà anciennes, et qu'elle consisterait fondamentalement en une appropriation — et par là même une occultation — d'une tradition ;
- d'un problème logique dans le concept même et qui impliquerait une chronologie jouant naïvement le storytelling moderniste des mouvements d'avant-garde.

La controverse s'est concentrée principalement sur le mot, soit pour y intégrer des pratiques précédentes (augmentation de l'extension), soit pour en montrer les lacunes (diminution de la définition).

Mon objet ne sera pas de poursuivre la critique de la légitimité du concept parce que ce débat arrive d'une certaine manière trop tard : l'affaire est déjà jouée. Je partirai du principe que la notion de postdigital répond à un enjeu pragmatique et descriptif qui permet de désigner une tendance ayant eu lieu entre 2005 et 2015².

- ¹ Le post-Internet met l'accent sur l'iconographie propre au Web et à son folklore digital, de sorte qu'il est souvent plus kitsch et pop. Par simple commodité, je ne distinguerai pas ici les deux notions.
- ² Voir l'article de Morgan Quaintance « On the End of Post-Internet Art » (*Art Monthly*, n° 387, juin 2015) : « En résumé, l'art post-Internet n'est pas un concept qui désigne notre époque actuelle de l'histoire de l'art, ni un mouvement né d'un ensemble de textes fondamentaux dans lesquels des critères esthétiques ou méthodologiques explicites auraient été définis. Il s'agit d'un style et d'une sensibilité dont les pratiques (esthétique et tonalités dérivées du Web) et les engagements idéologiques (l'Internet disparu) s'articulent autour d'œuvres d'art écrites et exposées par des membres d'une communauté culturellement et économiquement homogène qui est principalement occidentale, moyenne et bourgeoise. » Traduction de l'auteure. Texte original consulté à l'adresse : <https://www.artmonthly.co.uk/magazine/site/article/right-shift-by-morgan-quaintance-june-2015>

Ce texte est la reprise d'une publication postée en 2015
sur www.chatonsky.net et qui actait la fin du postdigital.

P
O
S
T
D
I
G
I
T
A
L
:
É
P
O
Q
U
E
,
O
N
T
O
L
O
N
G
I
E
E
T
S
T
Y
L
I
S
T
I
Q
U
E

Ses limites sont débordées en amont par des prédécesseurs, en aval par des successeurs et au milieu par l'irréductibilité des pratiques artistiques à quelque *logos* que ce soit. Les conditions logiques ne sont pas identiques aux conditions descriptives, elles leur sont postérieures.

Je partirai donc du principe que le mot postdigital décrit effectivement une certaine esthétique dans l'art contemporain, et qu'il a constitué un tournant contextuel et non une rupture structurelle. Il ne s'agit pas d'une apparition ex nihilo mais plutôt d'une cristallisation. Ce tournant doit être mis en regard avec un contexte culturel étendu qui a vu une multiplication des propositions, comme par exemple dans le domaine théorique: réalisme spéculatif, accélérationnisme, ontologie orientée objet, nouveau matérialisme, néo-rationalisme, anthropocène, etc. Autant de mots-clés qui à force d'être répétés peuvent provoquer de la défiance, et dont le postdigital serait pour ainsi dire le versant esthétique.

Si l'on attribue habituellement à l'artiste Marisa Olson l'origine en 2006 du vocable créé afin de désigner une génération d'artistes³ («J'ai dit que mon travail en ligne et hors ligne était après l'Internet dans le sens où «après» peut signifier à la fois «dans le style de» et «suivant». À titre d'illustration, j'ai fait référence au concept de postmodernité qui n'arrive pas à la fin de la modernité mais *après* (et avec une conscience critique de) la modernité.»), force est de constater qu'on le retrouve dans différents textes depuis les années 2000 (principalement dans le domaine musical⁴) et que la généalogie de ce terme est multiple et stratifiée. Le fait que l'on ne puisse pas l'attribuer à une personne en particulier n'est pas sans rapport avec sa nature même.

³ Marisa Olson, *Art After PostInternet*, (Traduction de l'auteur), 2008. Consulté à l'adresse <http://s3.amazonaws.com/arena-attachments/1982571/dbdb9f82da58a9fa8c900127c4ba401d.pdf?1522651226>

⁴ Par exemple Kim Cascone, «Aesthetics of Failure», dans *Computer Music Journal*, Cambridge, MIT Press, n°4, Vol 24, 2000, p. 12.



I. ÉPOQUE DÉFINITION

Notre époque est définie par le digital⁵ et son désenchantement dont la forme la plus commune est le Web. Le postdigital prend acte de cet «esprit du temps» et de sa paradoxale victoire.

PROPOSITION

Le préfixe «post» pourrait faire penser à un temps chronologique, à la manière d'un hégélianisme mal compris. Le postdigital, ainsi entendu, suivrait l'époque du digital. Mais, tout comme la postmodernité⁶ n'était pas après la modernité et ne cessait de reprendre et de réinterpréter cette dernière, le postdigital n'est pas une époque qui suit une sérialisation. Il n'en est pas la clôture mais plutôt la «victoire». Il y aurait une première période où le digital et Internet étaient des technologies magiques parce que minoritaires. Une époque de découverte donc où ce qui s'est nommé l'art numérique avait parfois des allures de concours Lépine et de cirque Barnum.

Le postdigital, c'est quand la domination d'Internet a été actée, quand le réseau est devenu commun et constitue le flux de nos existences, une fois que nous avons pris nos distances. Le paradoxe de cette «victoire», c'est qu'en infiltrant nos existences sur plusieurs niveaux, Internet devient pour ainsi dire inapparent. Le réseau disparaît dans son usage généralisé⁷. Internet n'est plus alors considéré comme une technologie, le moyen de certaines fins (artistiques par exemple), mais une part prépondérante de notre univers commun, un environnement pop tout comme les médias de masse constituèrent le populaire

- ⁵ L'usage du terme français digital a été contesté parce qu'il désignerait les doigts. Là encore, par commodité avec la langue anglaise et un contexte devenu international, j'utiliserai indifféremment digital et numérique.
- ⁶ Nous faisons ici référence à la postmodernité développée par Jean-François Lyotard et non pas à ses formes anglo-saxonnes.
- ⁷ Cette disparition dans l'usage est un phénomène qui a été largement décrit par Heidegger, en particulier dans «La Question de la technique» (1958) (reproduit dans *Essais et conférences*, Gallimard, TEL, 1980, p. 9-48).

de la seconde partie du 20^e siècle. Le postdigital est une perte de spécificité et un accroissement de généricité ; de sorte toute pratique artistique est comme hantée par un fond digital.

On reconnaît par là même qu'Internet configure notre perception, c'est-à-dire notre esthétique, et qu'il constitue pour ainsi dire son a priori transcendantal : derrière ce que nous percevons, il y aurait toujours de l'Internet. Ainsi, le matériau de départ d'un artiste est de plus en plus souvent trouvé sur le Web au fil de ses pérégrinations, de sorte que la genèse d'une œuvre s'apparente à une navigation sur le réseau (Camille Henrot, *Grosse Fatigue*, 2013). Le fait que les structures transcendantales de la perception soient inhérentes à une production technologique est un point d'importance parce qu'elles ne sont plus, comme dans l'esthétique kantienne, sans origine et ni détermination. Elles restent pourtant contingentes car les technologies ne sauraient être considérées comme les simples projections de nos désirs ; en réalité, elles les constituent en retour selon une boucle incessante.

Dans le domaine artistique, le postdigital signe l'éclipse de l'art numérique. Et si ce dernier ne disparaît pas à proprement parler, il retourne tout du moins à son caractère précritique, à des festivals et à des animations culturelles, laissant au postdigital la production d'une intelligence sensible capable de retourner sur ses conditions de possibilités, c'est-à-dire sur son caractère transcendantal. Les technologies ne sont plus de « formidables moyens de création » permettant de résister à la domination. Il s'y mêlent l'idéologie néolibérale de l'innovation et les outils obsolètes, le retour nostalgique à des techniques abandonnées, les microhistoires générées par la circulation des mêmes. Tout se passe comme si on revenait à une époque qui n'avait pas pleinement déployé ses possibilités. Les nouveaux médias sont devenus anciens.

Il faut souligner que l'art numérique a tenté pendant des décennies de faire de l'entrisme dans les institutions d'art contemporain, mais sans jamais y parvenir (à de rares exceptions). La génération postdigitale a quant à elle

rapidement intégré le marché⁸ et les musées, sans doute parce que les technologies étaient moins considérées comme des moyens que comme des références socioculturelles dont il fallait reconstituer et inventer les récits, comme le fait *New management* (2014) de Simon Denny.

Le préfixe « post » n'est donc pas à entendre comme un marqueur chronologique, mais topologique : après l'Internet, c'est quand le réseau nous cerne de toutes parts et constitue notre quotidienneté. Internet est devenu l'esprit de notre temps (*Zeitgeist*). Le postdigital, c'est donc quand le digital a déjà eu lieu, comme le postpunk, le postféminisme et le postmarxisme, où il s'agit de continuer autrement en intégrant les acquis de l'époque précédente. L'enthousiasme est derrière nous, la fascination est devenue un objet d'étude historique, les promesses se sont disloquées. Nous sommes des tard venus. Nous passons d'une époque high-tech à une époque low-tech, dysfonctionnelle, anachronique, intempestive. Tout ceci est devenu sale, de basse qualité⁹, les technologies sont des débris¹⁰. Il n'y a pas de progrès technologique, mais des gadgets qui s'entassent, la montée en puissance du consumérisme, l'épuisement de la Terre, une gelée grise. Le postdigital n'est pas de l'art avec des technologies dedans, mais une pratique artistique où les technologies envahissent l'archéologie du monde.

SCOLIE

Cet esprit du réseau (*Flußgeist*) est-il limité à un périmètre géographique, l'Occident ? Prend-il en compte la montée en puissance de nouveaux acteurs ? La globalisation du digital n'a-t-elle pas un effet colonial ? Le postdigital n'est-il pas le chant du cygne du monde occidental ? N'est-il pas une forme de colonialisme puisque le Web est un des protocoles du *softpower* américain ?

⁸ *Post-Internet Art Waits Its Turn*. Consulté à l'adresse <https://www.nytimes.com/2014/09/29/arts/international/post-internet-art-waits-its-turn.html>

⁹ Hito Steyerl, *In Defense of the Poor Image*. Consulté à l'adresse <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

¹⁰ Nicolas Bourriaud, *L'Exforme : Art, idéologie et rejet*, Paris, PUF, 2017.

II. ONTOLOGIE

DÉFINITION

Les technologies ne sont pas une boîte noire qui représenterait un monde autonome. Au contraire, l'« esprit » d'Internet vient contaminer les différentes strates de la réalité. C'est une ontologie des possibles où le réseau se déverse en cascade sur le monde.

PROPOSITION

La principale différence entre le Netart et le postdigital est que si le premier expérimentait un nouvel espace spécifique semblant pouvoir résister à la réification des institutions classiques selon le modèle de la TAZ¹¹, le second invente des formes analogiques du digital et applique dans un mouvement de réciprocité au monde des structures héritées du numérique en se superposant indifféremment à une multiplicité d'espaces. Le Netart promettait un espace utopique dans lequel il fallait inventer de nouvelles structures narratives. Mais le Web est devenu progressivement ce qu'il fut sans doute depuis l'origine : un espace de domination, de commerce et de surveillance. Passée cette désillusion, le postdigital a utilisé le réseau comme un poste d'observation privilégié des mutations de la société à l'extrême pointe du néo-libéralisme.

Le numérique n'est donc pas une ontologie à part, séparée du monde « normal ». L'écart entre numérique et analogique fabrique l'ontologie, c'est-à-dire l'en tant que tel face auquel nous nous plaçons. Ce passage du numérique à l'analogique, qui en disloque la séparation, est lié au fait qu'Internet n'est pas une technologie, mais un protocole¹² ontologique, c'est-à-dire un ordre rendant compatible des ordres hétérogènes. On pourrait dire que le postdigital est plus du côté de Wiener et du signal bruité que de Shannon et du code idéal¹³.

¹¹ Hakim Bey, *The Temporary Autonomous Zone: Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, New York: Éd. Autonomedia, 1991.

¹² Alexander R. Galloway et Eugene Thacker, *The Exploit: A Theory of Networks*. Minneapolis, Univ Of Minnesota Press, 2007.

¹³ Mathieu Triclot, *Le Moment cybernétique: La constitution de la notion d'information*, Paris, Éditions Champ Vallon, 2008.



S'il faut remarquer que le Netart a, depuis ses origines, cherché à s'exposer dans des espaces classiques, ces expositions étaient le plus souvent des installations en réseau utilisant des écrans, des projecteurs, des ordinateurs et des interfaces, c'est-à-dire des objets industriellement produits. Or, le postdigital délaisse souvent cet attirail pour préférer des formes plus sculpturales et expressionnistes qui expriment à leur manière ce monde-Internet ; et quand il y a des objets déjà donnés, ils sont alors mis en scène dans leur relation au consumérisme. Les fils ne sont pas cachés mais exhibés, car la technologie ne s'oublie pas dans son usage, l'expérience esthétique ne consiste pas ici à s'immerger mais à s'émerger, c'est-à-dire à prendre une distance et à voir toute la matière, toute la poussière que nous occultons habituellement. Le postdigital est matérialiste, son ontologie n'est pas une boîte noire dont le fonctionnalisme promettrait un monde idéaliste, mais une avalanche de techniques et d'images reliées les unes aux autres dans une série illimitée. L'ontologie postdigitale est intégrative, tandis que celle de l'art numérique est exclusive : dans les expositions, on construisait des murs, des boîtes noires pour tenter d'isoler le dispositif et rendre souveraine l'expérience esthétique, ce qui explique que l'art digital fut de ce point de vue le dernier héritier de la modernité artistique, son zombie.

L'ontologie en cascade est cette manière de relier entre eux des mondes hétérogènes, de déverser Internet dans le monde et le monde dans Internet. Le réseau devient l'odeur de la réalité dans laquelle nous sommes, tonalité d'autant plus difficilement localisable que le réseau est transfini et grandi plus vite que notre capacité à le consulter. Et sans doute est-ce dans ce transfini qu'il faut trouver la raison de l'ontologie du réseau : comme un monde, Internet excède notre perception, il est plus grand que nos capacités d'attention et de mémoire, et ce débordement pourrait bien être la définition minimale de ce qu'est un monde en tant que débordement de l'horizon d'attente.

Avec l'ontologie du réseau, nous sortons (enfin) des théories immatérialistes du digital. L'ordinateur a longtemps été considéré comme une forme de contre-monde, de monde imaginaire, de monde dégradé parce que factice ou valorisé au titre du simulacre. On l'opposait à la « vraie réalité » selon une logique de



l'adéquation entre la réalité et la vérité. Or, l'influence d'Internet sur la production des phénomènes, sur les événements et sur nos perceptions rend cette approche caduque.

Ainsi, l'identité fluide des réseaux sociaux ne s'oppose pas à un vrai « moi » en dehors du réseau. Cette identité fluctuante, dont le selfie est l'expression populaire, a en effet de nombreuses influences sur les événements de ma vie (amoureuse, professionnelle, intime, etc.). Ce n'est pas une confusion entre le vrai et le simulacre, c'est la capacité du simulacre à être quelque chose qui arrive effectivement. Placer un avatar de chat sur son visage lors d'une conversation sur Internet, ce n'est pas croire qu'on est un chat et être dans l'illusion, c'est simplement synchroniser des pixels sur son visage grâce à une reconnaissance faciale. Ni plus ni moins.

Alors que l'art numérique tentait de créer un monde séparé en reproduisant l'idée d'une boîte noire (ou d'un white cube), le postdigital relève de la quotidienneté la plus banale et moyenne. Il nous parle du monde tel qu'il est vécu au jour le jour et tel qu'il est, quelque chose de commun. L'art perd son caractère extraordinaire et technique, il perd sa naïveté qui relevait de l'espérance en un futur indépendant. L'autonomie greenbergienne cherchant à révéler la singularité du médium cède le pas à un moment plus complexe qu'il s'agit de fictionnaliser.

SCOLIE

Ne surévalue-t-on pas l'importance d'Internet et des technologies en en faisant le paradigme ontologique ? Ce caractère paradigmatique n'est-il pas contradictoire avec la dissémination du réseau ? Ne risque-t-on pas de revenir à une conception hégémonique ? Face à la capture de la plus-value par le néolibéralisme, peut-on répondre blockchain et logiciel ? La focalisation sur l'ontologie digitale n'oculte-t-elle pas l'avilissement logistique des corps¹⁴ ?

¹⁴ Grégoire Chamayou, *Les Corps vils : expérimenter sur les êtres humains aux XVIII^e et XIX^e siècles*, Paris, La Découverte, 2008.

III. STYLISTIQUE

DÉFINITION

Le postdigital est un style formel où l'originalité n'est pas l'expression d'une singularité mais d'une ressemblance qui s'est répandue et qui continue de se propager sur le réseau par versions successives. L'œuvre est un moment et un relais de cette distribution.

PROPOSITION

À y regarder de plus près, le point le plus remarquable du postdigital est sans doute une certaine homogénéité formelle en termes de couleur, forme et matériau. On pourrait sans doute dresser la typologie de ces styles entre le fluo surf, les formes cool, l'esthétique de bureau, le bleu, le vert et le violet, les banques d'images commerciales, les fils emmêlés, les exercices sportifs, la protection de soi, les effets numériques des années 1980 et 1990, le chewing-gum dévalé, les matières pauvres, les débris, la poussière, le trash liquide, etc.

Cette homogénéité pourrait être considérée comme le signe d'un suivisme : les artistes essayant d'être « dans le coup » recopieraient des formes qui ne sont pas les leurs. Toutefois, cette ressemblance dépasse le cadre d'une conception individuelle de l'œuvre d'art où elle s'individerait à la manière de l'individu-artiste qui se devrait d'être également singulier (génie créateur). L'égo de l'artiste se dissout dans les nuages de données et dans la distribution des informations qui peuvent être transformées.

Cette question de la ressemblance, ou mimésis, est une structure du contexte postdigital se répandant lui-même sur le réseau. Toute œuvre pourrait être une copie ou être copiée (Artie Vierkant¹⁵). Selon la logique de la version (Oliver Laric¹⁶), le jeu de circulation est sans fin et il serait absurde de chercher à découvrir l'origine d'une forme en l'attribuant à tel ou tel artiste. Il s'agit simplement de sentir comment des artistes s'approprient

¹⁵ *The Image Object Post-Internet*. Consulté à partir de <http://jstchillin.org/artie/vierkant.html>

¹⁶ *Versions*. Consulter à partir de <http://www.lastresortgallery.com/oliver-laric-versions/>

singulièrement des formes qui ne sont pas singulières: les standards, les normes et les protocoles sont devenus des conditions de création qui par la répétition produisent une différence, aussi infime soit-elle, selon le modèle de la déclinaison¹⁷. La question n'est plus esthétique (le public), mais poétique (la production)¹⁸. Le plagiat laisse place à l'information, c'est-à-dire à une différence de différence.

Le postdigital constitue déjà la figure sensible de notre temps, reprise dans la mode (Études Studio, Heron Preston), la musique (Oneohtrix Point Never) et la publicité (Adidas). Et si ces reprises semblent s'inspirer de formes préexistantes dans le champ de l'art contemporain, elles sont articulées d'une manière nouvelle, configuration qui témoigne de son originalité.

On peut bien sûr être assez méfiant quant à un style adopté mécaniquement par des artistes appliquant une recette et qui en dégrade les ressorts. Mais certains artistes semblent avoir rencontré d'une manière profonde le style de cette époque. Sa particularité est d'être nostalgique d'un temps passé et ré-imaginé. On est frappé par ces images qui ressemblent tant à celles des années 1980 et 1990 comme si l'on trouvait dans cette séquence de temps une manière de l'archaïsme. Mais on ne reproduit pas à l'identique les images du passé, on s'en inspire pour les transformer et créer ce que dans le domaine musical on nommerait un *revival*. Tout se passe comme si on voyait pour la première fois le potentiel d'une époque passée, comme s'il avait fallu attendre des décennies pour que ces années arrivent enfin à maturité et nous apparaissent paradoxalement non pas comme un moment qui a eu lieu, mais un moment qui aurait pu avoir lieu. La production du nouveau, en particulier l'innovation technologique, semble alors terriblement ancienne.

¹⁷ Michel Serres, *La Naissance de la physique dans le texte de Lucrèce : Fleuves et Turbulences*, Paris, Minuit, 1977.

¹⁸ Dans *The Fear Of Missing Out* (2013), Jonas Lund a créé un logiciel générant des propositions d'œuvres à partir d'une collection de descriptions d'œuvres existantes. Il a ensuite réalisé certains de ces dispositifs. Le résultat ressemble étrangement à une exposition vraisemblable. L'artiste est alors soumis au logiciel qu'il a créé, jouant d'une boucle récursive entre les instructions de la programmation et les instructions produites par la programmation. Consulté à partir de <https://jonaslund.biz/works/the-fear-of-missing-out/>



Cindy Coutant, *Undershoot*, données sensibles: Chelsea, exposition «Les passions télématiques», au Musée des Abattoirs de Toulouse, 2018.

SCOLIE

La ressemblance des œuvres postdigitales semble imposer un tri sélectif : peu d'œuvres seront conservées parce que cette ressemblance exprime l'accroissement exponentiel de l'offre artistique et, d'une façon générale, l'apparition avec le Web 2.0 de la mémoire des anonymes comme phénomène transformant la production même de l'Histoire. Il est possible que l'hypermnésie contemporaine entraîne une transformation de la manière de construire l'Histoire et rende obsolète le tri évoqué plus haut.

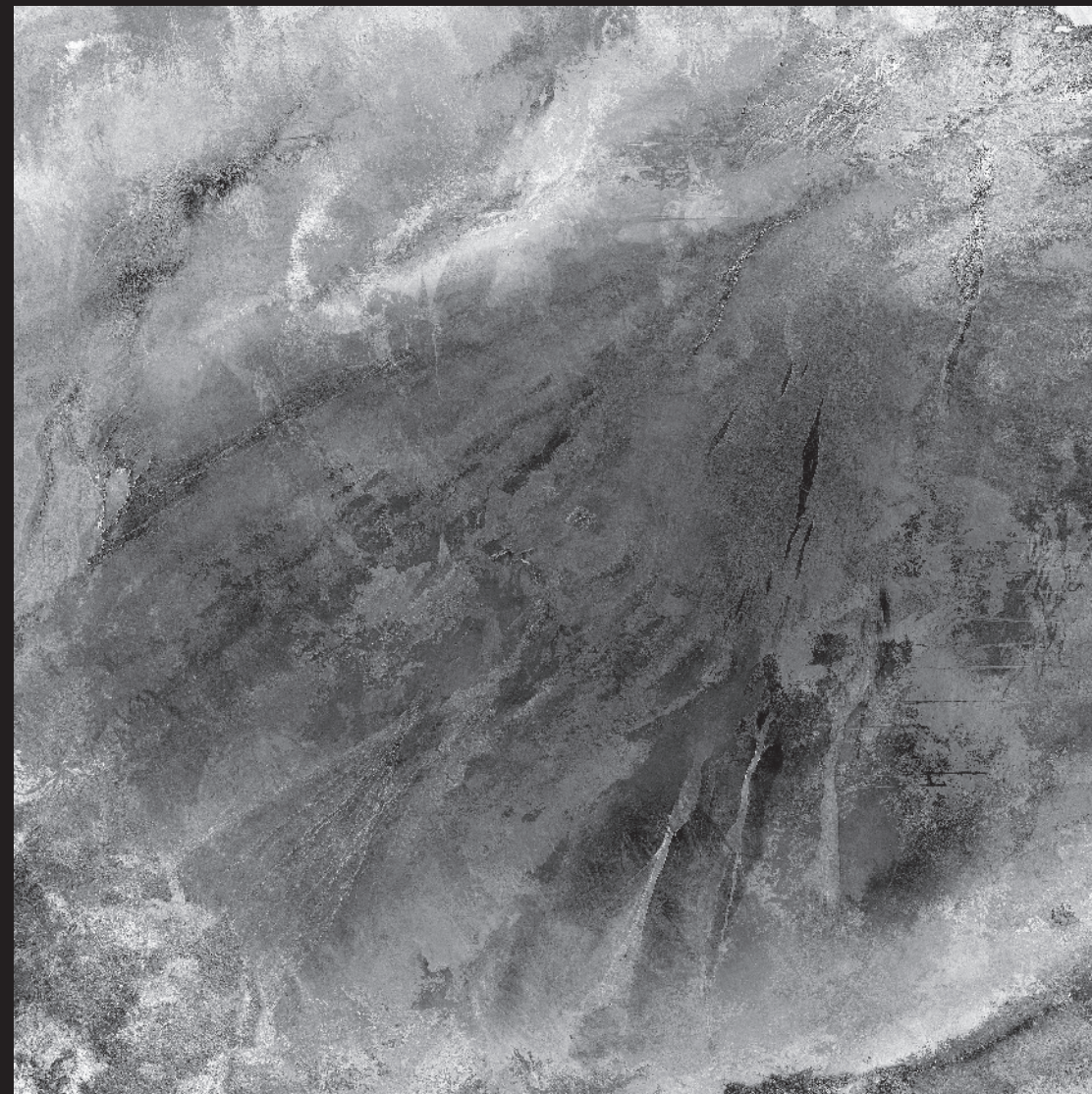
FIN DE PARTIE

En commençant, j'ai clôturé le postdigital. Je sais combien cette sérialisation est artificielle et une telle tendance, prise dans les flux technologiques, déborde d'elle-même, ne cesse d'excéder son identité. Toute œuvre d'art vient outrepasser le concept et le langage qu'on lui associe. C'est que certains acteurs de cette tendance, comme Jon Rafman, Artie Verkant, Oliver Laric et bien d'autres¹⁹, ont voulu se distinguer de cet attribut qu'on leur associait trop facilement parce qu'il pouvait apparaître comme un carcan et un « branding ». Le rythme de naissance et de mort des tendances culturelles, tous champs confondus, s'accélère puisque le sentiment d'une fin généralisée entraîne une urgence et pour ainsi dire une fuite en avant.

J'ai voulu en finir avec le postdigital car il n'a jamais eu lieu. Il est une autre époque des possibles. Nous ne serons jamais identiques à nous-mêmes et nous ne nous revendiquerons de rien.

Alors que se passe-t-il ? Que sommes-nous devenus ? Le postdigital s'est-il politisé, lui auquel on a reproché d'être dans un mouvement d'accompagnement apathique plutôt que de résistance ? Si cette dernière peut parfois sembler naïve et moraliste, pensant à la place de ceux qui pensent (les individus) et donnant des leçons, c'est peut-être dans la question de la fin que nous trouvons une nouvelle profondeur. Les débris du postdigital ont transformé son esthétique pour apparaître comme un

¹⁹ « Canadian artist paul kneale says post-internet is dead »
Consulté à l'adresse https://i-d.vice.com/en_uk/article/vbdv9x/canadian-artist-paul-kneale-says-post-internet-is-dead



champ de ruines. L'œuvre d'art est un monument à l'humanité disparue depuis que l'extinction est devenue une probabilité scientifique. Elle revient alors à ce qu'elle a toujours été depuis les Égyptiens, une résurrection autant qu'une disparition.

Par une œuvre, les civilisations imaginent leur disparition, comme une survivance dans l'esthétique totalitaire, comme une revenance dans la fragilité de la finitude. Les nouvelles technologies sont donc devenues vieilles, elles ont ensuite été jetées, et elles reviennent alors à la Terre et aux cycles géologiques dont elles proviennent. Les technologies n'ont été qu'un moment infime dans ces lents cycles de transformation, et l'énergie pétrolifère était le fruit des cadavres passés.

Noir, variation de gris, une pierre, un amas de poussière, la surface d'une planète inhabitée, une voix résonne encore, une machine se souvient de ce que nous avons été. Après les technologies, après l'être humain, nous passons à notre propre limite et il reste ceci encore à percevoir, jusqu'à la fin.



G
R
É
G
O
R
Y

C
H
A
T
O
N
S
K
Y

JACQUES PERCONTE L'ART ET L'INFORMATIQUE

entretien réalisé par
GARAM CHOI

GARAM CHOI:

On te considère généralement comme l'un des pionniers français de l'art sur Internet et un de ceux qui ont envisagé la vidéo numérique comme un médium à part entière, à une époque où la majorité ne jurait que par l'analogique. Comment t'es venue l'envie d'introduire ces technologies dans ta pratique artistique?

JACQUES PERCONTE:

En fait je n'ai jamais trop aimé les ordinateurs, je n'avais pas de relation particulière avec l'informatique. J'étais très classique dans mon rapport à l'art, c'est-à-dire que je m'intéressais surtout au dessin et à la peinture. J'étais aussi très attiré par le cinéma, j'ai réalisé des court métrages assez tôt. Quand j'étais au lycée à Bordeaux, j'ai suivi les cours de soir des beaux-arts. Il s'agissait de cours de dessin, de peinture et d'histoire de l'art, deux ou trois fois par semaine. Puis je me suis présenté aux concours des beaux-arts, mais j'ai été recalé, alors je me suis inscrit à la fac en arts plastiques. C'est très différent des écoles d'arts: je me rappelle notamment que, le premier jour, on avait été accueilli avec un discours de bienvenue où on nous disait qu'on ne serait jamais des artistes, que plein de gens abandonneraient et que les meilleurs d'entre nous deviendraient profs... En première année, je ne me suis pas épanoui parce que l'enseignement universitaire était très loin de ce que j'avais rencontré aux cours du soir des beaux-arts, notamment en ce qui concernait le dessin et la peinture. Donc, en deuxième année, je me suis inscrit en option infographie et en vidéo. En fait, à cette époque, la fac d'arts plastiques à Bordeaux était l'une des seules de France (avec Paris 8) à avoir un département infographie. À l'époque, Bordeaux était une ville très importante pour l'informatique, avec le LaBRI (Laboratoire bordelais de recherche en informatique). Bordeaux a toujours été un des points centraux de l'Internet en France. C'était comme ça, il y avait plus d'informatique à l'université de Bordeaux que dans beaucoup d'universités en France. Par exemple, on avait des cours de *Photoshop* et de *3ds Max*, histoire d'orienter la formation vers le monde professionnel. Il faut dire qu'à l'époque, « artiste » n'était pas un métier, contrairement à « infographiste ». C'est là que j'ai appris en détail le maniement de *Photoshop* et *3d Studio*, et j'étais très bon dans ces trucs là, j'avais beaucoup de facilités.

Puis j'ai fait ma troisième année. L'université venait de se doter d'une station graphique *Silicon graphics* sur laquelle il y a *Soft Image 3d*, qui était le logiciel professionnel de 3D utilisé pour les effets spéciaux au cinéma. Personne ne s'en servait parce que c'était trop compliqué, alors mon prof (Jean-Yves Adam) m'a demandé si ça m'intéresserait de l'essayer. C'est comme ça que j'ai eu les clés d'un bureau dans lequel il y avait cet ordinateur qui était une machine surréaliste, la Rolls-Royce des ordinateurs ! C'était en 1995, ça tournait sur la station UNIX il n'y avait pas d'interface graphique... Quand on allumait l'ordinateur, il fallait taper des lignes de commande, trouver dans le manuel très technique et épais comme plusieurs bottins comment lancer le logiciel 3D. J'étais obligé d'entrer dans ce truc pour comprendre comment ça marchait. En fait, je n'ai jamais eu de réels cours d'informatique : j'ai appris comme ça. J'ai lancé le logiciel 3D, j'ai fait quelques petits trucs avec mais ça ne m'intéressait pas tant de ça. Donc, j'ai un peu essayé de l'utiliser, mais j'étais surtout fasciné par cet ordinateur, alors j'ai essayé de voir que ce qu'il y avait dedans, ce que je pouvais en faire.

G. C. :

Dès le début, tu t'intéressais donc plutôt au côté expérimental des ordinateurs.

J. P. :

Oui, c'était très expérimental. C'est en essayant de voir ce qu'il avait dans la machine que j'ai découvert Internet.

G. C. :

Peut-on dire que ton intérêt pour la technologie commence avec ta découverte d'Internet ?

J. P. :

Oui, ça a commencé par Internet. La première fois que j'ai vu Internet, je ne savais même pas que ça existait. J'en avais vaguement entendu parler, mais je ne l'avais jamais vu. Ce qui était incroyable, c'est qu'une station UNIX est aussi un serveur. Très rapidement je me suis dit « tiens, je peux faire un truc moi aussi sur Internet », et j'ai essayé de comprendre comment ça marchait. Par la suite, j'ai exploré des sites comme Yahoo, etc. C'est de là que j'ai compris que je pouvais éditer des choses diffusables sur Internet.



e n t r e t i e n r é a l i s é p a r G A R A M C H O I

L' A R T E T L' I N F O R M A T I Q U E J A C Q U E S P E R C O N T E

À l'époque, j'étais fasciné par le réalisateur David Lynch et je me suis rendu compte qu'il n'existait rien sur lui en français sur le Web. J'ai donc fait un site Web sur David Lynch en français, c'était mon premier site Internet. C'est comme ça j'ai appris à faire de l'informatique, mais c'était très expérimental.

J'ai parlé de ce que je faisais sur Internet à mon prof d'informatique, et il a trouvé ça vraiment bien, il en a parlé à son ami Robert Vergnieux qui s'occupait du Service informatique de recherche en archéologie à la Maison de l'archéologie de Bordeaux et qui était un des pionniers de la recherche sur Internet en France. Jean-Yves Adam m'a présenté en disant que j'étais très avancé sur Internet et que ça pouvait l'intéresser. J'ai donc fait un stage avec Robert Vergnieux qui m'a fait travailler sur la mise en ligne d'un film documentaire. J'ai donc cherché les moyens de mettre de la vidéo sur Internet parce que ça n'existait pas à l'époque. Par la suite, j'ai complètement intégré l'équipe de recherche et j'ai travaillé avec d'autres étudiants comme Stéphane Pouyllau qui est maintenant au CNRS. L'équipe de Vergnieux partageait tout avec nous, on était vraiment engagé dans la réflexion globale. C'est là que j'ai compris que l'informatique pouvait être quelque chose que je pouvais penser au travers de ma pratique artistique. À partir de là, tout mon travail se plaçait vers Internet et l'informatique. Dès lors, je me suis intéressé à la relation entre le trait et le geste ; les gestes du dessin, de la peinture, l'intention et la force que on va y mettre, etc. Et c'est ce que je fais aujourd'hui dans le cinéma et la vidéo.

G. C. :

Qu'est-ce que cela t'a apporté de travailler sur l'archéologie ?

J. P. :

J'ai continué à travailler avec l'équipe du CNRS de Robert Vergnieux pendant quatre ans et demi. En fait, tout s'est inversé, c'est-à-dire que mon activité principale était de travailler au bureau, et quand j'avais du temps j'allais à la fac. Je me suis donc retrouvé étudiant en arts plastiques avec un bureau au CNRS ! J'ai rapidement pu acheter un ordinateur et avoir Internet chez moi et travailler un peu comme je voulais. Robert Vergnieux a toujours soutenu mon travail personnel. Il s'est intéressé à ce que je faisais, je lui montrais mon travail, on en discutait. Pendant

longtemps, il est devenu la personne principale avec qui je travaillais, même s'il était éloigné du milieu des arts plastiques.

En fait, toutes ces expériences ont beaucoup influencé ma façon de travailler, avec l'idée que quand tu ne sais pas faire quelque chose, ça n'est pas grave, tu essaies quand même, tu cherches. Finalement, je n'ai jamais rien appris grâce à une formation mais plutôt en expérimentant, en essayant de comprendre. J'ai appris la programmation au fur et à mesure de mes besoins. Ça a véritablement fondé mon rapport à la technologie.

Après 1997-1998, j'ai commencé à rencontrer des gens sur Internet, notamment les artistes français qui travaillaient aussi sur ces questions depuis longtemps. C'est à cette époque que j'ai travaillé avec Yann Le Guennec et l'informaticien Sylvain Marga, qui a programmé certaines de mes pièces en 1998. Ma réflexion s'est rapidement portée sur le fait que «je ne voulais pas savoir comment l'ordinateur fonctionnait, mais je voulais le découvrir en le faisant fonctionner.» Au CNRS, on menait une réflexion sur les outils, on se demandait déjà quel était l'influence de l'outil informatique dans la conceptualisation de nos pratiques et en l'occurrence en archéologie. Et moi j'étais persuadé que l'informatique pouvait complètement changer la vision d'une pratique, la déplacer, devenir informaticien et ne plus savoir ce que c'était de faire de l'archéologie. Dès le départ, il y avait un danger. Et ce danger, je l'ai ressenti dans l'art plastique puisque je pouvais aussi devenir informaticien et ne plus être artiste. Parce que le rapport à la technologie prend trop de place et influe sur le résultat qui devient celui de l'outil et plus le reflet des intentions de l'utilisateur. C'est quelque chose qu'on a senti avec Stéphane Pouyllau, avec qui j'ai travaillé tout de suite, mais aussi sous l'influence de Robert Vergnieux. Vergnieux a fait de l'informatique avant l'informatique, il a travaillé sur des systèmes de classement, de reconnaissance, il s'est intéressé à l'intelligence formelle, au système d'intelligence mathématique, avant que l'informatique ne devienne quelque chose que l'on puisse réellement utiliser. C'était avant tout une pensée de la modélisation. Stéphane Pouyllau et moi avons développé de très grandes compétences en modélisation de système informatique et on est devenu des spécialistes pour les autres centres de recherche ou dans d'autres domaines.



e
n
t
r
e
t
i
e
n
r
é
a
l
i
s
é
p
a
r
G
A
R
A
M
C
H
O
I

L'
A
R
T
E
T
L'
I
N
F
O
R
M
A
T
I
Q
U
E
J
A
C
Q
U
E
S
P
E
R
C
O
N
T
E

Pour moi, il y a un rapport à l'informatique et pas un rapport d'usage. Un rapport d'écriture, d'invention, où l'on doit faire un peu n'importe quoi et plier les outils à ce qu'on veut faire, voire même inventer des outils. L'erreur serait d'être dans l'usage des outils et croire qu'ils peuvent t'apporter des solutions. Quand j'ai quelque chose à faire, la question n'est pas «de quel outils j'ai besoin?», mais «comment je peux arriver à le faire malgré les outils?» et «suis-je capable de fabriquer les outils dont j'ai besoin?» Une pratique artistique ne peut pas être «je vais faire du processing» ou «je veux faire de l'interactivité». Pour moi, la question ne peut pas être technologique au départ, mais nécessairement autre chose. Et comme le paysage est au centre de mon travail, je vais interroger le paysage pour conduire une réflexion à travers la technologie. Puisque la technologie est une dimension de notre rapport aux choses, on essaie de la comprendre dans son rapport à autre chose. Elle n'est rien en soi! La technologie, l'informatique, ça sert à tout et n'importe quoi. Si on considère l'outil pour l'outil, on entre dans une pratique totalement auto-référentielle et il y a très peu d'artistes capables de le faire. Si on prend l'exemple de Grégory Chatonsky, il pense l'informatique dans son rapport avec le monde. Il pense le monde, la vie, la société. L'informatique a une place, mais ce n'est pas l'informatique pour l'informatique. Et ce n'est jamais un dispositif qui est pensé pour lui-même, il pense quelque chose et le résultat est un dispositif. C'est la même chose dans le cinéma, il faut d'abord engager un rapport avec quelque chose. Et à travers cette histoire — parce que l'informatique et le cinéma sont mon environnement — je vais exprimer des choses. Tous les discours que je peux avoir sur l'art et l'informatique sont une conséquence de mon rapport au monde.

G. C.:

Tu viens d'évoquer le travail de Grégory Chatonsky, et ça m'amène à te demander ce que tu penses du concept de «post-Internet» qu'il questionne abondamment?

J. P.:

J'en parle sur Facebook de cela de temps en temps, pour jouer avec Grégory. Il y a des archives sur le post-Internet, des discussions avec lui, quand on a posté sur ce sujet – par exemple : <https://www.facebook.com/jacques.perconte/>

[posts/10153278675954587](https://www.instagram.com/p/10153278675954587)). Mais ça ne m'intéresse pas forcément. Grégory Chatonsky le fait très bien, c'est très intéressant la façon dont il réfléchit la chose. Je ne suis pas toujours d'accord avec lui, mais quand je discute avec lui, je trouve toujours qu'il a raison de le faire comme il le fait. Pour moi, ce n'est pas un sujet important dans l'art. Pour résumer, je trouve que Grégory solutionne complètement cette question. Tout ce que je pourrais dire et faire serait moins bien. Je suis très heureux qu'il occupe cette place. Il a toujours été très brillant depuis que je l'ai découvert avec sa thèse et ses textes qu'il avait mis sur Internet. C'est une des premières personnes que j'ai rencontrée en France. On se connaît depuis 1996 ou 1997, date à laquelle je suis monté à Paris pour le rencontrer quand j'habitais encore à Bordeaux.

G. C. :

L'ordinateur, la 3D, Internet, etc. étaient des « nouvelles technologies » à l'époque. Aujourd'hui, il y a d'autres « nouvelles technologies » (réseaux sociaux, *smartphone*, *Deep learning*, *Blockchain*, etc.) dont les artistes s'emparent. Comment vois-tu ce nouveau chapitre ?

J. P. :

Les artistes ont toujours été, avec les scientifiques, les premiers à essayer de récupérer des choses. C'est de la curiosité, c'est génial. Mon texte de référence, c'est « le Xerox et l'infini¹ » de Jean Baudrillard. C'est un texte de 1987 très important pour moi. C'est très bien d'expérimenter, mais il faut avoir conscience de la portée de ce qu'on est en train de faire. Très souvent, je trouve que beaucoup de choses qui sont faites sont extrêmement superficielles et ne provoquent rien chez les gens, à part une fascination pour la technologie. Les gens peuvent faire ce qu'ils veulent, mais ça ne m'intéresse pas. Je ne défends pas ça. On ne peut pas combattre ce truc, mais la société est comme ça aujourd'hui. On peut résister à son échelle, mais on ne peut pas changer le monde... Mais tu peux changer pour toi !

¹ Jean Baudrillard, « Le Xerox et l'infini », reproduit dans *La Transparence du Mal*, Galilée, Paris, 1990.

ARTISTE

e
n
t
r
e
t
i
e
n
r
é
a
l
i
s
é
p
a
r

G
A
R
A
M

C
H
O
I

LA STRATÉGIE DE LA « TROMPERIE » DANS L'ART CONTEMPORAIN À L'ÂGE DU POST-INTERNET

LAURA PARTIN

Les expériences les plus connues de la psychologie sociale sont celles de Stanley Milgram et qui concernent l'obéissance. Lors de celles-ci, les participants sont fallacieusement informés qu'ils seront impliqués dans un test de connaissances générales et qu'ils administreront des chocs électriques aux participants quand ceux-ci répondront mal.

Peter Goldie utilise le terme « tromperie » (*deception*) pour ce type de stratégie de psychologie sociale, car l'expérience entière est fondée sur une mystification imposée aux participants qui administrent les chocs électriques. Les expérimentateurs font croire aux participants qu'ils prennent part à un test de connaissances générales, en jouant selon les normes coercitives d'un jeu (préétablies par quelqu'un d'autre). Si on leur divulguait dès le début qu'il s'agissait d'un test de vérification de l'obéissance et non pas d'un test de culture générale, et que c'était eux qui étaient les principaux participants (et non pas les répondants), l'obéissance ne se manifesterait pas de la même manière et ne pourrait pas être analysée. Mais, la « tromperie » est une stratégie problématique bien qu'elle semble nécessaire dans certaines expérimentations de psychologie sociale. Sans la mystification et l'insincérité, les modifications du comportement ne se produisent pas et les psychologues ne peuvent pas arriver à des résultats pertinents.

Certaines œuvres d'art contemporain se fondent aussi sur la « tromperie » pour obtenir l'impact souhaité. Peter Goldie la mentionne au sujet d'un projet de Santiago Sierra, *Space Closed by Corrugated Metal*, ou encore d'un projet du groupe Leeds 13:13 (formé d'étudiants en troisième année d'arts plastiques de l'Université de Leeds) aux allures de farce très bien menée. Pour appuyer son propos, Goldie cite le *Code de Conduite et des Principes Éthiques* de l'Association Américaine des Psychologues: « Les psychologues ne dirigent pas une étude qui implique la tromperie, sauf s'ils ont établi que l'utilisation des techniques visant à induire en erreur était justifiée par leur valeur prospective aux niveaux scientifique, éducationnel ou appliqué, et que les procédures alternatives non trompeuses n'étaient pas faisables. »¹

¹ *APA's Ethical Principles and Code of Conduct*, <http://www.apa.org/ethics/> dans Peter Goldie, « Conceptual art, social psychology and deception », dans *Postgraduate Journal of Aesthetics*, Vol. 1, No. 2, August 2004, p. 38 (sauf mentions contraires, toutes les traductions sont de l'auteur).

LA «TROMPERIE» COMME STRATÉGIE ARTISTIQUE

Pour les psychologues, la « tromperie » du participant à l'expérience n'est pas désirable ou louable, mais elle est acceptable du point de vue éthique quand les alternatives sont inexistantes et quand on agit au nom de la science et de l'éducation. Goldie extrapole ce raisonnement et analyse les performances de Sierra du point de vue esthétique. La « tromperie » utilisée avec succès dans une œuvre de Sierra est considérée comme un mérite esthétique par Goldie, une technique artistique maîtrisée qui ne peut qu'augmenter la valeur esthétique de l'œuvre. Des émotions fortes sont provoquées (frustration, impatience, agacement et — finalement — même honte et culpabilité), et il est probable que sans ces émotions, l'impact esthétique de l'œuvre ne serait pas aussi considérable. En psychologie, la « tromperie » est acceptable, au niveau éthique, comme stratégie qu'on utilise au nom de la science, si l'on n'a pas le choix. Dans le domaine artistique, elle est d'après Goldie admissible du point de vue esthétique si elle est bien exécutée (l'artiste provoque chez le public les sentiments négatifs qu'il avait anticipés²). Selon lui, la farce doit être planifiée sans « maladresses », impeccablement, pour avoir l'effet esthétique souhaité.

Dans cet ordre d'idées, Claire Bishop écrit, dans son texte *Artificial Hells* de 2012 : « Je soutiendrais que l'inquiétude, l'inconfort et la frustration — ainsi que la peur, la contradiction, l'exaltation et l'absurdité — peuvent être cruciales pour l'impact artistique de n'importe quelle œuvre. Cela ne signifie pas que l'éthique soit sans importance dans une œuvre d'art ou sans rapport à la politique, mais seulement qu'elle ne doit pas toujours être annoncée et pratiquée d'une façon si directe et pieuse. »³

Dans les médias tactiques, la stratégie de la « tromperie » est souvent présente. Elle a persisté pendant les années qui ont suivi le manifeste de David Garcia et Geert Lovink en 1997. Les exemples d'artistes associés

² Peter Goldie, *op. cit.*, p. 38.

³ Claire Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London, New York, 2012, p. 26.



L
A
U
R
A

P
A
R
T
I
N

L
A

S
T
R
A
T
È
G
I
E

D
I
N
E

L
À

L'
Â
G
E

«
T
R
O
M
P
E
R
I
E
»

D
I
N
T
E
R
N
E
T

L'
A
R
T

aux médias tactiques les plus pertinents pour ce type de démarche sont The Yes Men, Christophe Schlingensiefel et 01001011101011.org. Même s'ils sont plus satiriques et interviennent dans la réalité économique et politique réelle, ils ont en commun avec Santiago Sierra cette aptitude à la « farce » dans laquelle les participants sont impliqués. La différence la plus indéniable est que Sierra agit dans l'espace institutionnel, où l'impression de véracité créée par la « tromperie » pourrait être moins forte (le public artistique pourrait avoir déjà une attente intériorisée, latente, d'être « trompé » et l'espace institutionnel est a priori perçu comme un terrain de la fiction). Dans le cas des artistes des médias tactiques, comme dans le cas de Gianni Motti, la « victime » de la « tromperie » n'est pas le public artistique, mais tous les protagonistes de la vie politique, économique ou religieuse dont les artistes s'approprient l'identité. La « tromperie » mise en discussion par Goldie, planifiée sans « maladresses », est davantage réalisable grâce à l'usage de d'Internet et des spécificités de ce mode de diffusion : la vitesse de circulation des informations et la possibilité de créer de faux sites vraisemblables.

LA RUSE ET LA MÈTIS

Maxence Alcalde analyse la stratégie artistique de Gianni Motti dans son texte *L'Artiste opportuniste*. Maxence Alcalde remarque une forme de transgression dans l'œuvre de Motti, « tirant régulièrement vers la farce⁴ ». La ruse et la *mètis* sont mises en discussion en tant que phénomènes existants depuis la Grèce antique et ayant des équivalents dans l'art contemporain. Il cite Marcel Détiennie et Jean-Pierre Vernant qui définissent la *mètis* dans le contexte des activités diversifiées (le savoir-faire artisanal ou les ruses de la guerre⁵) : « [...] La *mètis* préside à toutes les activités où l'homme doit apprendre à manœuvrer des forces hostiles, trop puissantes pour être directement contrôlées, mais qu'on peut utiliser en dépit d'elles, sans jamais les affronter de face, pour faire aboutir par un biais

⁴ Maxence Alcalde, *L'Artiste opportuniste. Entre posture et transgression*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 78.

⁵ *Ibid.*, p. 81.

imprévu le projet qu'on a médité.»⁶ L'auteur cite aussi une autre idée de Vernant et Détienne à propos de la *mêtis* : « la victoire appartient au stratège assez habile pour prévoir les différentes phases de l'encerclement et pour comprendre d'un coup la manœuvre qui rendra le cercle infranchissable⁷ ». Une *mêtis* idéale résiderait donc dans l'habileté d'apercevoir rapidement une conjoncture réversible et d'agir avec finesse. Alcalde écrit aussi sur le poulpe devenu le symbole grec de la *mêtis* pour son polymorphisme et sa capacité à émettre un nuage d'encre pour échapper aux circonstances dangereuses⁸.

Maxence Alcalde considère *Pathfinders* de Gianni Motti comme un exemple très pertinent de « ruse assimilée à la *mêtis* »⁹. Dans cette performance, Motti utilise une série de manœuvres cohérentes et persuasives pour détourner un car rempli de Japonais de son circuit touristique : ici la force qui est nécessaire à ce détournement. Pour maîtriser la *mêtis*, une forme d'intelligence stratégique est nécessaire. Face à un adversaire plus fort, il faut spéculer sur les situations favorables possibles, même si le contexte entier semble très néfaste au début. C'est cette inversion d'une situation très favorable pour l'adversaire qui est très courante dans les médias tactiques. Les projets des médias tactiques les plus spectaculaires ont été ceux qui impliquaient une capacité d'apercevoir et d'agir avec acuité, de renverser le scénario favorable pour l'adversaire et de « l'affaiblir » par le « déguisement » (la fausse identité) placé dans des circonstances apparemment hostiles, mais parfaitement choisies pour « émettre le nuage d'encre ».

⁶ Marcel Détienne et Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence. La mêtis chez les Grecs* (1974), Paris, Flammarion, Champs, 2002, p. 292, p. 57, dans Maxence Alcalde, *op. cit.*, p. 81.

⁷ *Ibid.*, p. 81.

⁸ Maxence Alcalde, *Transgression et institution, un paradoxe artistique: 1980-2000*, Thèse pour obtenir le grade de docteur de l'Université Paris 8, EDESTA, directeur de thèse François Soulagés, Université Paris 8, UFR Arts, 2006, p. 421.

⁹ *Ibid.*, p. 85.

« L'IMPOSTURE » ARTISTIQUE

Sammy Engrammer a utilisé le terme d'« imposture » dans son essai « Beau Belge Marie France », pour parler des gestes revendiqués par les artistes « peut-être afin d'en tirer quelques vérités. »¹⁰. Il donne comme exemples d'imposture dans l'art contemporain Gianni Motti et son infiltration, en novembre 1997, dans une session des droits de l'homme à l'ONU en tant que délégué indonésien (le vrai délégué étant absent), et Hans Bernard qui « a fait marcher l'Amérique en campagne pendant les dernières présidentielles en créant un faux site qui proposait aux internautes de vendre leur vote aux enchères. »¹¹ Le même auteur distingue « l'imposture artistique » de « l'imposture de l'art » : « L'imposture artistique a pour mission de dévoiler des vérités par le biais de beaux mensonges. L'imposture artistique est donc considérée comme vraie, véritable et efficace au regard de l'Histoire de l'art. »¹²

Les infiltrations de Motti dans les mondes politique ou social sont très similaires aux stratégies des Yes Men qui assument de fausses identités temporaires pour influencer l'image des multinationales. Le détournement de sites Internet ou les déguisements employés par The Yes Men sont des pratiques qui pourraient être associées à « l'imposture artistique », car elles s'inscrivent aussi dans cette logique de « dévoiler des vérités par le biais de beaux mensonges ».

RT MARK - THE YES MEN

The Yes Men est un projet de RT Mark (Arty Mark), un groupe d'artistes de *culture jammers* et d'activistes des États-Unis. Ils ont créé une série de faux sites Internet pour des hommes politiques ou des multinationales. Par exemple, sur le site *gwbush.com*, ils ont publié des textes sur l'expérience de George W. Bush avec la cocaïne. Quand il a été interrogé

¹⁰ Sammy Engrammer, « Beau Belge Marie France », dans *Posture(s)/ Imposture(s)*, Publication du colloque organisé et conçu au Mac Val par Léa Gauthier et Muriel Ryngaert, 13-14 juin 2008, p. 14.

¹¹ Source Internet non-spécifiée, dans Sammy Engrammer, *op. cit.*, p. 14.

¹² Sammy Engrammer, *op. cit.*, p. 19.

à ce sujet, le président a déclaré devant les caméras de la télévision que «la liberté devrait avoir des limites ¹³».

The Yes Men ont créé d'autres sites parodiques comme celui de GATT – Global Agreement on Tariffs and Trade (gatt.org), et celui de World Trade Organisation (wto.org) en 2001. Au nom de la WTO, ils ont même parlé dans des conférences, parodiant les politiques de la WTO devant un public d'« experts » et proposant des solutions absurdes du libre marché ou de privatisation du système d'éducation. Dans une conférence sur l'industrie textile à Tampere (Finlande), ils ont « représenté » une fois encore la WTO en dévoilant un monument de 10 mètres de hauteur: un phallus capable d'administrer des chocs électriques aux employés des *sweatshops*. En 2002, dans une conférence à Plattsburgh (New York), et toujours au nom de la WTO, ils ont proposé comme solution pour la faim dans le monde que les pauvres mangent des burgers et qu'ils les recyclent dix fois. À l'occasion d'un autre événement à Sydney, ils ont annoncé un changement des buts de l'activité de la WTO qui devait se concentrer désormais sur les problèmes humanitaires et environnementaux.

Jacques Rancière écrit sur les stratégies des Yes Men: « Le même risque d'une efficacité spectaculaire enfermée dans sa propre démonstration se présente quand les artistes se donnent pour tâche spécifique d'« infiltrer » les réseaux de la domination. Je pense ici aux performances des Yes Men lorsqu'ils s'insèrent sous de fausses identités dans les places fortes de la domination [...]. Leur performance la plus spectaculaire se rapporte à la catastrophe de Bhopal, en Inde. L'un d'entre eux a réussi à se faire passer, auprès de la BBC, pour un responsable de la compagnie Dow Chemical qui avait racheté entre-temps la société Union Carbide responsable du drame. À ce titre, il annonça, à une heure de grande écoute, que la compagnie reconnaissait sa responsabilité et s'engageait à indemniser les victimes. Deux heures après, la compagnie a bien sûr réagi et a déclaré que sa seule responsabilité était envers ses actionnaires. C'était bien l'effet recherché et la démonstration était parfaite. Reste à savoir si cette performance réussie

¹³ Inke Arns, Sylvia Sasse, « Subversive Affirmation. On Mimesis as a Strategy of Resistance », dans Irwin (sld), *East Art Map, Contemporary Art And Eastern Europe*, Cambridge, MIT Press, London, Afterall, 2006, p. 453.

de mystification des médias a le pouvoir de provoquer des formes de mobilisation contre les puissances internationales du capital. En faisant le bilan de leur infiltration dans les comités de campagne pour l'élection de George Bush en 2004, The Yes Men parlaient d'un succès total qui avait été en même temps un échec total: un succès total puisqu'ils avaient mystifié leurs adversaires en épousant leurs raisons et leurs manières; un échec total puisque leur action était demeurée parfaitement indiscernable. Elle n'était discernable, de fait, qu'en dehors de la situation où elle s'inscrivait, exposée ailleurs comme performance d'artistes. ¹⁴

Les actions revendiquées par The Yes Men sont en effet intentionnellement indiscernables en dehors du contexte artistique institutionnel. Comme d'autres pratiques artistiques « trompeuses », la stratégie des Yes Men implique un déguisement, une insertion dans la réalité quotidienne. L'indiscernabilité de la performance comme événement artistique ou intervention extérieure est, dans une première phase, la condition essentielle pour la réussite de la « tromperie » et du projet entier. Le caractère éphémère et insaisissable de l'intervention n'est pas un échec total, mais au contraire l'indice d'une « farce » réussie. Quand un membre des Yes Men a réussi à se faire passer auprès de la BBC pour un responsable de Dow Chemical et qu'il a annoncé, à une heure de grande écoute, que la compagnie avouait sa responsabilité et promettait d'indemniser les victimes du désastre de Bhopal, il a utilisé une méthode identique à ce que Maxence Alcalde décrit comme *mêtis*: « un large panel de pratiques allant de l'astuce à la fraude, en passant par divers travestissements, leurres ou tromperies dont le but est toujours de jeter le trouble dans l'esprit de l'adversaire afin de parvenir à retourner une situation qui était à priori défavorable. ¹⁵ » Même si la compagnie a réagi, en dévoilant le stratagème des Yes Men, leur réaction a été exactement l'effet prévu et scruté, car ils ont nié leur responsabilité et ils ont donc eux-mêmes saboté leur image. Comme Harry Weeks le remarque dans son essai *Ethics in Public: The Return of the*

¹⁴ Jacques Rancière, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La fabrique éditions, 2008, p. 81-82.

¹⁵ Maxence Alcalde, *L'Artiste opportuniste. Entre posture et transgression*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 82.

Antagonistic Performance, la fugacité est centrale dans la démarche des Yes Men. Leur stratégie « a prospéré grâce à l'immédiateté des mass-médias contemporains exemplifiée par des nouvelles tournant en boucle et à la couverture instantanée en ligne. La farce Bhopal a eu besoin de seulement 23 minutes pour ruiner une portion substantielle de la valeur monétaire de Dow en déclenchant une crise de confiance massive dans les perspectives financières de l'entreprise. »¹⁶ Weeks cite aussi Rita Raley qui parle des médias tactiques comme d'une forme de performance: « Concevoir les médias tactiques en termes de performance revient à opter pour une fluidité de leurs actants, mettre l'accent sur leur caractère éphémère¹⁷ ». Comme l'infiltration de Motti à l'ONU en 1997, ou comme *Pathfinders* du même artiste, l'incrustation des Yes Men à la BBC World News est un exemple de stratégie artistique cohérente et impeccablement déroulée.

CHRISTOPH
SCHLINGENSIEF -
PLEASE LOVE AUSTRIA (2000)

En juin 2000, dans le cadre de la semaine de la Fête Viennoise, le metteur en scène et acteur Christoph Schlingensief a organisé l'action *Please Love Austria! First European Coalition Week*. Trois containers ont été placés à côté de l'Opéra de Vienne. Douze participants ont habité dans les containers pendant une semaine et sous une surveillance vidéo permanente, et surtout en étant présentés comme des demandeurs d'asile. L'évènement a été présenté comme une action du parti d'extrême droite FPÖ (*Freiheitliche Partei Österreichs*) qui participe à la coalition au pouvoir à partir de 2000. Même les symboles du parti, comme ses drapeaux bleus, ont été installés sur les containers à côté du slogan « Les étrangers hors du pays ». Quand ce slogan est apparu, le public a commencé à applaudir. Sur la place Herbert von Karajan

¹⁶ Kathryn Brown (dir.), *Interactive Contemporary Art. Participation in Practice*, London, New York, I. B. Tauris & Co. Ltd., 2016, p. 189.

¹⁷ Rita Railey, *Tactical Media*, Minneapolis, MN, University of Minnesota Press, 2009, p. 12, citée dans Kathryn BROWN (sld), *op. cit.*, p. 188.



L
A
U
R
A
P
A
R
T
I
N

L
A
S
T
C
O
N
T
E
M
P
O
R
A
R
Y
A
R
T
I
S
T
S
D
I
N
L
A
L'À
« T
R
O
M
P
E
R
I
E
»
D
I
N
T
E
R
S
L'
A
R
T

où avait lieu l'évènement, des discours enregistrés de Jörg Haider (président du FPÖ) étaient retransmis. Sur le site Internet, chaque supposé demandeur d'asile avait une biographie accompagnant sa photo et le public pouvait voter (soit directement sur le site, soit par téléphone) pour augmenter les possibilités de renvoyer chez lui chaque individu. Chaque jour, les deux demandeurs d'asile les moins populaires étaient « renvoyés ». La personne qui restait le plus longtemps dans le container gagnait 35 000 schillings autrichiens et un billet d'avion pour retourner dans son pays, ou bien la possibilité de se marier avec un autrichien si une proposition en ligne avait été faite. Le public et les médias se sont posés les mêmes questions: les demandeurs d'asile sont-ils réels ou tout simplement des acteurs? Est-ce que l'action est vraiment menée par le parti FPÖ? Au bout d'un moment, l'administration communale a pris l'initiative d'installer à côté des containers le message suivant: « Attention! Ceci est une performance de théâtre ». Bien sûr, l'artiste n'a pas autorisé le dévoilement de cet aspect essentiel de son travail¹⁸.

Cette performance a fonctionné sur le même principe que le *Théâtre invisible* d'Augusto Boal en Argentine dans les années 1970, qui montrait certaines formes d'oppression ou d'exploitation en insérant des segments de théâtre dans la vie quotidienne. Comme dans le cas de *Please Love Austria* de Schlingensief, les performances d'Augusto Boal se déroulaient lors d'évènements quotidiens, dans des espaces urbains où les acteurs assumaient des rôles de la vie sociale réelle. Le terme de *mêtis* de Maxence Alcalde semble le plus approprié pour ce type de démarche car, comme dans le cas du déguisement des Yes Men en représentants de Dow Chemicals, Schlingensief a saisi l'opportunité de discréditer et déstabiliser un adversaire bien ciblé (un parti d'extrême droite) avec ses propres moyens. Comme Motti à l'ONU, il occupe le rôle d'un représentant politique réel. En revanche, et contrairement à Motti, il profite de l'occasion pour surcharger le discours de l'extrême droite sans donner de voix aux minorités. Schlingensief et Sierra ont en commun un cynisme apparent qu'ils confisquent au discours des idéologies dominantes et qu'ils insèrent ultérieurement dans leurs performances (d'une manière qui peut sembler brutale) pour critiquer ces idéologies.

¹⁸ Inke Arns, Sylvia Sasse, *art.cit.*, p. 453.

NIKE GROUND DE 01001011101011.ORG (EVA ET FRANCO MATTE), 2003

« En septembre 2003, Karlsplatz de Vienne sera renommée *Nikeplatz*. » Cette nouvelle a été diffusée par Nike Infobox – un container high-tech de 13 tonnes installé au milieu de Karlsplatz, une des places historiques de Vienne. Sur les fenêtres extérieures, un signe curieux attirait l'attention des passants : « Cette place sera nommée Nikeplatz. Entrez pour en apprendre plus. » À l'intérieur de l'infobox, des jumeaux accueillaient les citoyens curieux et leurs expliquaient la campagne Nike Ground : « Nike introduit sa marque légendaire dans les places, les rues, les parcs et les boulevards : Nikesquare, Nikestreet, Piazzanike or Nikestrasse apparaîtront dans les capitales majeures du monde dans les années qui viennent!¹⁹ ». Une présentation en 3D informait le public sur une œuvre d'art de grandes dimensions qui serait installée sur Nikeplatz ou Karlsplatz l'année suivante : un monument en acier de 36 mètres sur 18, couvert en résine rouge et fabriqué à partir de semelles de baskets recyclées²⁰.

Toute la campagne, qui a duré un mois, était fautive. Elle a été créée à l'aide d'un site Internet (www.nikeground.com) et la gigantesque Infobox. Les citoyens ont eu les réactions les plus diverses, de la contestation jusqu'à l'approbation. Dans la vidéo qui présente le projet, la plupart des personnes du public viennois ont fortement critiqué l'initiative des changements de noms historiques ou l'idée d'installer le « monument ». Les autorités viennoises les ont rassurées et Nike Group a nié une quelconque implication. Nike a engagé une démarche légale pour arrêter la performance, mais les artistes ont obtenu gain de cause.²¹

Dans un autre projet de 1998, le collectif 01001011101011.org a créé une copie du site du Vatican (vaticano.org) : au milieu de citations du Pape et d'extraits des Écritures saintes, ils ont introduit des chansons pop qui célébraient

¹⁹ *Ibid.*, p. 453.

²⁰ *Ibid.*, p. 453.

²¹ *Nike Ground* (2003), Eva et Franco Matte, consulté le 27/04/18 sur <http://01001011101011.org/nike-ground/>



L
A
U
R
A
P
A
R
T
I
N

L
A
S
T
R
A
T
É
G
I
E
D
E
L
A
L'
«
T
R
O
M
P
E
R
I
E
»
D
A
N
S
L'
A
R
T

« l'amour libre, les drogues légères, « l'intolérance fraternelle » entre les religions et l'inconscience des sens. »²² Sur le site, l'Église exprimait son admiration pour les mouvements étudiants et assumait son rôle dans « la désobéissance civile et électronique. »²³ Pendant quelques mois, le Pape « absolvait » des pécheurs par e-mail grâce à un « Free Spirit Jubilee ». Dans la description du projet, les artistes écrivent que pendant un an personne n'a remis en cause la crédibilité du site²⁴.

Dans la démarche d'Eva et Franco Matte, la « tromperie » s'entrelace avec une performance d'identité grandiloquente, hyperbolique et satirique. Les simulacres Nikeplatz et vaticano.org ont été crédibles grâce à un mimétisme identitaire très bien étudié et mis en place en ligne et dans l'espace urbain.

LA « TROMPERIE » COMME CAPACITÉ DE CRÉER L'IMPRESSION DE VÉRACITÉ

Dans son texte « Pour de faux » publié en 2016, Fred Guzda remarque que « le statut de l'image est entièrement fondé sur la doctrine de la mimesis. »²⁵ L'auteur se réfère à la conception des philosophes grecques antiques de la peinture. Il cite un exemple donné par Platon dans *La République*, celui d'une image d'un charpentier peinte montrée aux spectateurs naïfs : « ayant représenté un charpentier en le montrant de loin, il trompera les enfants et les hommes privés de raison, parce qu'il aura donné à sa peinture l'apparence d'un charpentier véritable. »²⁶ Dans le même texte, Platon mentionne un extrait d'un débat entre Socrate et Glaucon : « [Socrate] : Maintenant, considère

²² *Vaticano.org* (1998) Eva et Franco Matte, consulté le 27/04/18 sur <http://01001011101011.org/vaticano-org/>

²³ *Ibid.*

²⁴ *Ibid.*

²⁵ Fred Guzda, « Pour de faux », dans Florence Bancaud (sld.), *L'Image trompeuse*, Presses Universitaires de Provence, 2016, p. 153.

²⁶ Platon, *La République*, X, 597^e, trad. fr. Robert BACCOU, Paris, Garnier-Flamarion, 1966, p. 362 ; cité dans Fred GUZDA, *art. cit.*, p. 153.

ce point ; lequel de ces deux buts se propose la peinture relativement à chaque objet : est-ce de représenter ce qui est tel qu'il est, ou ce qu'il paraît, tel qu'il paraît ? Est-elle l'imitation de l'apparence ou de la réalité ? [Glaucou] : De l'apparence. [Socrate] : L'imitation est donc loin du vrai. »²⁷ Dans l'exemple de Platon, Fred Guzda observe l'expression « de loin » qui serait le minimum strictement nécessaire à l'efficacité de la « supercherie²⁸ ». Le même auteur donne l'exemple d'une anecdote de Pline L'ancien, extrait du Livre XXXV de son *Histoire Naturelle*, sur « la peinture et les couleurs », pour relever une pensée d'un encyclopédiste romain opposée à la position grecque. Pline L'ancien expose élogieusement plusieurs anecdotes qui mettent en valeur l'agilité technique des peintres de l'Antiquité. L'illusion, le trompe-l'œil et l'imitation sont décrits favorablement. L'exemple le plus célèbre est celui des raisins de Zeuxis : « [Zeuxis] eut pour contemporains et pour émules Timanthès, Androcyde, Eupompe, Parrhasius. Ce dernier, dit-on, offrit le combat à Zeuxis. Celui-ci apporta des raisins peints avec tant de vérité que les oiseaux vinrent les becqueter ; l'autre apporta un rideau si naturellement représenté que Zeuxis, tout fier de la sentence infligée aux oiseaux, demande qu'on tirât enfin le rideau pour faire voir le tableau. Alors, reconnaissant son illusion, il s'avoua vaincu avec une franchise modeste, considérant que lui n'avait trompé que des oiseaux alors que Parrhasius avait trompé un artiste, Zeuxis lui-même. »²⁹ Fred Guzda note que, pour le philosophe grec, le processus mimétique est seulement une mystification, tandis que pour l'encyclopédiste romain, la capacité à tromper et à créer l'illusion de la vérité est un indice du talent du peintre³⁰. On constate donc que, même dans la pensée romaine du I^{er} siècle, la « tromperie » utilisée dans un contexte artistique (la capacité à créer l'impression de véracité) était considérée comme une aptitude, une habilité et une qualité.

²⁷ Platon, *La République*, X, 598b, cité dans *ibid.*

²⁸ Fred Guzda, *art.cit.*, p. 154.

²⁹ Pline L'ancien, *Histoire Naturelle, Livre XXXV*, trad. fr. Émile Littré, Paris, Éd. Dubochet, 1848-1850, t.2, p. 465, cité dans Fred Guzda, *art. cit.*, p. 155.

³⁰ Fred Guzda, *op.cit.*, p. 155.

L'IMPRESSION DE VÉRACITÉ RENFORCÉE PAR DES FAUX SITES INTERNET DANS LES MÉDIAS TACTIQUES

L
A
S
T
R
A
T
È
G
I
E
D
E
L
A
«
T
R
O
M
P
E
R
I
E
»
D
A
N
S
L'
A
R
T

Les artistes pratiquant la « tromperie » ou la *mêtis* comme stratégie d'intervention dans la réalité quotidienne terminent toujours leurs interventions par un moment de révélation, de distinction entre ce qui a été réel et ce qui a fait partie de la « tromperie » artistique. Parfois seulement, le public d'art contemporain a le privilège d'apprendre la vérité sur cette distinction (soit dans une exposition d'art contemporain où la représentation de l'intervention des artistes est présentée comme telle ; soit dans des articles pour le public spécialisé). Ce moment final, qui met en lumière le scénario vraisemblable créé par l'artiste, arrive après une période de fusion pendant laquelle la frontière entre l'œuvre et la réalité est complètement indistincte (jusque là, on ne peut suspecter qu'il s'agit d'une intervention, d'une mystification, d'une « tromperie » mise en place par des artistes). Donc, comme dans la pensée romaine du I^{er} siècle, la « tromperie » comme stratégie artistique contemporaine a toujours la connotation d'une capacité à créer l'impression de véracité. Elle peut être considérée comme une qualité et une habilité quand elle arrive à faire croire aux participants involontaires que la supercherie est une situation authentique. Les fausses identités adoptées et les faux sites Internet créés par The Yes Men, Christophe Schlingensiefel ou 010010111101011.org sont leurs principaux subterfuges. Leur technique est très similaire au trompe-l'œil, l'illusion ou l'imitation. Mais ils ne se limitent pas à l'imitation. Ils imitent pour créer l'opportunité de pouvoir intervenir sous un déguisement. Quand les artistes utilisent Internet dans cette démarche, il s'agit à chaque fois d'un site qui transmet des informations fallacieuses dans le but de satiriser soit une entreprise, soit un parti politique, soit une institution religieuse, toujours en créant une impression de véracité. À la différence des artistes comme Santiago Sierra, Jens Haaning ou Anthony Johnson – qui utilisent la stratégie du « décept » d'habitude dans le contexte institutionnel, où la distinction entre

l'art et les réalités sociale, économique ou politique est très claire, sans aucune ambiguïté, (même s'ils repositionnent des phénomènes de la réalité sociale dans les institutions artistiques) – The Yes Men, Christophe Schlingensiefel ou 01001011101011.org ont une approche de la « tromperie » plus ludique et satirique, mais avec un effet dans la réalité immédiate (dénigrement, critique ou sabotage de certains acteurs politiques ou économiques) grâce à la forte impression de véracité créée par les fausses identités. Les faux sites Internet et la vitesse de circulation des informations en ligne jouent un rôle crucial dans leur démarche. Chacune de leurs actions influence (au moins temporairement) l'image de certains acteurs de la scène politique ou économique. Cette pratique est très proche de la tactique d'autres artistes contemporains qui interviennent furtivement dans la réalité comme Gianni Motti, Schlomi Yaffe, Libia Castro ou encore Ólafur Ólafsson. Ces artistes ont des démarches « trompeuses » dans le sens où ils occupent clandestinement les médias, ils jouent des rôles vraisemblables dans la réalité quotidienne sans prévenir les autres acteurs de leurs intentions. La différence entre ces artistes et The Yes Men, Christophe Schlingensiefel ou 01001011101011.org est que les derniers ont une conséquence dans la réalité immédiate grâce au fort effet de véracité créé par les fausses identités. Cet effet est certainement renforcé par les faux sites Internet consolidant ces identités et parfois par la possibilité du vote en ligne ou d'autres types d'interactions qui donnent aux participants l'impression qu'il existe une contribution de la communauté dans le processus de décision.

ÉMILIE BROUT
ET
MAXIME MARION,
DISTANCES
DIGITALES

entretien réalisé par
MAXENCE ALCALDE

MAXENCE ALCALDE:

Commençons par quelques généralités afin de resituer votre démarche au sein des préoccupations liées au net. Pouvez-vous dire à quel moment vous avez commencé à vous intéresser à Internet et quand vous vous êtes dits que ça pourrait être un contexte intéressant à interroger à travers l'art? Ou alors, Internet est-il pour vous seulement un terrain de jeu lié au contexte générationnel qui est le votre?

MAXIME MARION:

Quand j'ai commencé des études d'art à l'ENSA de Nancy, j'étais déjà assez geek mais aux Beaux arts je dissociais totalement de l'art ma pratique de programmation. C'est Samuel Bianchini, dont je suivais les cours, qui m'a parlé de net artistes comme Jodi¹. Pour moi c'était une révélation, car les programmes que je faisais à côté de mes études pouvaient être réinvestis dans l'art. J'étais en deuxième année, donc c'est arrivé assez tôt dans ma pratique. Et puis, ça s'est clarifié quand on a commencé à travailler ensemble avec Émilie. Nos pièces s'intéressaient beaucoup à des problématiques « art numérique » avec des questions autour de la combinatoire, de la typo dégénérative, etc. Mais c'est quand on a fait le post-diplôme EnsadLab aux Arts Déco de Paris que ça a vraiment démarré.

ÉMILIE BROUT:

Oui, ça a vraiment commencé quand on a travaillé ensemble. Avant il y avait un aspect technologique qui pouvait déjà être présent dans nos installations respectives, mais pas à proprement parler « Internet ». On s'intéressait aux ordinateurs et on produisait des pièces *off line*. Mais pour moi, Internet c'est arrivé très tard à la maison, ça n'était pas naturel du tout. Pour revenir à ce qui nous intéressait au départ, notre première fascination s'était de sortir du linéaire bien avant de s'intéresser à Internet. On recherchait tout ce qui permettait de sortir des formats statiques, avoir des formes ouvertes et mouvantes qui nous échappent un peu. Puis assez vite on s'est rendu compte que ce focus très technique ne nous allait pas. En fait, on a commencé à s'intéresser à Internet en s'intéressant aux usages, ce que ça produit comme contexte social, etc. Et là, ça nous semblait être un terrain plus riche

¹ Jodi ou jodi.org composé de deux net-artistes: la Néerlandaise Joan Heemskerk (née en 1968) et le Belge Dirk Paesmans (né en 1965).

que simplement l'angle très technique. Il faut dire qu'en 2008 on vivait l'essor de la mobilité grâce aux téléphones portables qui ont complètement modifié notre rapport au monde. Quand on a fait l'ENSAD EnsadLab, on était dans un cycle qui s'appelait « Mobilités » où on regardait tout ce qu'on pouvait faire avec un téléphone. Et forcément les téléphones sont très vite devenus connectés et c'est par cet axe qu'on a commencé à s'intéresser à cette question.

M. M. :

Il y a finalement très peu de temps qu'on se rend compte que beaucoup de nos pièces sont reliées d'une manière ou d'une autre aux problématiques du net. C'est dû au fait qu'on traite beaucoup moins des questions d'outils que des questions d'usages, sociales ou culturelles ; les manières dont ces outils influencent nos usages. La question juridique nous intéresse aussi beaucoup avec les problématiques d'appropriation que ça soulève et la manière dont ça évolue. On se rend compte que la Loi ne peut pas suivre au jour le jour ces nouveaux usages, mais les nouveaux usages de l'appropriation ont tout de même bouleversé des aspects juridiques qu'on interroge dans notre travail. Même si on n'a pas encore un recul énorme, ça nous paraît être un bouleversement puissant.

É. B. :

On s'intéresse à tout ça aussi d'un point de vue technique : celui de l'Internet, du rapport à l'art comme à celui du Droit. On fait des pièces qui s'articulent autour de la culture du web mais aussi qui sont faites pour être vues directement en ligne. Quand on met une œuvre en ligne accessible à tous, elle est en dehors du circuit institutionnel avec un impact spécifique et on sait qu'elle existe aussi autrement de manière institutionnelle. On travaille avec et sur Internet en faisant des va-et-vient.

M. M. :

On garde toujours en tête cette idée d'infiltration même si on n'est pas dupe par rapport à l'utopie des net-artistes des débuts. Ils pensaient qu'Internet produirait de nouveaux enjeux de pouvoir assez directs, comme Heath Bunting capable de contrarier George W. Bush en faisant un site web à son nom. Ce type de mythe a été moteur, même s'il faut voir ce que ça a produit réellement aujourd'hui.



e n t r e t i e n r é a l i s é p a r M A X E N C E A L C A L D E

É M I L I E D I S T A N C E E E S M A X I M E M A R I O N ,

M. A. :

Vous produisez tout de même des pièces exposables en galeries, qui ont des qualités plastiques. Alors comment voyez-vous ce rapport entre les deux, entre votre critique des usages d'Internet et vos pièces « finales » exposées dans des lieux consacrés à l'art et qui doivent donc jouer sur sa présence plastique dans l'espace ?

É. B. :

Politiquement, on ne dit pas la même chose dans l'espace de la galerie et dans celui du net. Peut-être que dans le passé, mettre des œuvres exclusivement sur Internet était un acte politique fort. Près de deux décennies plus tard, avec l'évolution et le recul sur ces pratiques du début du net-art, on sait que les résultats sont en demi-teinte et le fait de revenir en galerie est aussi une manière de prendre acte de ce bilan. Mettre une œuvre en ligne aujourd'hui n'a plus la même portée qu'à l'époque.

M. M. :

C'est d'ailleurs ce qui a motivé le mouvement du post-Internet dans les années 2000. C'est un moment où le web est partout jusque dans l'espace physique. Le post-Internet est une façon de revenir à une certaine matérialité en regard de 20 ans de culture numérique. C'est le moment où on se rend compte que l'endroit qui est le plus intéressant pour parler d'Internet n'est plus nécessairement Internet. Dans nos nouvelles pièces on joue vraiment sur les deux tableaux. On joue avec l'idée que le statut se modifie selon son contexte de réception. Avec la démocratisation des outils, on voit des amateurs qui font des pièces qui ont des qualités qui pourraient leur permettre de figurer dans les grands musées ! La question du positionnement de l'amateur a changé avec le web. Par exemple, c'est ce qu'on essaie de faire dans des nouvelles pièces comme *A Truly Shared Love* (2018) : on le présente comme un film d'artistes dans le contexte de l'exposition et en même temps on le disloque et on le vend par petits bouts sur des plateformes de diffusion de stocks d'images. Et sur ces plateformes, ça va probablement être utilisé dans d'autres projets très éloignés de l'art. Ça va exister en ligne dans un univers très séparé où les gens vont les employer sans se demander une seconde si c'est de l'art ou non.

É. B. :

Le projet pose aussi vraiment la question de ce que tu décides de céder et ça me semble être une question

fondamentale aujourd'hui. On parle de la conscience qu'on peut avoir de ce qu'on donne – en conscience ou non – sur Internet. Je crois que c'est ce qu'on essaye de toucher avec ce projet.

M. M. :

En fait, il y a presque une dimension de critique mutuelle dès lors qu'une pièce a un double statut dans l'espace d'exposition et en ligne. Ça n'est évidemment pas avec les mêmes enjeux car le contexte de réception et d'usage est très différent à partir d'un même objet. Par exemple, quand tu es sur Shutterstock, tu ne te dis pas que ça va se retrouver dans une galerie ou sur le marché de niche qui est celui de l'art contemporain. C'est cette évidence qu'on essaye de mettre en difficulté.

É. B. :

C'est une manière d'être dans différentes niches, mais les deux se regardent : on n'est pas dans le déni de l'un ou de l'autre. Dans ces contextes, ça parle surtout de la question de la perception de la valeur et de la valeur perçue, que ça soit dans un contexte de galerie ou sur une plateforme qu'on pourrait considérer comme la plus abominable des plateformes de diffusion d'une certaine manière.

M. A. :

En fait vous répondez positivement aux attentes de différents contextes pour voir quel type d'usage ça induit ?

É. B. :

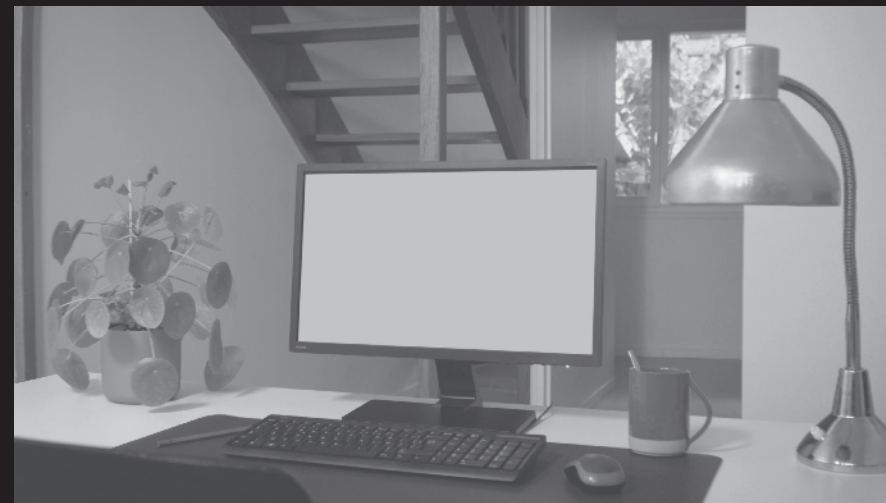
Oui, il y a un peu cet aspect caméléon. Quand on essaye d'aller au plus près de ce qui pourrait être un plan Shutterstock c'est justement pour être publié sur ces plateformes : ici, on pratique une forme d'infiltration. On cherche toujours à comprendre les endroits où on va intervenir, c'est notre manière de mieux appréhender et d'en révéler les mécanismes tout en gardant la main sur ce qu'on partage.

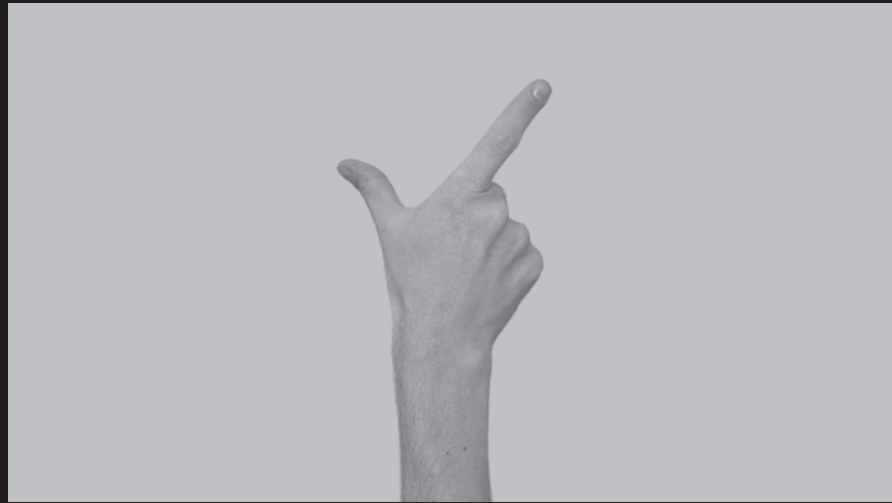
M. M. :

C'est vrai que, de ce point de vue, Internet offre d'énormes champs d'investigation. Pour *Les Nouveaux chercheurs d'or* (2015-2016), on s'est mis à chercher des échantillons d'or gratuit et on a trouvé des tonnes d'informations sur le net. On a commandé tous les échantillons gratuits de produits dorés qu'on trouvait pour rassembler notre collection.



e
n
t
r
e
M
A
X
I
E
N
C
E
r
é
a
l
i
s
é
p
a
r





Émilie Brout et Maxime Marion,
A Truly Shared Love, 2018

Émilie Brout et Maxime Marion,
A Truly Shared Love, 2018

C'est la même chose avec notre société *Untitled SAS*² (2015 – en cours): dans le contexte d'une exposition, on est dans un registre d'une œuvre conceptuelle et immatérielle; et du côté juridique, c'est une SAS qui absolument fonctionnelle.

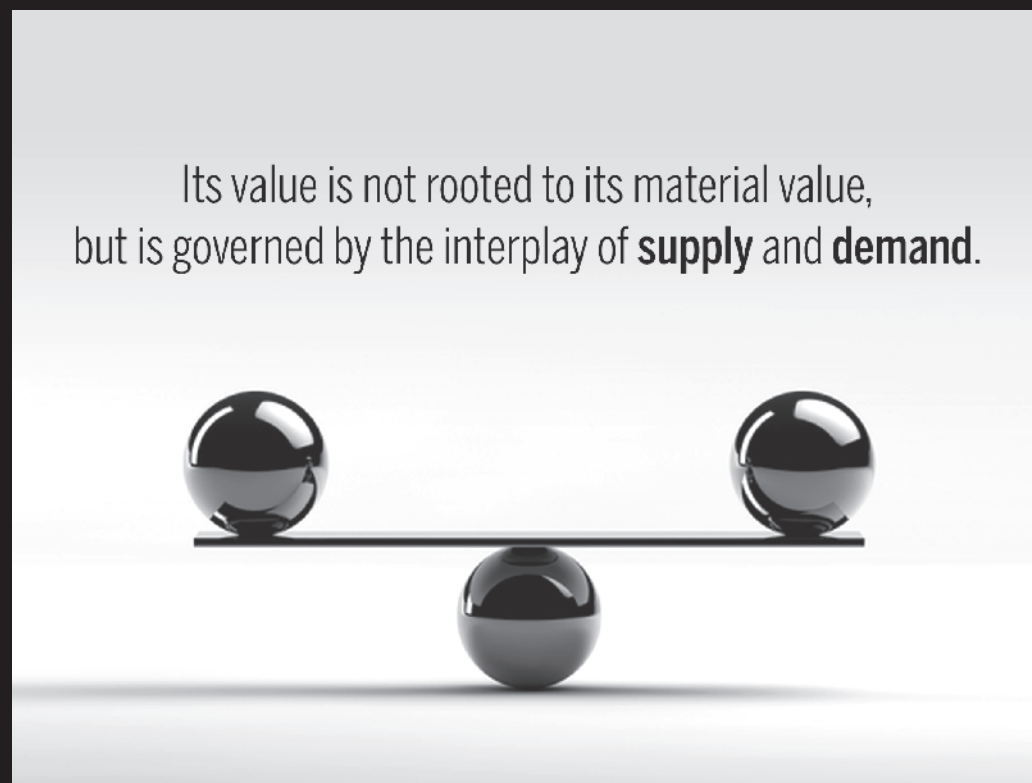
M. A.:

Une des choses que je trouve intéressante dans votre travail c'est que vous êtes toujours très précis dans votre rapport à la technique. Quand vous créez *Untitled SAS*, c'est très précis concernant la technique économique et juridique. Quand vous travaillez sur Nakamoto (*Nakamoto (the Proof)*, 2014) vous mettez en place tout une stratégie pour créer des preuves «réelles» du l'inventeur présumé du Bitcoin. Quand vous récoltez vos photo bombings de photos touristiques où vous vous incrustez physiquement dans les images prises par des touristes (*Ghosts of Your Souvenir*, 2014 – en cours), vous vous débrouillez pour récupérer ces images privées sur les flux Internet. Il y a un quelque chose de techniquement très précis et que, par exemple, la plupart des spectateurs seraient incapables de mettre en œuvre. Ces pièces nécessitent de se pencher sur ces techniques pour que ça fonctionne vraiment. En même temps, il y a toujours un aspect assez ironique par rapport aux techniques que vous utilisez. Comment voyez-vous ce rapport à l'ironie dans des choses par ailleurs très sérieusement menées? Est-ce une manière de dire que c'est une blague — comme dire que finalement tout ça n'est pas très grave?

É. B.:

Au contraire, tout ce dont on parle est très grave. Les photos de touriste par exemple, c'est très sérieux, car il s'agit de mettre en relief la surveillance, le tourisme de masse et le partage plus ou moins maîtrisé sur Internet de moments intimes. Mais effectivement, cet humour ou cette ironie est probablement nécessaire pour avoir la distance nécessaire pour ne pas aborder ces aspects du monde de

² *Untitled SAS* est une société au capital de 1 euro encore en activité fondée le 24 août 2015. Son but est seulement d'être une société avec «œuvre d'art» pour objet social, jouant sur les paradoxes légaux et produisant de la valeur sans profit, sans dette, sans résultats et sans employés. Tout le monde peut en devenir actionnaire en achetant des parts d'Untitled SAS (www.untitledsas.com).





Émilie Brout et Maxime Marion,
Untitled SAS, 2015 - en cours.



Émilie Brout et Maxime Marion,
Untitled SAS, 2015 - en cours.

manière trop frontale ou didactique. Souvent, ce moyen de l'ironie permet un recul qui permet de toucher un peu plus juste.

M. M. :

En tous cas, il n'y a pas de cynisme. L'humour ou l'ironie n'est pas là pour dédramatiser les sujets dont on parle mais pour dédramatiser nos pièces. Quand on parle de questions de surveillance de masse comme avec *Ghosts of Your Souvenir*, on sait qu'il existe déjà une scène très active qui traite de ces sujets. Par exemple, un artiste comme Julian Oliver est extrêmement engagé et maîtrise parfaitement son sujet, mais ce sont des pièces qui ont presque davantage valeur d'alerte. Oliver participe à une mouvance qui flirte, en faisant des choses incroyables comme détourner les techniques de la NSA. Pour nous, c'est important qu'il y ait un équilibre entre notre forme d'engagement critique et autre chose de plus diffus, moins frontal.

É. B. :

On cherche une portée un peu plus vague qui s'éloignerait de notre point de départ. Maintenant c'est cette portée qui nous intéresse peut-être plus que le constat de départ sur les usages.

M. A. :

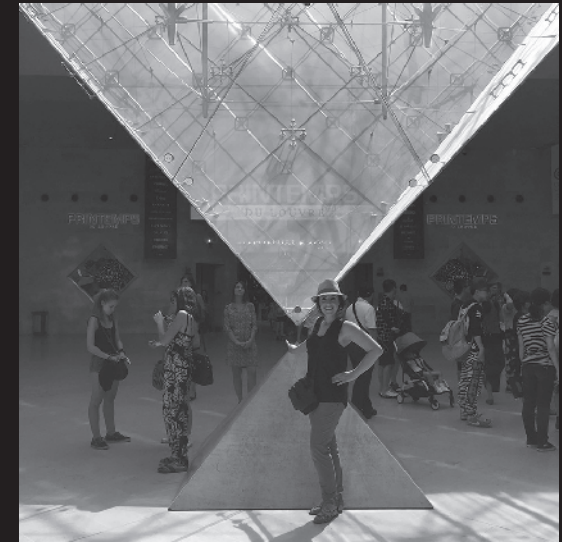
J'ai l'impression que beaucoup de choses sur Internet jouent sur le côté ludique pour faire collaborer des gens, on retrouve ça dans beaucoup de critiques du net d'Egveny Morozov³ à Yves Citton. On retrouve ça également dans votre travail. Par exemple, on a envie de jouer avec vos photos de touristes, d'être avec vous derrière les touristes à la tour de Pise...

M. M. :

Ça fait écho à des usages courants qui produisent évidemment une identification du spectateur. Il y a cet aspect invitant, on est partageur et on recherche une participation des spectateurs. Il y a ça dans nos *photo bombings*, mais aussi avec *Untitled SAS* dont le but est d'avoir un maximum d'actionnaires, ou les plans Shutterstock d'*A Truly Shared Love* qui répondent à cette même logique. Récupérer les images servant à *Ghosts of Your Souvenir*

³ Egveny Morozov, *Pour tout résoudre cliquez ici: L'aberration du solutionnisme technologique* (2013), Fyp editons, 2014.
Yves Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.





Émilie Brout et Maxime Marion,
Ghosts of Your Souvenir, 2014 - en cours.

Émilie Brout et Maxime Marion,
Ghosts of Your Souvenir, 2014 - en cours.



É
M
I
L
I
E

D
I
S
T
A
N
C
E
S

M
A
X
I
M
E
M
A
R
I
O
N
,

implique ensuite de développer des scripts qui utilisent des API⁴ pour pouvoir filtrer de contenus de masse. Et on passe des heures à les chercher! Mais même avec *Dérives* (2011-2014) une de nos premières pièces sur laquelle on a passé un temps fou—, on cherchait déjà à ce que l'aspect technique ne soit pas la première chose visible. On voudrait que le spectateur se laisse happer sans se poser de questions techniques. Les photos de touristes c'est pareil: on essaye de minimiser la visibilité de l'effort fourni pour ne pas parasiter la pièce.

M. A.:

En regardant ce qui se fait chez les artistes du net, j'ai l'impression qu'il y a deux catégories: soit les technophiles — même s'il y en a moins qu'au début du net-art — qui procédaient d'une sorte de naïveté de la découverte de l'outil; soit les technocritiques radicaux qui sont là pour démontrer qu'il faudrait se passer des machines. Et j'ai l'impression que vous êtes un peu entre les deux. J'ai le sentiment qu'il y a un aspect technocritique dans votre travail, mais finalement pas tant sur les machines que sur les usages.

É. B.:

Oui, c'est parce qu'on expérimente nous-mêmes ces usages. Notre travail sur Nakamoto était une des premières fois où on écrivait un texte pour accompagner une pièce qui parlait de notre découverte du *dark net*. Ça soulève aussi la question de la fiction et de la narration qui était nouvelle dans notre travail. D'ailleurs, le bon terme c'est peut être plus «écriture» que «narration», avec la question de la dramaturgie.

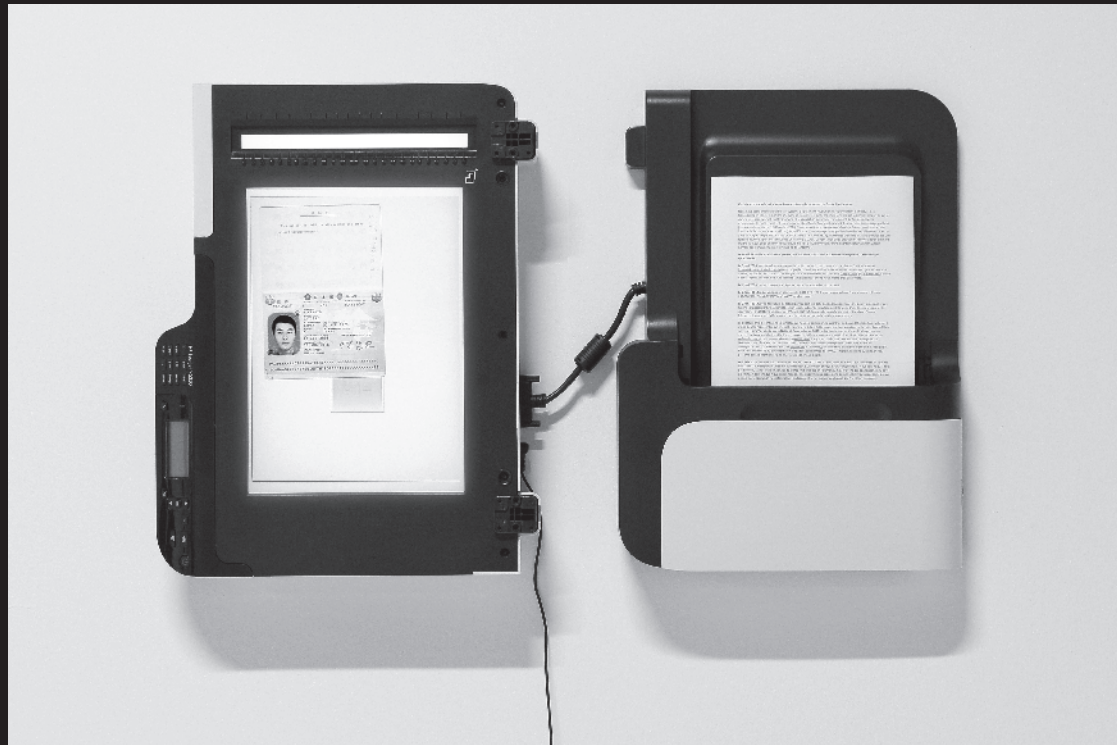
M. A.:

Avec votre pièce sur Nakamoto et votre exploration du *dark web*, je crois que vous vous êtes lancé dans la commande d'un faux passeport notamment pour voir tout ce que cela impliquait concrètement?

É. B.:

On avait envie de comprendre cette chose là et c'est pour cela qu'on l'a expérimentée pour mieux l'appréhender.

⁴ Application Programming Interface est une interface de programmation procédant d'un ensemble normalisé de classes, de méthodes ou de fonctions qui servent de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels.



Émilie Brout et Maxime Marion,
Nakamoto (The Proof), 2014.

É
M
I
L
I
E

D
I
S
T
A
N
C
E
S

M
A
X
I
M
E
M
A
R
I
O
N
,

Et puis, on se rendait compte de cette espèce d'écart entre quelque chose de réel, concret et complexe, et la difficulté à transmettre cette expérience. Ce qui en est ressorti est ce texte qui ressemble à un texte de fiction, à une nouvelle d'espionnage. Or tout est vrai, ce qui ne nous empêche par de jouer aussi un peu avec la dimension fictionnelle via l'écriture.

M. M. :

En plus, personne ne sait qui est Nakamoto ni même s'il a une réelle existence physique. Il y a une dimension fictionnelle à la base de ce personnage. Quand on s'est penché sur les Bitcoins et le *darknet* en 2013, on a été fasciné par tout le folklore de ce champ qui reprenait les fantômes du début du net où tout semblait permis, où tout était anonymisé. Avec *Nakamoto (the Proof)*, on se retrouve à commander des faux passeports à l'autre bout du monde ! Ça paraît quelque chose de fou, mais en même temps, c'est à la portée de n'importe qui. Ici, il y a à la fois un côté expert — car ça demande quand même des recherches, un savoir faire technique — et en même temps il y a un côté amateur. Mais, chez Nakamoto au-delà de la technique, c'était surtout le côté mythologique qui nous intéressait. Nakamoto a produit une technologie révolutionnaire, mais personne ne sait qui il est — ou qui ils sont. Il a fait flipper tous les pays du monde alors qu'il n'existe probablement pas ! Il porte une sorte d'idéal un peu comme V de *V pour Vendetta*⁵. Je me souviens d'une expo où on montrait la vidéo sur Nakamoto. C'est une vidéo un peu compliquée et un enfant la regardait, alors Emilie lui a demandé s'il comprenait ce qu'il avait devant lui et il lui a répondu « oui, c'est un peu un dieu, mais de maintenant... »

M. A. :

Sur l'aspect de critique des mythes, je pense aussi à ce que vous avez fait avec Caroline Delieutraz autour de *Copie Copain Club* même si vous y traitez plus de la mythologie de l'artiste que de celle du net. Vous rejouer cette mythologie de l'art moderne avec ses mouvements d'artistes accompagnés de manifestes souvent vindicatifs ;

⁵ *V pour Vendetta* est un personnage issu d'une bande dessinée d'Alan Moore et David Lloyd débutée en 1982. Le masque de Vendetta a notamment été repris par le groupe de web activistes Anonymous.

et en même temps, on sent bien qu'aujourd'hui, que ça bute sur le réel. Comment avez-vous mis en place le *Copie Copain Club*?

É. B. :

Ça partait du constat qu'on partageait avec Caroline Delieutraz: on se rendait bien compte qu'entre nos usages et ce qui était admis, il y avait un écart énorme d'un point de vue légal, mais aussi du point de vue du ressenti des artistes.

M. M. :

Ce qui nous a énervés, c'est qu'on est une génération qui a dépassé la revendication au droit de s'approprier des choses: avec *tumblr* et compagnie c'est devenu un usage normal. Mais dans l'art, entre artistes, ce geste reste compliqué.

É. B. :

Oui, c'est fou que des artistes mettent encore des *copyright* derrière leurs œuvres alors que ça n'a aucune valeur en France. Souvent d'ailleurs ils ajoutent un «ADAGP», et parfois encore d'autres trucs... on sent bien qu'il y a une confusion. On voit bien que tout ça prend beaucoup de temps et le CCC était une manière un peu irrévérencieuse et décontractée d'en parler tout en recréant une communauté.

M. A. :

Copie Copain Club c'est une communauté de personnes à qui vous avez demandé de faire des remakes, des réinterprétations d'œuvres...

M. M. :

...ou des améliorations, ou des moqueries... Certaines pièces de CCC valent même largement l'original et deviennent presque interdépendantes (rires). En plus, l'acronyme CCC peut renvoyer à pleins de choses comme Chaos Computer Club, comité contre les chats, etc. il y en a toute une liste sur wikipédia. Il ne fallait pas être trop original non plus dans notre acronyme. On a créé notre propre licence qu'on a aussi copiée à la licence Art Libre.

É. B. :

À l'époque ça avait du sens, peut-être un peu moins maintenant. C'était plus une réaction au mythe de l'originalité avec cette idée qu'on ne vient pas de nulle part et qu'on doit beaucoup de choses à plein d'artistes. On était baigné par Oliver Laric et son *Versions*. Laric montre quelque chose d'assez banal (il n'y a pas d'original mais uniquement des versions), mais il a remis un langage contemporain là-dessus.



e
n
t
r
e
M
A
X
I
E
N
C
E
r
é
a
l
C
A
L
I
S
É
D
E
p
a
r

The Copy Companion Club
is a club of friends
who copy each other.

Le Copie Copains Club
est un club de copains
qui se copient.

1. Only the artists who have been copied by a Companion or had copied a Companion can become Companions
2. The Companions are free to copy any living artist
3. The Copies are reinterpretation of the originals
4. The copied artists must be notified
5. The Copies must be submitted to CCC website
6. The Copies are broadcasted under CCC licence

1. Seuls les artistes ayant été copiés par un Copain ou ayant copié un Copain peuvent devenir des Copains
2. Les Copains sont libres de copier n'importe quel artiste vivant
3. Les Copies sont des réinterprétations de leurs originaux
4. Les artistes copiés doivent en être notifiés
5. Les Copies doivent être soumises au site du CCC
6. Les Copies sont diffusées sous licence CCC



www.copie-copains-club.net

M. M.:

Et puis CCC était une manière d'attaquer la question du Droit d'auteur. D'ailleurs c'est drôle, car grâce à CCC on se faisait beaucoup inviter pour parler de l'appropriation et du Droit d'auteur alors qu'on n'était pas particulièrement des défenseurs de sa forme actuelle. En fait il y a deux problèmes: le problème « économique » et celui de l'ouverture, et il y a un curseur à trouver autour de la traçabilité. C'est en ce sens que, dans la charte du CCC, on dit qu'il faut essayer de contacter l'artiste de l'œuvre dont on s'inspire, mais une fois que c'est fait. On prône une sorte d'ouverture.



e
n
t
r
e
M
A
t
X
i
E
n
N
C
E
r
A
é
L
a
C
l
i
s
é
D
E
p
a
r

LES BOUCLES DE L'ACHEIROPOIÈSE

STÉPHANE TROIS CARRÉS

Les conditions de fabrication des images ont radicalement changé au XX^e siècle avec les transformations techniques de captation, de synchronisation et de procéduralisation. La mimesis algorithmique¹ donne aux images des formes multiples et transitoires. Une des parties de ce travail a été rédigée sur le campus d'Eurasia à Xi'an, en Chine, où les questions ne se posent pas ainsi car les images extrême-orientales n'ont pas été conçues sur les mêmes substrats mythologiques et conceptuels. Cela met en lumière d'autant plus fortement la nature occidentale de ces questions.

Par conséquent, je souhaite démarrer à partir de l'interdiction de représenter édictée dans la Bible (iconoclastie biblique) et prendre pied à partir de l'an 843, au cours du concile d'Éphèse, quand l'impératrice Théodora — avec l'appui de l'évêque Jean Damascène — choisit le culte des images pour le motif qu'il est cohérent avec l'incarnation... Si notre métaphysique a changé, les questions ont pris des aspects différents à l'aune de nos capacités techniques et imaginaires nouvelles, offrant un prodigieux écho aux instants séminaux du culte des images.

Il faut voir! L'image participe de l'intégralité de la sphère sociale (W.J.T Mitchell²). Voir pour croire, voir pour comprendre, voir en corrélation avec les commentaires, voir pour imaginer. Il est difficile d'envisager notre civilisation fondée sur la domination de l'odorat, du son ou du toucher. La vision prévaut et par conséquent l'image est omniprésente sous de nombreuses formes. L'image s'impose alors comme le mode naturel de perception du réel, probablement en contradiction avec la réalité anthropologique.

Si l'image s'impose comme mode de perception dominant, elle emporte avec elle un corpus de mythes qui sont profondément liés aux fondements de l'histoire des idées en Occident. Alors même que cette histoire est parcourue par un débat permanent entre l'utilisation des

¹ La mimesis algorithmique est la capacité d'un programme graphique à simuler des phénomènes visuels communs, par exemple: rendre compte du cheminement de la lumière dans une pièce (Lancer de rayons, Raytracing), simuler les cheveux, la peau texture et mouvement (<http://gl.ict.usc.edu/Research/SkinStretch/>, siggraph technical paper 2015).

² W.J.T. Mitchell, *Iconologie: image, texte, idéologie*, trad. M. Boidy et S. Roth, Paris, Les Prairies ordinaires, Coll. Penser/Croiser, 2009.

images et leur refus (iconoclastie), les outils d'imagerie numérique procèdent à une boucle stupéfiante où les concepts les plus raffinés des mathématiques produisent des phénomènes visuels mimétiques extrêmement efficaces. L'instrumentation d'imagerie numérique ne déplace-t-elle pas le débat des icônes dans un nouveau paradigme dont les contours et le fonctionnement restent à décrire?

UNE HISTOIRE DE L'OCCIDENT

Les doctrines de la conception des images furent, dès le départ, encadrées par des principes fondamentaux de représentation. Ils sont toujours en application dans la réalisation des icônes orthodoxes en Orient³. Ces principes garantissant l'usage des images dans le sens du dogme sont ce que l'on nomme Iconodulie, c'est-à-dire « service des images ». Le Judaïsme et l'Islam observent toujours la règle biblique de l'interdiction de leur emploi.

En Occident, la christianisation a opéré tout autrement, permettant à l'image d'évoluer dans ses usages et ses codifications, tant et si bien qu'elle a participé efficacement à l'évangélisation européenne de la fin de l'Empire romain à la Renaissance, fournissant un corpus de représentations imageant les récits sacrés. Cet usage a produit un artisanat puis une industrie des images.

L'image est un sujet central de l'histoire culturelle de l'Occident. Son usage fut un des principaux outils de diffusion du christianisme, donnant figure au récit religieux et supportant la dévotion. Les populations européennes majoritairement illettrées et ne sachant pas parler latin devaient avoir accès au récit religieux le plus simplement et le plus immédiatement possible. C'est en s'affranchissant de l'une des règles fondamentales de la Bible — l'interdiction de la fabrication d'idoles — que cela fut rendu possible. L'image s'est imposée comme une formule efficace et simple pour faire passer les doctrines religieuses, puis les doctrines politiques. Cette rupture avec la Bible serait-elle le symptôme d'une métaphysique à venir qui fera l'économie du divin?

³ Jean Adhémar, *La Gravure des origines à nos jours*, Paris, Somogy, 1979.

Pour autant, par un curieux détour, l'acheiropoièse — qui fut le concept primitif justifiant l'emploi des images — revient par le biais des automatismes numériques. Alors qu'apparaît la clôture d'une période née à la Renaissance, les mythes originaux reviennent sous de nouvelles formes à travers l'usage et la production contemporaine des images⁴.

Accompagnant dès la Renaissance les modifications paradigmatiques occidentales, les artisans et les artistes se préoccupèrent de la diffusion des images. Par exemple, la gravure taille douce intimement liée aux pratiques picturales renaissantes est inventée par Maso Finiguera (1426-1464). Cette technologie de reproduction participe à la diffusion des idées dans les nouveaux espaces géométriques de description, dont Hans Vredeman de Vries (1527-1606) fut l'actif diffuseur avec ses publications. Les principes d'analyse et de modélisation issus de la perspective permettent de normaliser la représentation des espaces. S'ouvrant à l'édition et au dessin documentaire, une industrie de la représentation voit le jour à la fin du XVIII^e siècle et participera à la diffusion des idées du siècle des Lumières (Aloys Senefelder, *Lithographie et première diffusion de masse à l'échelle européenne de reproduction*, 1796). Ces prémices représentent les premières étapes de l'image à l'ère de la reproductibilité. Cette période recouvre celle de l'image incarnée permettant l'apparition de l'image de l'immanence. Ainsi l'image est un axe essentiel de l'histoire occidentale. Pour que cela soit ainsi, il a fallu que l'interdiction biblique des images soit dépassée. C'est durant la controverse de l'iconoclastie que sont apparus des récits confortant l'articulation de la doctrine de l'incarnation du Christ et l'emploi des images.

Plusieurs mythes confortent l'usage des images, comme le Mandyion ou l'image sainte d'Édesse (IX^e siècle), le miracle de sainte Véronique (XII^e siècle), alors que la controverse de leur usage durera jusqu'à l'effondrement de l'Empire de Constantinople, héritier de Byzance, marquant le début de la Renaissance (1453) et transférant massivement les dynamiques politique, économique et culturelle vers le cœur de l'Occident. Les mythes chrétiens de l'image fondent l'idée qu'elle est une intercession

⁴ Élise Aspod, *L'Art évolutif et comportemental*, (thèse, Paris X – Nanterre, 2007), p. 59.

divine, une forme de prière, un témoignage physique du miracle ; l'image produite est nommée « acheiropoiète », c'est-à-dire « non faite de main d'homme ». L'emploi des images est ainsi une volonté divine qui permet la diffusion du récit sacré. L'image ainsi instituée, s'y opposer revient à nier l'incarnation, dogme essentiel de la chrétienté : les images du Christ et des Saints deviennent une composante essentielle de la doctrine catholique⁵.

L'iconoclastie religieuse n'est pas unique, une autre forme de critique des images reviendra avec la réapparition des doctrines platoniciennes. Participant à la redécouverte de l'Antiquité, les intellectuels de la Renaissance relisent et traduisent les écrits des philosophes grecs et les réévaluent à la mesure de leur temps. C'est ainsi que réapparaît un mythe oublié durant les premiers siècles de notre ère : celui de la *mimesis*, la ressemblance, autour de la figure de Zeuxis — le peintre dont l'adresse est telle qu'une de ses peintures de raisins a confondu l'appétit des oiseaux. La redécouverte des philosophies platonicienne et aristotélicienne (Marsile Ficin, Robert Grossetête) motive un intérêt accru pour la réalité matérielle et l'homme. C'est donc via ces redécouvertes que s'opère une rupture métaphysique de l'humanité avec le divin : la méthode analytique (Galilée), la création de l'objectivité (la redécouverte du *De Natura Rerum* de Lucrèce), l'apparition d'un droit humaniste (*Habeas Corpus*, 1679). C'est le démarrage de la modernité où rapidement les questions essentielles de l'Occident se posent sur l'idée d'une mimétique rétinienne et d'une réalité externe à l'homme. Galilée en est l'initiateur, posant la méthode expérimentale et l'analyse mathématique.

Durant toute son histoire et jusqu'à maintenant, cette modernité doit composer avec les iconoclasties religieuses et philosophiques. Il est essentiel de ne pas les confondre, car si leurs motivations sont différentes (respect des doctrines bibliques pour les premières et doutes sur le rapport des images au monde et nature de la vérité pour les secondes), leurs effets diffèrent. L'iconoclastie religieuse ne

⁵ La Réforme réagira très violemment contre l'iconographie religieuse et une nouvelle iconoclastie prendra forme dans les critiques de Martin Luther. Cet état d'esprit persiste en Europe et explique le goût des cultures du nord-est de l'Europe pour l'abstraction géométrique.

peut être débattue du fait de la forme doctrinale dont elle est issue. C'est un fait. L'iconoclastie platonicienne entretient le débat de façon permanente sur les images : la façon dont on les reçoit, l'emploi que l'on en fait et leurs conséquences sur notre *Weltanschauung* (appréhension du monde).

LE DOUTE DES IMAGES

Ainsi, il y a deux origines à l'iconoclastie occidentale, l'une prend ses racines chez Platon, dans l'opposition entre le monde des Idées et le monde sensible, l'autre prend forme dans l'interdiction de fabrication des idoles du monothéisme biblique. C'est pour cela que l'iconoclastie contemporaine est beaucoup moins religieuse que platonicienne : elle est surtout constituée par la défiance que provoque l'usage pléthorique des images et le doute justifié quand à leur rapport à une réalité formelle.

L'art contemporain lui-même maintient en permanence une position ambiguë, utilisant les images qui sont censées mettre en cause d'autres images, et dont l'exploitation produit pourtant une énorme quantité d'images qui s'associent dans un cycle panégrytique promotion/mise en question. Jean Baudrillard a longuement fustigé cette posture qui — si on le suit à la lettre — mène à une impasse ou condamne définitivement notre mode d'utilisation des images.

La production des images est devenue un monde en soi, connexe à celui de l'information, sans doute une forme émergente de l'information en circulation dans nos réseaux et nos processeurs (représentations statistiques, nuages de points. S'il existe encore une iconoclastie contemporaine, elle peut être d'essence morale et politique, elle est essentiellement platonicienne car elle met en doute la faculté des images à apporter la vérité sur leurs sujets. Les images produites par les calculs sont maintenant omniprésentes (*Design by numbers*), le monde idéal n'est plus, les mathématiques aussi rigoureuses qu'elles puissent être restent du domaine de la culture et de la pensée, sensibles à leur formulation (la démonstration du théorème de Fermat a nécessité plusieurs dizaines de lecteurs et plusieurs théorèmes pour aboutir⁶),

⁶ Andrew Wiles, 2001.

elles sont aussi limitées dans leur logique fondamentale⁷ (Kurt Gödel). L'idéal platonicien disparaît alors dans la complexité et le continu, la critique des images faites par Platon s'effondre avec le mixage des outils et des effets. Les modèles mathématiques produisent des mirages efficaces et des simulations probantes. Le paradigme aristotélicien des images faites de complexité et de dynamique n'est-il — quant à lui — pas plus contemporain? Le mythe du soldat d'élite, jeté en pâture à la nature sauvage, avec pour seul compagnon d'infortune son couteau et son membre viril: l'image demeure coriace au sein goulu de l'inconscient collectif. Vérifiable ou non, il demeure un beau résumé de ma sensation face au mystère du graphisme moderne — un art impénétrable pour le profane, dont l'évidence kitsch se fane à mesure que les sentiers s'accumulent et les rencontres se profilent.

ACTUELLEMENT...

Alors que l'Occident semble boucler une période de son histoire (fin de la domination mondiale occidentale, apparition et globalisation des techniques de communication, disparition de la transcendance au profit de l'immanence, fin de l'universalité et triomphe du relativisme culturel), l'image de masse à l'ère de la reproductibilité numérique est produite en permanence sous toutes ses formes et toutes ses qualités. Elle parcourt nos réseaux sans limite. L'industrie de l'image de synthèse est l'un des puissants acteurs de cette révolution dont on pourrait difficilement décrire la sphère d'action tant elle est diversifiée et étendue⁸. La science, l'industrie et le spectacle profitent de ces nouveaux moyens. Les images artificielles sont fabriquées par des machines et des calculs, c'est-à-dire « non faite de main d'homme » ou « acheiropoïète ».

Les théories physiques de la représentation, comme la théorie du parcours de la lumière, sont suffisamment élaborées pour interpréter le parcours lumineux dans de nombreux cas, du trou noir à la salle illuminée. On est en mesure de fournir des représentations mimétiques si rigoureuses que les scènes créent un malaise perceptif, de

⁷ Kurt, Gödel, *Le Théorème de Gödel*, Paris, Seuil 1989.

⁸ Regardons les valeurs des titres en bourse des Éditeurs, Autodesk Kinetix ou Adobe en ces temps de crise.

l'artificiel au réel. On choisit la complexité des modèles en fonction de leurs objectifs (la simulation du derme pour les dermatologues pourra produire un modèle efficace pour les graphistes 3D). Le film *Avatar* (2009) de James Cameron est le dernier symptôme de cette convergence entre les images du réel et les images de synthèse, la combinaison produit une méta-réalité fusionnant le réel objectif avec le réel conceptuel. La *mimesis* connaît ainsi un niveau d'effet jamais atteint dans les technologies de la représentation. La quête mimétique se prolonge dans les recherches sur l'intelligence artificielle, la robotique et les environnements virtuels, s'exprimant ainsi dans plusieurs dimensions de la perception. L'exemple le plus frappant sont les simulations multi-modules du théâtre d'opération des armées où — pour les campagnes les plus importantes — 8000 opérateurs indépendants agissent dans le même environnement, avec images et contextes renouvelés en permanence. Automatiques ou humains, chacun fait partie d'une immense scène virtuelle. Mais cette scène n'est plus totalement virtuelle: son effectivité l'immerge dans la réalité des usages, et cela est devenu une réalité pratique, expérimentale et culturelle. Ainsi, au cours du XXI^e siècle, l'acheiropoïèse et la *mimesis* convergent dans un ensemble de technologies et d'usages communs.

L'HUBRIS AU CREUX DE LA MAIN

Il est surprenant de voir que les mythes de la représentation réapparaissent, non plus comme récits fondateurs, mais comme réalité pratique: l'acheiropoïèse n'est plus divine mais procédurale. Elle n'est plus le signe de l'incarnation du Dieu vivant, mais celui de la multiplicité des mondes possibles. La *mimesis* n'est plus la célébration de l'adresse de l'artiste s'appropriant les facultés divines de la création, mais la preuve de la correspondance entre les modèles physiques de calcul et l'expérience rétinienne.

Quels sont alors les fondements de cet aboutissement prométhéen des mythes où le miracle devient une possibilité technique commune? L'image de synthèse ne serait-elle pas l'un des symptômes d'une modification anthropologique, d'un seuil où la *tekhnê* réalise les mythes qui l'ont fondée? Est-ce une bascule anthropologique? Auquel cas, quels sont les mythes à naître à l'apogée de

cette culture? Est-ce l'achèvement d'une ère culturelle où l'humanité enfin saisie des prérogatives divines — après avoir fondé l'immanence — réorganise son rapport au monde? Ou bien est-ce la mise en scène de la puissance démesurée de la *tekhnê* des images, mais aussi leur épuisement face à l'abondance? Cette situation explique l'attitude iconoclaste de certaines pratiques artistiques contemporaines. L'épuisement du signe et des images⁹ ne permettrait-il plus d'en faire une expérience valide? Les technologies numériques apportent ainsi de corrosives questions éthiques où l'on voit que les images suscitent encore un débat sévère entre iconodulie et iconoclastie. Que la question de leur usage se fonde sur le débat de la confiance dans les images (Ernst Gombrich) ou de leur doute (Nelson Goodman¹⁰), l'apparente immédiateté perceptive des images provoque une confusion dans les idées... Cela pourrait être la plus vive critique qu'un iconoclaste contemporain peut faire à l'emploi des images.

ACCEPTER OU REFUSER LES IMAGES AU XX^e SIÈCLE

W.J.T. Mitchell souligne dans son ouvrage *Iconologie* que le débat iconoclastie/iconodulie est rémanent¹¹. Il perdure dans l'opposition des thèses sémiologiques entre Nelson Goodman et Ernst Gombrich... Cet éclairage est très efficace, car il permet de comprendre les stratégies iconoclastes de l'art contemporain. Mais cela ne rend pas les choses plus claires pour autant car l'iconodule et l'iconoclaste se côtoient dans les centres d'art. La distinction finirait-elle par disparaître ou notre vision du monde aurait-elle changé tant et si bien que l'on peut passer d'un genre à l'autre indifféremment? Notre éducation intellectuelle est suffisamment diversifiée pour que l'on ne s'étonne plus de voir des situations ou des images opposées revendiquant le même statut.

⁹ Bernard Lamarche-Vadel, *L'œil du critique - Et les artistes*, Paris, Paris Musées, 2009.

¹⁰ Nelson Goodman, *Manière de faire des mondes*, Nîmes, Catherine Chambon, 1998.

¹¹ W.J.T. Mitchell, *Iconologie: image, texte, idéologie*, trad. M. Boidy et S. Roth, Paris, Les Prairies ordinaires, Coll. Penser/Croiser, 2009.

L'iconodulie et l'iconoclastie apparaissent au même moment au début du XX^e siècle: la première avec les recherches d'icônes immanentes de Malevitch; la seconde avec l'oukase futuriste de destruction du Louvre afin de pouvoir enfin vivre une esthétique pleine et entière. Les axes étaient tracés dans les voies de la modernité. Deux thèses opposées pouvaient maintenant coexister dès lors que les conséquences mystiques de l'icône étaient évacuées. Il ne s'agit plus de dogme, ni d'incarnation; comme le montre Nietzsche, l'humanité se réapproprie son destin en revendiquant son immanence. Dès lors l'opposition entre les deux partis n'avait plus de sens métaphysique et l'acceptation ou le refus des images restent intimement liés à l'ontologie du projet. Si les catégories ont été brouillées au début du siècle dernier, l'apport technologique ne fait que complexifier la situation au regard des paradigmes antérieurs, à moins qu'il ne dégage de nouvelles conditions dans lesquelles la passage de l'iconodulie à l'iconoclastie ne serait plus qu'un niveau dans la conception des images... Soit elles sont codées (auquel cas elles n'existent pas vraiment, ce sont des mirages), soit elles prennent la forme d'objets et rappellent le miracle de l'incarnation. Le XX^e siècle va paradoxalement être le moment de l'épuisement du signe et de son extension.

La technologie permet de multiplier les images sans limite et les sens se brouillent. Les moyens digitaux accentuent ce phénomène. L'acheiropoièse n'est plus le miracle de l'incarnation mais l'envahissement de la vision. Tout phénomène prend alors une forme visible, tout peut avoir une visibilité.

LE CHANT DU SIGNE

Disparition du signe ou universalité du signe? Ou faut-il penser un signe essentiel — *brique du monde* — comme possibilité d'une vision en deçà des limites de Planck. Contemplant le délicat passage du discret au continu, ce lissage scalaire apparaît comme le miracle de l'incarnation numérique du passage du digital à l'analogique. La métaphysique de l'immanence, c'est l'homme contemplant sa complexité. L'acheiropoièse est étendue à un grand nombre de modes de production d'images. On peut dès lors distinguer des façons générales de produire les images à l'origine inexistantes pour lesquelles le mode de

production est la conversion d'une base de données de grandes quantités (morphologie des résultats de la fonction dzéta de Bernard Rieman, fractales et autres modélisations de la complexité). Ainsi l'épuisement du signe corrélé à l'amplification technique modifie notre rapport à l'outil.

André Leroi Gourhan a montré son lien étroit avec la formation de l'intelligence et la conception du monde¹². En étudiant les outils de la Préhistoire, il a mis en évidence la main et l'intelligence comme dispositifs inséparables. L'ordinateur constitue l'aboutissement d'une évolution de l'écriture (*stylus*) commencée il y a 4000 ans sur les rives du Tigre et de l'Euphrate¹³. L'ordinateur serait un outil légèrement plus sophistiqué que les autres si ce n'est qu'il constitue une rupture paradigmatique en effaçant la distinction entre la fonction et l'information, le processus et le signal, l'application et les données. Tout est calculable¹⁴. Cette rupture paradigmatique opère sur notre continuum existentiel en discrétisant le signal d'information. Cette perte du continuum, c'est la rupture avec l'analogique. L'acquisition du discret permet de donner des équivalences universelles à l'information. De ce point de vue, l'ordinateur est plus qu'un outil, c'est une révolution conceptuelle ; l'algorithmie étendue à tous les niveaux du réel... Il s'agit alors d'une question philosophique essentielle, probablement l'une des plus vastes que l'humanité ait à considérer. Car c'est une modification anthropologique, le signe se réduisant aux symboles binaires ou aux puissants mirages de leurs combinaisons. De plus, les boucles de l'acheiropoièse n'aboutissent pas à un retour aux origines, mais à un délicat déplacement sur le statut des images dont les conditions techniques de production dégageraient de nouveaux paradigmes idéologiques et philosophiques. Ce déplacement rendrait le débat sur l'iconoclastie obsolète (tant qu'il ne se place pas du côté religieux, car la foi impose ses propres valeurs), alors que le code est en mesure de produire les phénomènes visuels les plus saisissants, l'information et l'écriture ayant la possibilité de produire des images. Le

¹² André Leroi-Gourhan *Le Geste et la parole - Tome 1: Technique et langage*, Albin Michel, 1974.

¹³ Clarisse Herrens Schmidt, *Les Trois écritures*, Paris, Gallimard, collection essais, 2006.

¹⁴ Thèse d'Alonzo Church et Allan Turing, 1943.

critique d'art Bernard Lamarche Vadel écrit que, après la mort de Dieu (Nietzsche) et la mort de l'homme (Michel Foucault), on peut désormais envisager la mort du signe... Le signe disparaît au plus grand profit de notre liberté ou pour nous laisser face à nous-même sans référent, ou pour le dire comme Michel Foucault : « L'homme, pendant des millénaires, est resté ce qu'il était pour Aristote : « un animal vivant », et de plus capable d'une existence politique ; l'homme moderne est un animal dans la politique duquel sa vie d'être vivant est en question¹⁵ ».

Ainsi, la disparition du signe en tant que distinction serait l'un des symptômes des possibilités des équivalences digitales. L'expérience n'est plus un processus visible, c'est-à-dire que l'on ne peut plus décrypter la présence de l'artiste derrière celle de la machine... Un transfert des moyens de représentation au bénéfice d'un accroissement incomparable de la *mimesis* (qualitatif) et du nombre d'images (effets spéciaux, dessins animés)... L'art Machine devient sans sujet car tout y est potentiellement présent. C'est aussi l'épuisement du signe car la discrétisation place tous les signes au même niveau en lissant l'ensemble dans une combinaison binaire de symboles. Cela provoque une profonde dépression esthétique qui rebondit sur notre rapport au monde.

L'image était l'empreinte, elle est devenue un moirage contextuel semblable aux formes que l'on peut voir avec des jeux de trame. L'image est un phénomène contextuel, combinaison de ce que l'on souhaite voir et de ce qui est visible. La production numérique des images les rend semblables à ces particules ondulatoires ou corpusculaires, suivant la façon dont elles sont observées. L'acheiropoièse contemporaine rompt paradoxalement avec l'incarnation dont elle fut le principal vecteur. Il n'y a pas de sens à s'y opposer, l'hubris a été commise à de nombreuses reprises, la question est de savoir comment poursuivre le destin de l'humanité en conservant ce qui la constitue avec ces nouvelles possibilités sur la matière et l'information.

Dans ce nouveau contexte les enjeux anthropologiques sont à redéfinir. Le processus de l'image et de son incarnation ont soutenu l'humanisme. Cela s'est fondé sur l'œil et le verbe. Maintenant que les moyens techniques

¹⁵ Michel Foucault, *La Volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1976, p. 187.

jouent avec la multiplicité des perceptions, poursuivant sans cesse un rêve synesthésique et une réduction à néant du médium.

Une convergence des mondes imaginaires, des mondes de données et du monde réifié donne accès à un univers multidimensionnel dont la multiplicité des qualités permet de faire une infinité de récits se déroulant sans limite sensorielle.

STÉPHANE
TROIS
CARRÉS

STÉPHANE
TROIS
CARRÉS

TALIA

*UNE PISTE
CYCLABLE:
PARHÉLIE
CHROMÉE D'UN
MARTIN-PÊCHEUR*

GUILLAUME SØRENSEN

D'où venait, au juste, ma présomption de toute puissance face à l'image, à son travail, à son langage, à sa sémiotique de dentelle brugeoise, pourtant incapable d'attirer à moi le fil ténu de ses subtiles intrications, ces flamboyances discrètes et protéiformes?

Naïf, nanti de ma culture de masse volontiers décérébrante et comique — jadis je connaissais des dizaines de publicités par cœur, fasciné par la précision enivrante du marketing — je pensais la familiarité suffisante pour éviter de m'égarer; l'image, je connais, on m'a biberonné à elle depuis le début.

Autre sémiotique étrangère: le vélo, cet inconnu si familier (je n'ai jamais dépassé le stade des petites roues) transformé, à travers Une Saison Graphique, en enjeu artistique, et ami commun, inaudible, expressif, dynamite des parois entre graphisme, mécanique et sensibilité humaine.

Mon enquête commence, entre bicyclette bariolée, pédagogie d'avant-garde et passion indéfectible pour le vélocipède; la traduction patiente du mouvement rotatif investi par les hommes, option intempéries, selle et porte-bagages.

Le lien entre Une Saison Graphique et la petite reine s'est construit autour de Philippe Dony, enseignant au lycée Saint Vincent de Paul où il donne des cours de design graphique à sa classe de MANAA (Mise à niveau en arts appliqués), et Thomas Avenel, passionné de cyclisme depuis plusieurs décennies (il compte, de sa trentaine toute fraîche, déjà vingt ans de vélo au quotidien!).

Thomas Avenel raconte:

Un jeudi soir d'hiver 2012, sur un coin de table, avec quelques amis, on a créé la Roue Libre. Le principe était d'avoir une vélo-école sur le Havre, en gardant le garage issu du chantier d'insertion sociale de l'association précédente.

Le but est simple: permettre à un maximum de monde l'accès à la circulation à vélo en ville. Comprendre comment se comporter sur les pistes cyclables, s'intégrer au trafic; une éducation à la pratique du vélo et un combat pour l'autonomie des cyclistes; on apprend à réparer son vélo en cas de panne, à en prendre soin. Au début, c'était très compliqué; ce n'était pas dans la culture havraise. Mais les années passant, en quatre ans, de plus en plus de gens sont demandeurs et veulent apprendre à réparer leur vélo. De notre point de vue, c'est une belle victoire pour la vélonomie!

Après une expérience de bike polo lors de l'édition 2014, Philippe Dony débarque dans le bureau de Thomas en novembre de la même année pour l'édition de 2015 d'Une Saison Graphique. Pour l'évènement, Le graphiste Guillaume Melennec réinterprète graphiquement cinq vélos différents (vélo facteur, vélo de boucher, vélo pliant, vélo de course, vélo classique) prêtés aux participants des Échappées, parcours à vélo entre les différents sites d'exposition du festival.

La piste part de là, à la croisée des chemins entre un enseignant loufoque et passionné, qui cherche chaque année de nouveaux supports et partenaires pour le travail graphique de ses élèves, un cycliste militant, volontaire, à l'enthousiasme tout aussi contagieux, et un professionnel invité et chargé d'expérimenter et de partager son travail.

Là encore, le choix du graphiste invité n'est pas anodin. Artiste local, en lien avec l'ESADHaR (certains y ont fait leurs études), la toile se tisse autour d'un objectif commun : l'abattement des distances, qu'elles soient physiques ou symboliques. Limiter une certaine inertie, donner les outils à chacun, qu'il puisse se mouvoir dans la ville comme au milieu des signes d'une affiche.

Le vélo rend humble, explique Thomas. Un espace physique mais aussi mental: on prend la pluie dans la gueule, on a les doigts rouges et engourdis l'hiver, il faut aller contre le vent de face, contre les aléas de la route, contre la montre aussi lorsqu'on est attendu et qu'un pneu creève. Contre et avec soi; avec et contre les éléments. Parfois le vélo est dur, ingrat. Il cite René Fallet: « Ceux qui font du vélo savent que dans la vie rien n'est jamais plat. »

Ce que je vis sur un vélo, ces batailles-là, je les vis au quotidien ailleurs. Le vélo a été pour moi l'occasion de comprendre d'où venait ma ténacité, mon esprit de débrouillardise, d'attention face au quotidien. Aucune route n'est facile, puisque de toute façon il faut pédaler; il faut y aller, faire face. Cette sensation d'être vivant, de se sentir le vent dans le dos, invincible, et l'instant d'après, en un virage, avoir le vent de face, devoir grimper et pousser sur ses jambes, c'est ce que j'aime dans le vélo.

Mathieu Roquet, le graphiste invité par Philippe Dony pour Une Saison Graphique 2017, ne dira pas le contraire. Lui aussi est cycliste passionné, lui aussi tant sportif que quotidien.

Les éléments se déchaînent jusque dans son travail; tout est prétexte pour travailler la représentation des phénomènes atmosphériques. En 2014, son mémoire

portait sur l'utilisation des outils graphiques au service de la météorologie. Le point de départ d'une grande investigation de l'esthétique de la météorologie, toujours en cours aujourd'hui.

Cet intérêt pour la météorologie en tant que domaine producteur de signes, Mathieu le renforce et l'explore sans cesse. Il découvre l'histoire des représentations de ce domaine scientifique, apprivoise et comprend ce langage si particulier, hermétique au profane. Toute la passion qui l'anime est palpable dans l'immense réseau qu'il bâtit en lui et à travers ses réalisations; il mentionne les mythes grecs autour du vent, la création de nuages artificiels au-dessus du lac Léman, ses recherches sur les débuts de l'imprimerie et les premiers systèmes de notation des phénomènes atmosphériques.

Depuis son diplôme, il prépare un projet: partir à vélo à la rencontre de météorologues, d'historiens de la climatologie, de climatologues. Il veut être au cœur des phénomènes, ressentir le vent, l'effort, la pluie, la tempête. L'invitation de Phillippe Dony lui donne l'opportunité de travailler graphiquement deux vélos et de concevoir une affiche.

J'ai eu la chance de pouvoir voir un de ces vélos. Il faut voir ce travail, cette peinture dérobée, mate au premier coup d'œil; libérée de la lumière blafarde du garage, la monture se révèle en miroir chromé des humeurs du ciel, maintenue dans son jeu de reflets subtils en de discrets appels jaunes et bleus. Mais j'ai manqué de chance; Mathieu m'a bien eu. Sous la grisaille du Havre, ce jour-là, l'objet a gardé quelques surprises. *Sous la lumière du soleil, le reflet est très différent. Tu devrais voir ce que ça donne sur une journée de route... La peinture suit la course du soleil, des nuages, l'angle du sentier et ce qui s'y reflète.*

L'affiche est tout aussi intense: le martin-pêcheur bleu se rit de nous; nous le croyons immobile, et d'un seul coup les flèches argentées, minuscules, échappées d'un bulletin météo, sortent par surprise de leur sommeil. *J'ai conçu et utilisé un programme informatique rien que pour modéliser, en procédural, les flèches. Je l'ai perdu depuis (rires).*

Parti cet été sur un des vélos qu'il a sublimé, je vois Mathieu affronter le ciel et la roue, James Dean ressuscité par les nymphes et Notos, dieu grec des pluies de la fin d'été, en paix avec lui-même façon *french touch*.

Dans le chrome aux couleurs du martin-pêcheur et du ciel qui l'habite, j'aperçois trois visages exaltés, portes d'entrées vers un bout de mon ignorance érodée par le vent, heureux de voir dans le travail de l'image, le mouvement du vélo, la direction de ces hommes, quelque chose qui résiste et s'intensifie à mesure qu'on peut en saisir le mystère et la délicate importance.

77777

GUILLAUME SORRENSSEN

Une Saison Graphique 17 Du 9 mai au 30 juin

Parcours de design graphique contemporain : expositions, conférences, événements
www.unesaisongraphique.fr

Ralph Schraiwogel • Bibliothèque Universitaire
Frédérique Bertrand et Michaël Lobland • Réseau des bibliothèques du Havre
Mathieu Barquisse • Maison du 1 Elusheim
Sylvain Toussaint • ESADHAR
Julien Goblet • Artcheque LSADI-art & FRAC Normandie Rouen
Mathieu Roquet • La Rose Libre • Lycée Saint-Vincent
Koral Mariani • La Courbe du THV
Kilian • Le Terrain
Une Kermesse Graphique au Le Fort
Aratto Lonz • Le Pharo

Logo: UNE SAISON GRAPHIQUE 17

Participations: Musée de Rouen, Espaces de la Courbe • Normandie
Musée de la Courbe, Rouen, 2016 • Rouen, 2016 • Rouen, 2016 • Rouen, 2016
Musée de la Courbe, Rouen, 2016 • Rouen, 2016 • Rouen, 2016 • Rouen, 2016
Typographie: Raphaël Bédouin • Font: Helvetica • Font: Helvetica



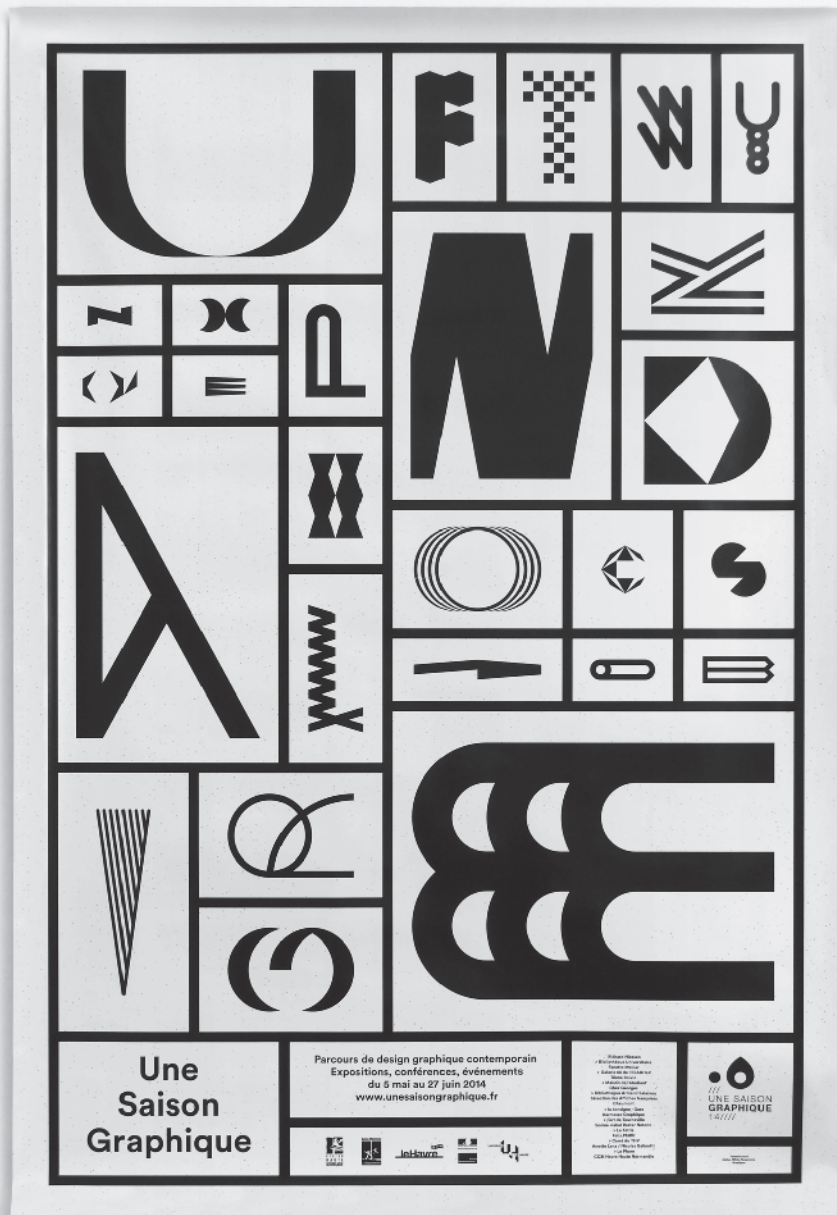
Mathieu Roquet, *Vélo des Échappées 2017* (anciennement France Loire).
Courtesy Philippe Dony.



Mathieu Roquet, *Vélo des Échappées 2017* (anciennement Peugeot).
Courtesy Philippe Dony.

*FANETTE MELLIER,
CARACTÈRE LIBRE*

YANN OWENS



Fanette Mellier,
Affiche-programme d'Une Saison Graphique 2014.

F
A
N
E
T
T
E

M
E
L
L
I
E
R

·

C
A
R
A
C
T
È
R
E

L
I
B
R
E

Vingt-six lettres de l'alphabet aux techniques d'impression, formats, papiers et articulations variés = combinaisons infinies.

Ce qui caractérise le travail de Fanette Mellier, peut-être plus que celui de tout autre graphiste, c'est son rapport à l'image imprimée et le dialogue qu'elle engage systématiquement avec ses imprimeurs (Lézard Graphique, Art & Caractère, Imprimerie Nationale...).

L'image imprimée est toujours portée par une technique qui y laisse sa griffe, même si l'image réputée « bien faite » est, d'un point de vue utilitaire, celle où la technique sait se faire oublier. Grâce à sa formation à l'École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg et à ses multiples expériences en gravure, sérigraphie et offset, Fanette Mellier connaît parfaitement les enjeux de ce paradoxe.

Les lettres de cet alphabet sont imprimées. Pour emprunter une métaphore, elles se sont incarnées et portent les stigmates de cette actualisation. L'image imprimée revendique sa « non pureté » et se fonde dans son refus de l'essence ou de l'évanescence. L'image plastique est ancrée (enrée, dans notre cas) dans la réalité matérielle qui est la condition même de son existence.

Une visée simplement utilitaire et/ou commerciale de l'édition consistera à produire (ou à faire produire) des multiples par un imprimeur, à partir d'un fichier et selon les protocoles standards de la chaîne graphique. Le thème, ou « sujet » de l'image produite (affiche, flyer, etc.), l'emporte sur le procédé utilisé.

Or ici, en embrassant d'un seul coup offset, sérigraphie, impression riso, photocopie et typographie, Fanette Mellier semble vouloir redonner à la technique le primat sur l'image. La technique transfigure la réalité et beaucoup de productions artistiques contemporaines jouent de cette aptitude en s'appuyant sur les effets propres à tel ou tel médium. La visée plastique n'aboutit que si elle exploite les possibilités offertes non seulement par l'écran où le graphiste conçoit d'abord son œuvre, mais aussi par l'ensemble de l'appareillage technique qui achemine l'image de sa conception vers son impression. Là où un produit utilitaire peut privilégier le « fond » au détriment de la « forme », se contentant de faire passer un message, une œuvre plastique se doit d'exploiter au maximum toutes les ressources des techniques auxquelles elle a recours.

Il en résulte chez Fanette Mellier ce refus de produire une image égalisée, neutre, pour réaliser des images qui exploitent toutes les déclinaisons possibles des matériaux et des dispositifs, de telle sorte que la forme redevienne porteuse de sens.

C'est ainsi que la graphiste propose vingt-six lettres aux formes, formats et techniques d'impressions variés.

Cette contrainte qu'elle s'impose l'oblige à reconsidérer et questionner la validité et la cohérence de tout son projet à chaque caractère, chaque passage de la presse ou chaque épreuve photocopiée. L'outil matériel, celui qui nous permet de dessiner, de graver, d'imprimer, devient un outil d'analyse. Mieux : l'outil, ici, n'est plus l'écran ou la presse. C'est bien plus ce type particulier d'analyse, distinct du langage, que l'on projette sur l'objet en fonction d'un objectif.

Une telle conception nécessite l'abandon d'un rapport de proximité confortable aux choses au profit d'une attention portée aux relations abstraites — mais néanmoins réelles — qui sont étroitement imbriquées en elles. L'outil ainsi conçu n'a d'existence que dialectique entre une abstraction qui le fonde et un réel qui lui résiste.

Dans le rapport à la technique, on a donc affaire à des moyens (matériaux et machines) et des fins (tâches, opérations) qui s'éclairent mutuellement. Il ne s'agit pas tant de deux faces qui définiraient l'outil d'analyse, que d'une interface qui ferait de l'un la glose de l'autre. On substitue ainsi au couple de l'instrument conjoncturellement asservi à une fin l'abstraction de l'outil comme élément disponible dans la structuration de l'œuvre.

Qu'en est-il pour le spectateur ?

En multipliant les techniques et les supports d'impression, Fanette Mellier engage le spectateur à interroger ses choix matériels, puis dans un deuxième temps son rapport particulier aux objets imprimés et à leur genèse.

Car il est question ici de formes découlant d'un processus d'ordre technique, impliquant une manipulation et une conduite outillée. Et ces objets trouvent, dans la mise en œuvre de ce principe d'organisation, un registre formel qui leur est propre. Si, au départ, le projet est identifiable par tous (les vingt-six lettres de notre alphabet latin), il se complexifie à mesure que chaque lettre



Le H en taille douce (détail).
Quelques lettres (détail).

vient, dans sa spécificité formelle, remettre en question le registre des autres.

Au fond, une des questions que pose Fanette Mellier est la suivante : la technique peut-elle s'affranchir d'une pensée logique ou lui reste-t-elle irrémédiablement subordonnée ? Est-il simplement question de savoir-faire – et, reconnaissons-le, cette exposition reste un formidable hommage au savoir-faire des imprimeurs !

Ce savoir-faire, justement, devient objet d'analyse lorsque ces processus et leurs composants sont mis en évidence. Au fil de la découverte des « incarnations » des techniques et des matières employées, le visiteur découvre le travail sur la surface et l'agencement de ces objets-lettres. Confronté ici à un aspect mat ou brillant, un rendu numérique ou analogique, une transparence ou une opacité, il devient sensible à l'incidence de la lumière. Son attention est attirée par les qualités des encres. Il s'interroge peut-être sur le processus en amont de l'épreuve exposée.

Attardons-nous par exemple sur la lettre H. Celle-ci a été imprimée en taille-douce à l'ESADHaR du Havre. Le fichier PDF ou PSD du H est arrivé par e-mail. Ce fichier constitue le préalable au travail d'impression. Il contient le dessin au format, plus les traits de coupes.

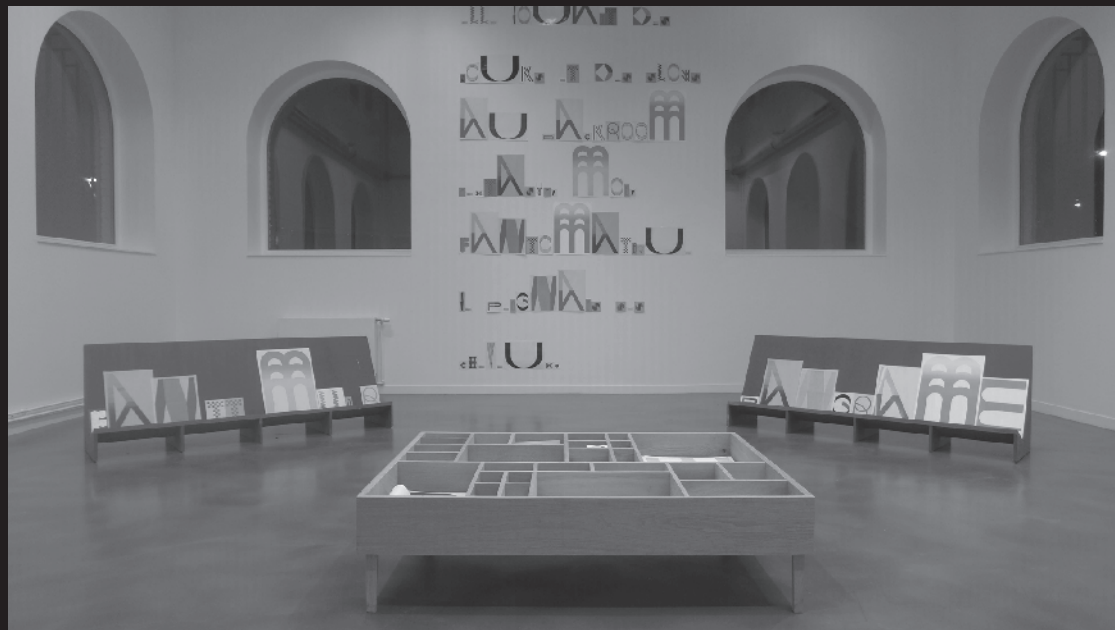
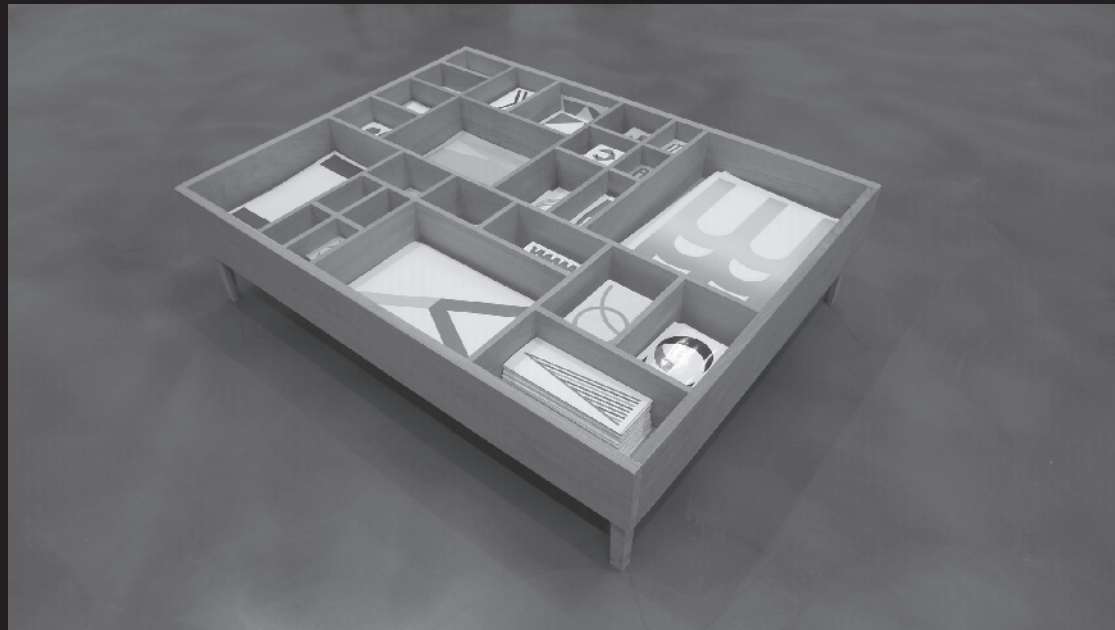
Ensuite, pour réaliser une taille-douce, il a fallu faire subir à la lettre plusieurs états. Du fichier source, le H est devenu film en prévision d'une sérigraphie. Une fois l'écran préparé, le H n'a pas été directement imprimé sur un papier mais (grâce à une encre pour circuit imprimé) sur une plaque de zinc qui a servi de matrice à une taille-douce. Ensuite est venu s'ajouter le procédé d'aquatinte qui permet de créer une trame manuelle irrégulière à la surface de la plaque, avec un effet de dispersion aléatoire des points blancs au sein du noir profond de l'encre taille-douce.

Le dessin original a été respecté mais le traitement subi par la lettre (aquatinte + morsure à l'acide) propose au regard un objet portant une facture spécifique ; celle d'une eau-forte dont l'encrage et l'impression manuelle nous donnent ce rendu si caractéristique, ici sur un papier Salland 300 grammes.

La perception s'effectue sur un mode différentiel et contrastif (contrasté et paradoxal).

De la différence des techniques naît l'attention à la possibilité d'un sens lié à la forme elle-même.

La juxtaposition des techniques, des papiers et des formats voulue par Fanette Mellier incite le spectateur à participer : reconnaître d'abord, s'appropriier ensuite (par exemple, en constituant mentalement puis physiquement son propre nom, un mot, voire un des pangrammes qui sont l'objet même de l'exposition). Le tri des objets ne s'opère plus seulement en fonction de leur forme (je repère un A, un O), mais de leur mode de production (une sérigraphie, une photocopie).



*Pangramme, vue de l'exposition à l'ÉSAC Cambrai.
 Courtesy Jean-Michel Géridan.*

GÉNÉRIQUE DE L'EXPOSITION PANGRAMME DE FANETTE MELLIER

Exposition co-produite par l'École supérieure d'art et design le Havre-Rouen (ESADHaR), l'École supérieure d'art de Cambrai et l'École supérieure des beaux-arts de Nîmes.

Coordination :

Vanina Pinter et Yann Owens (ESADHaR),
 Jean-Michel Géridan (École supérieure d'art de Cambrai),
 et Christelle Kirchstetter (École supérieure des beaux-arts de Nîmes)

Écriture des pangrammes :

Vincent Vauchez

Scénographie :

Olivier Vadrot avec Dimitri Mallet

Réalisation de la casse et du composteur :

Hélène Pitassi (ESADHaR), avec la contribution de Marine Lestrangé.

Le projet graphique a bénéficié de l'aide précieuse de Naïs Kinet, Anna Fernandez et Léna Araguas.

Certaines lettres ont été réalisées grâce à la générosité des partenaires suivants : Art & Caractère, Léopard Graphique, Fotokino et le Cicero.

Les lettres L et H ont été imprimées dans l'atelier sérigraphie de l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre – Rouen (ESADHaR) avec la contribution active des étudiants de l'école : Marion Caron, Isabelle Caplain, Léa michel, César Henry et Xavier Rodriguez.

La lettre K a été imprimée dans l'atelier d'impression de l'École supérieure des beaux-arts de Nîmes, avec la contribution de Audrey Jamme.

Imprimeurs :

Léopard Graphique, Nory, Art & Caractère, Print Smile, Print 24, Online Printers, ESADHaR atelier gravure-sérigraphie, École supérieure des beaux-arts de Nîmes, Gotprint, Fotokino, ICA, Imprimerie Krishna, Saxoprint, Après Midi Lab, Liceo Grafico, Imprimerie Poncet.

Merci à tous les étudiants de 3^e année qui nous ont aidé au montage de cette exposition, et un remerciement tout particulier à Pierre-Yves, Ambre, Malik, et Mister Marco qui se sont successivement confronté à l'ascension de notre mur-sud d'exposition pour vous permettre de lire le pangramme de Vincent Vauchez.

F
 A
 N
 E
 T
 T
 E
 M
 E
 L
 L
 I
 E
 R
 ,
 C
 A
 R
 A
 C
 T
 È
 R
 E
 L
 I
 B
 R
 E

*ART ET ÉCONOMIE
POLITIQUE*

DOMINIQUE DEHAIS

Pour les artistes, c'est simple, l'art c'est ce qu'ils font. C'est encore faire, faire quoi est une autre affaire, faire faire en est une autre. L'art est un savoir-faire et peut être plus un savoir produire qui s'est progressivement détaché de la matérialité des artefacts pour se saisir de la vie comme ultime fait de l'art. L'autonomie de ce qui est produit demande l'existence préalable d'un domaine balisé et authentifié où est convoqué constamment la présence de l'art et de son histoire pour localiser son idée, la rendre préhensible. Les lieux qui relaient la production des artistes la présentent au public, nous rappellent la prégnance mimétique des conditions d'accès à sa visibilité. L'art est là et pas ailleurs ! Pour que l'évidence de l'affirmation trouve un cadre de réception légitime, de nombreux réseaux de reconnaissance doivent valider le fait de l'art : ceci est de l'art ! Pas autre chose. Les modèles de distinctions qui apprécient ce qui est de l'art ou non ne manquent pas de faire le tri. Quels que soient les moyens que les artistes s'approprient, par les médiums, les attitudes, les procédures ou encore les dispositifs, le résultat est de l'art. Affranchis de toutes les manières de faire de l'art à priori, ils explorent les domaines de la vie les plus imprévisibles. Ce que les champs de l'activité humaine ne peuvent transgresser, l'artiste se le permet. Le cantonnement du domaine de l'art à des pratiques reconnues spécifiques ne contient plus les investigations de tout ordre en dehors d'un héritage conventionnel.

L'idée a cette vertu mais cache aussi sa limite. Pas du côté d'une nostalgie des médiums et de leurs conventions, mais de ce que l'idée recouvre d'un non-dit de l'organisation sociale du sensible. L'artiste est l'héritier consentant, naïf, voire cynique d'une lutte sans merci du « partage du sensible »¹ qui ordonnance la relation aux productions de l'art et de ses œuvres. Le manteau symbolique que revêt l'artiste au moment où il se reconnaît dans ce rôle pourrait bien être tissé d'une maille et d'une chaîne où s'entrelacent l'économie du sacré et celle du social. Le tissu de ce recouvrement vient représenter ce qui ne se présente pas. S'il masque, il rend en revanche parfaitement visible le motif du mystère qui anime les nombreuses figures

¹ Jacques Rancière, *Le Partage du sensible*, Paris, La fabrique, 2000.

de l'artiste. En anthropographe, travailleur, chauffeur de taxi, sociologue, etc. (la liste serait trop longue), l'artiste dessine l'étendue des lisages² possibles. L'extension de l'esthétisation à tous les domaines de la vie en société, ce que l'on appelle aussi l'artialisation, est le simple recouvrement étendu de ce tissu symbolique à l'ensemble des mondanités. L'art n'y est pour rien si ce n'est son motif. Et le motif de l'art, son paterne, est un trou dans ce canevas étroitement serré de nos sociétés fortement administrées, un trou que les artistes s'attachent à circonscrire pour que le maillage ne se délite pas.

Fabriquer la bordure de ce trou, comme la margelle d'un puits ou la couture d'une boutonnière, c'est malgré tout ce que font les artistes et ce qui produit les formes de l'art, son artefact. L'œuvre est dans ce travail de fabrication d'un bord afin de lutter contre le vertige du désœuvrement. Et chacun d'entre nous, sans passer forcément par la relation à l'art, procède de cette façon dans son existence de sujet pour ne pas tomber dans le néant de l'être. Les habitudes, les rituels du quotidien, les réseaux d'amitiés, les activités sociales, le travail, la construction de soi, sont autant de pratiques qui donnent forme à nos vies, leur donnent un sens. Forme de vie comme forme du moi.

La forclusion est le nom que la psychanalyse a donné à un mécanisme de défense propre aux psychoses et aux états limites de la psyché. Pour sa part, le droit considère que cela désigne l'extinction d'une action en justice pour cause de dépassement du délai. Quelle que soit l'acceptation, la figure de forclusion pourrait convenir au phénomène de circonscription d'une question impossible à saisir. Dans ce cas, circonscrire est le remède à la latence de la crise du sujet soumis aux affres de son être au monde. La figure

² Opération qui consiste à analyser un dessin sur un tissu et à percer les cartons montés dans ce métier: le lisage comprend deux opérations bien distinctes: le lisage proprement dit qui consiste à tisser le dessin à la main dans un ensemble de cordes verticales appelé semple; le perçage qui se fait au moyen de poinçons sélectionnés à l'aide des cordes du semple et triées précédemment d'après le dessin à reproduire. Raymond THIEBAUT, *La Fabrication des tissus*, Paris, Armand Colin, 1961, p. 138.

de l'art est peut-être l'un des remèdes à ce trouble, et la saisie du potentiel de la volonté d'art est un acte de subjectivation imprescriptible dans l'expérience de son idée. Le pouvoir d'abstraction produit par l'idée de l'art détermine cette possible analogie à la forclusion par la convocation de ce qui manque à son objet. L'art sans attache se manque à lui-même et recouvre dans le même suspense l'autodétermination du sujet. Le récit de ce manque, dans une succession d'allusions symboliques au remède comme au poison³, se raconte en forme de parabole sans fin et forclose sur l'énoncé régulateur de l'être de l'art.

Art et économie politique sont une façon de rapprocher deux univers que l'on a l'habitude de considérer éloignés. L'économie politique est une science (Smith, Ricardo, Marx, pour ne citer que les fondateurs) qui s'est débarrassée récemment du politique pour devenir la science économique. Plus de politique donc, comme si l'économie ne déterminait pas la géographie des rapports de production et les canaux de distribution de la valeur. La philosophie politique continue à s'intéresser aux conditions de l'économie en dehors de la science économique, à l'écart des effets de l'économie réelle. La fragmentation spécialisée des domaines disciplinaires explique sans doute cet état de fait. En somme, l'antagonisme historique entre le travail et le capital, ce qui caractérise nos économies de marché, ne semble plus concerner l'économie depuis le changement d'échelle de l'étude des échanges structurants les nations à l'étude des échanges du monde mondialisé.

L'acte de naissance de l'économie politique à la fin du XVIII^e siècle (A. Smith)⁴ est contemporain d'une autre science naissante, l'esthétique (A. G. Baumgarten).

³ Jacques Derrida, «La Pharmacie de Platon», *Tel quel* n° 32 et 33, 1968.

⁴ Adam Smith, *La Richesse des nations*, Tome I et II (1776), Paris, Flammarion, 1991.

*Aesthetica*⁵, la science du sensible, propose une philosophie nouvelle des sens de la réception. Dire qu'il s'agit d'une science n'est pas facile à admettre, le sensible ne se laissant pas mesurer si facilement. Mais admettons cette hypothèse comme symptôme d'une volonté de rendre explicite les stimuli des sens. Les débuts d'une phénoménologie attachée au milieu de l'expérience sensible viennent progressivement désacraliser le beau considéré jusque là œuvre de dieu. Avant ce changement de régime, le beau est un attribut du divin que l'œuvre de la nature rappelle instamment. Le beau transcendant, de l'ordre du divin, instaure l'imitation comme principal argument de la mimesis. Épreuve d'humilité à la hauteur de l'œuvre de la nature dont le principe dépasse l'entendement. Le basculement du beau transcendant à l'immanence du sensible, de la verticale à l'horizontale, inscrit dans un lent processus de normalisation les conditions d'une appréciation esthétique propre à édifier l'être moderne capable de se saisir de son environnement; acte d'émancipation de l'existence de l'être comme seule instance de l'humain en quête de son milieu. Un humain doté d'une sensibilité intelligible que la raison conduit à s'abstraire de lui-même pour comprendre son humanité. Procès de l'être qui demande, au moment où l'humain se réifie dans l'administration du vivant, d'explorer ses conditions de vie pour énoncer la géométrisation de sa représentation en beauté absolue.

Ce que nous appelons économie de marché, c'est-à-dire le marché du capital, le marché qui reste articulé sur l'antagonisme entre la propriété des moyens de production et la force de travail (K. Marx), est de l'ordre de l'économie politique. La question de la relation entre les moyens de production et le travail salarié ne semble plus faire l'objet de réflexions autres que de maintenir le statu quo ou au mieux de réguler et pacifier l'antagonisme structurel de ce rapport. Il y a dans ce simple fait une étrange croyance à considérer cette équation allant de soi. En quoi cela

⁵ Alexander Gottlieb Baumgarten, *Aesthetica ou Esthétique*, Francfort-sur-l'Oder, 1750-1758, traduction française partielle: Esthétique, traduction, présentation et notes par Jean-Yves Pranchère, L'Herne, Paris 1988, 251 pages; paragraphes 1-77, 423-504, 555-612 et les Méditations.

peut-il concerner notre investigation? En suivant la voie ouverte par les commentateurs et penseurs (M. Weber, W. Benjamin repris par G. Agamben⁶) qui se sont penchés sur la signification de cette organisation de la production de la valeur, on peut admettre que le déplacement parasitaire du religieux, et en particulier du christianisme, dans les relations économiques tend à expliciter cette articulation. La prégnance d'une faute originelle dans le récit fondateur, où l'avènement du fils rédempteur a déjà sauvé par sa mort l'humanité de cette dette, donne probablement les raisons de ce déplacement peut-être inscrit dans le corps du message chrétien. Par l'annonce de sa fin dans le récit d'une apocalypse toujours déjà là, et par le fait que son message est scandaleux parce qu'il porte le scandale de l'incarnation du représenté dans le verbe, le christianisme propose la forme religieuse la plus aboutie d'un nihilisme antireligieux qui ne résout pas les contradictions paraboliques du salut. L'hypothèse que la rédemption d'une faute imprescriptible serait le motif de ce déplacement du religieux dans le procès de l'économie politique prescrit l'idée d'une dette sécularisée par la périodicité de l'attente du retour du sauveur. Ce cycle de la boucle messianique s'automatise dans l'atermoiement entre le manque et l'absence d'une économie de l'échange qui ritualise son procès. Structure d'une écriture processuelle qui se réalise par l'extension de son emprise à tous les domaines de la vie en société et qui demande l'implication de tous dans la résolution d'une crise sans fin harmonisée par la distribution des rôles de chacun des officiants. Où maîtres et serviteurs de la valorisation du capital, que le marché de la valeur actualise en temps réel, luttent pour s'affranchir du symbole de la dette et de ses effets réels. La congruence réalisée par l'économie entre le symbolique et le réel de la dette amplifie la prégnance de la production de valeur comme argument de l'économie. Mais de quelle valeur s'agit-il pour recouvrir la dette? La dette de quoi, d'ailleurs? La dette d'un manquement à une obligation? Quelle obligation?

Le seul manquement qui nous habite est l'obligation de nous réaliser. On ne sait pas très bien ce que se réaliser

⁶ Giorgio Agamben, *Profanations*, Paris, Rivages Poche, 2006, p. 104-107.

veut dire, d'autant plus que nous ne sommes pas seuls à faire l'expérience de ce manquement. L'injonction paraît insurmontable parce que cela nous demande de nous abstraire de nous-même, tout en réalisant l'existence contingente à notre vie en société. La dynamique d'individuation, énoncée par Gilbert Simondon⁷, travail qui se réalise en commun, à la charnière de la représentation de soi et de son état de sujet, tente de résoudre cette disjonction par une relation intersubjective, toujours en mouvement, au milieu associé du vivant de l'être et de ses artefacts. Ontologie où l'être reste l'instance d'un dépassement de soi dans la figure de l'autre et dans la relation aux choses du monde. Étendre l'être à son milieu est une façon de relativiser la prégnance de l'être dans la médiation de son existence par la symbolisation symétrique de son écriture. Drôle d'hétérotopie où, séparé de son image par la géométrie, l'individuation du sujet semble se constituer dans son reflet.

Et l'art dans tout ça ? Les pérégrinations dans l'état de l'art, de l'être, de l'économie dessinent le contour d'une politique du sensible animée par le souci de comprendre ce qui nous agite. L'abstraction de l'art par son idée, la réification de l'humain par lui-même et la modélisation de l'économie par son récit instruisent la possibilité d'un point commun à ces investigations. Un point donc, comme un trou, où la question de l'art pourrait bien constituer le point en creux qui harmonise l'*homo-oeconomicus* dans l'économie de la relation que cela active, et produirait ainsi l'avatar de la valeur perdue.

Pour préciser, le développement de l'esthétique dans le design intégral de la vie en société au cœur de la « Grande Installation⁸ » pourrait produire le vecteur démocratisé d'une idée du beau profane que garantit l'artefact de l'art. La logique du spectacle de la marchandise a besoin de ce garant pour entraîner la mécanique du grand marché des échanges. L'automatisme de cette mécanique, dont nous sommes à la fois les acteurs, les metteurs en scène

⁷ Gilbert Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Éditions Jérôme Million, 2013.

⁸ Peter Sloterdijk, *Ecumes-Sphères III*, Paris, Pluriel, Hachette Littératures, 2006.

et les spectateurs, s'anime par la production hypnotique de l'esthétisation de la création de valeurs comme ultime argument du sujet de l'être. Les écrans du *trading* haute fréquence donnent une image édifiante de la fascination qu'exerce l'animation sismographique des modèles de cotation des titres boursiers. Fascination étrange pour des modélisations produites par l'industrie algorithmique qui exprime la force de séduction du code qui s'autoproduit.

L'art paraît bien éloigné de la question de son idée, autant dans ses formes sociales d'existence que dans le sens commun et ses phantasmes. Et cette esquisse d'enquête sur les conditions de notre relation à l'économie politique avance l'hypothèse, encore à déployer, d'une intrication de l'art et de l'économie comme politique de la valeur. Pourtant, la saisie en cours de l'art et du patrimoine culturel par les détenteurs de la richesse financière expose un symptôme explicite de la logique de la valeur⁹. Quand l'accumulation du capital devient exorbitante, la question de la valeur ne peut satisfaire de son automatisme dominateur les propriétaires des moyens de production. Quelle valeur supplémentaire peut venir légitimer celle produite par l'économie de marché si ce n'est la gratuité symbolique de l'art ; gratuité qui apparaît comme valeur des valeurs par la transmutation de la valeur d'usage et de la valeur d'échange en absolu de la valeur. Incommensurable substitut qui attribue au produit de l'art des prix d'estime à l'image de la puissance symbolique qu'on lui dédie. Beaucoup trop de valeur pour l'objet culturel de l'art, comme si l'activité de l'art devait effectuer pour quelques-uns la rédemption de l'ensemble de la dette sociale qui ankylose nos sociétés. Et si l'art, même dans son idée réifiée, s'absout dans la privatisation de son potentiel, alors la validité de la promesse émancipatrice de sa question perd sa liberté.

⁹ Luc Boltansky, Arnaud Esquerre, *Enrichissement – Une critique de la marchandise*, Paris, Gallimard, 2017.

OUTRO

7/2017

CONTRIBUTEURS

MAXENCE
ALCALDE

Né en 1977 à Fécamp, Maxence Alcalde est docteur en esthétique (Université Paris 8), critique d'art et blogueur (osskoor.com). Il enseigne la culture numérique à l'ESADHaR et anime des ateliers d'écriture au sein du Master Lettre et Création littéraire (ESADHaR/ Université du Havre). Après s'être intéressé aux théories de l'exposition et à la critique d'art, ses recherches portent actuellement sur les imaginaires technologiques à l'œuvre dans l'art contemporain. Il est l'auteur de *L'Artiste opportuniste. Entre posture et transgression* (L'Harmattan, 2011). Il prépare un essai sur l'émission télévisée *L'Œil du cyclone (L'Œil du cyclone ou la tautologie de l'image, à paraître courant 2019)*.

GRÉGORY
CHATONSKY

Né en 1971 à Paris. Après des études d'arts plastiques et de philosophie à Paris 1, il poursuit à l'ENSBA en multimédia. En 1994, il fonde Incident.net, l'un des premiers collectifs de net-art. Il a été professeur invité au Fresnoy, à l'UQAM (où il soutient sa thèse de doctorat), et obtient une chaire de recherche à Paris 8. Il est actuellement artiste-chercheur à l'ENS Ulm et dirige un séminaire sur l'imagination artificielle et l'esthétique post-digitale. Son travail a été montré dans de nombreuses expositions personnelles et collectives en France, au Canada et ailleurs à l'étranger. <http://chatonsky.net>

GARAM
CHOI

Né en 1989 à Incheon, en Corée du Sud. Après des études en informatique au KAIST (Korean Advanced Institute of Science and Technology), il a été diplômé de l'École Media Art Fructidor et de L'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen. Il s'intéresse à la technologie numérique et à la possible autonomie des machines. Ses pièces posent des questions sur la position de l'être humain dans la société hyper-technologique. Il continue actuellement ses recherches en post-diplôme Art et Création sonore à l'École nationale supérieure d'art de Bourges.

ÉMILIE BROUT &
MAXIME MARION

Nés en France, vivent et travaillent Paris. Leur travail a été lauréat du Prix de la fondation François Schneider et a été inclus dans la 5th Moscow International Biennale for Young Art. Leurs expositions précédentes incluent : OCAT Shenzhen; Seongnam Arts Center; Kunstraum LLC gallery (New York); RedLine Contemporary Art Center (Denver); Carroll/Fletcher (Londres); Museum of Modern and Contemporary Art of Rijeka; Sperling Munich; Centre pour l'Image Contemporaine (Genève); Telecom Italia Future Centre (Venise); Centquatre (Paris); Cité de la céramique (Sèvres); Maison Populaire (Montreuil). Leurs expositions personnelles récentes et actuelles incluent : Steve Turner (Los Angeles), la Villa du Parc (Annemasse) et Pori Art Museum (Pori, Finlande).

DOMINIQUE
DEHAIS

Dominique Dehais est artiste et professeur en ATR à l'ENSA Normandie et membre de l'unité de recherche ATE Normandie. Il co-dirige, avec M. Bouchier, le séminaire doctoral *Territoires Esthétiques* (École nationale supérieure d'architecture de Paris-Val de Seine). Il est également membre du groupe de recherche *Polygonale*. Son travail se développe autour des notions de fabrication et de production dans le monde de l'art, de l'architecture et du design dans ses relations objet (produit, œuvre) / sujet (producteur, créateur), ainsi que des mécanismes d'émancipation ou d'asservissement sociaux qui les sous-tendent. Les articulations entre le champ de la production et celui de l'art – la prise en charge de la question de l'humain et de sa place dans la production de valeurs sociales – conduisent ses recherches et ses réalisations artistiques.

YANN
OWENS

Yann Owens est artiste, imprimeur et éditeur. Il enseigne à l'École supérieure du Havre depuis 2007 et à Sciences-Po depuis 2011. En juin 2012, il fonde la maison d'édition Franciscopis. Il est membre du laboratoire de recherche EDITH sur la micro-édition, et du laboratoire de recherche EDGAR sur l'exposition du design graphique. Ses recherches autour de l'image imprimée l'ont amené à aborder dans son travail plastique les notions d'empreinte ainsi que celles du contact et de l'écart. Ses objets d'études

portent sur la problématique des pratiques mixtes (du numérique à l'analogique et vice versa) ainsi que sur la question du « résiduel » en imprimerie.

LAURA
PARTIN

Depuis 2016, Laura Partin est doctorante à Paris 8 sous la direction de Jérôme Glicenstein. Elle travaille sur « l'esthétique de la tromperie », qu'elle considère comme un ensemble de stratégies artistiques. Ses recherches consistent à tracer un parallèle entre certains projets d'art participatif et des expériences de la psychologie sociale. Son point de départ est un article du philosophe britannique Peter Goldie intitulé « Conceptual art, social psychology and deception ». Le terme « tromperie » (*deception*) fait référence aux attentes du public, délibérément déconcerté dans certains contextes. Certains événements d'art contemporain et certaines expériences de la psychologie sociale ont en commun cette « tromperie » nécessaire du public ou des participants.

JACQUES
PERCONTE

Né en 1974 à Grenoble, vit et travaille à Paris. Figure de la scène artistique numérique et de l'avant-garde cinématographique française depuis une dizaine d'années, Jacques Perconte se définit comme un artiste visuel. Concentré sur le paysage, déclinant film linéaire pour le cinéma et film génératif pour l'exposition, performance audiovisuelle, photographie et installation, son travail consiste à ressaisir la nature, notamment

dans le rapport culturel et technique que nous construisons avec elle. Depuis la fin des années 1990, Jacques Perconte invente des techniques et produit des images qui se dégagent singulièrement de l'esthétique générale des productions numériques. L'aventure qu'il nous propose veut éveiller tous nos sens et travailler notre conscience.

MATHIEU
ROQUET

Graphiste indépendant, né en 1990 à Rochefort. Son travail s'inscrit dans un champ éditorial élargi : direction artistique et conception d'ouvrages imprimés, réalisation de dispositifs numériques, signalétiques et scénographiques. Il a récemment travaillé à l'élaboration de l'exposition *Marcel Duchamp, faire impressions* à l'ESADHaR (campus Le Havre) avec Kévin Cadinot, Danièle Gutmann et Vanina Pinter. Depuis 2014, il étudie en particulier la représentation des phénomènes atmosphériques. Son mémoire de DNSEP *Météorologie : codes, signes, langages – Débuts de l'information graphique en météorologie* est le récit d'une enquête sur les origines des standards graphiques en météorologie.

GUILLAUME
SØRENSEN

Né en 1992 à Liège. Guillaume Sørensen est un aventurier en pantoufles de naissance, diplômé du Master en création littéraire du Havre en 2018. Il travaille sur l'équilibre entre tragique et comique, digère ses obsessions pour la littérature élitiste et stylisée,

les anecdotes rigolotes sur les animaux, Balthazar Picsou, la règle de saint Benoît et les moulins à vent de Susumu Shingu, tout en descendant sa bibliothèque en rappel. Collabore à plusieurs revues : *Artichaut, Dézopilant, Traversées...*

STÉPHANE
TROIS CARRÉS

Peintre, vidéaste de formation, il élabore une réflexion sur la nature de l'espace-temps. Ses œuvres sont autant des expérimentations physiques que des essais de science-fiction. Au début des années 1980, il fonde le collectif Les Frères Ripoulin avec Jean Faucheur, OX, Bla+Bla+Bla, Piro Kao (Pierre Huyghes), Manhu, Claude Closky, Luidgi (Louis Jean Gorry), puis ils seront rejoints par Nina Childress. Utilisant la peinture comme moyen de développer une mathématique de l'intuition, il imagine que les surfaces peintes sont des ensembles de nombres de plus ou moins grande densité. Ce travail de correspondance sur les champs du savoir l'amène à utiliser la vidéo comme un autre système d'exploration de la structure spatio-temporelle. Jouant avec l'espace et le temps comme dans un roman de science-fiction, il a développé une esthétique des mondes multiples avec l'installation *N+1*, produite à cinq reprises en France.

RÉSUMÉS

MAXENCE
ALCALDE
*ÉMILIE BROUT ET
MAXIME MARION,
DISTANCES DIGITALES*

P. 61

Le duo d'artistes Emilie Brout et Maxime Marion fait partie de la génération de ce que l'on a coutume de nommer les *digital natives*. Leurs œuvres parlent du rapport complexe que nous entretenons avec les technologies connectées ; à plus forte raison lorsque ces dernières sont chargées de nous surveiller et/ou de nous proposer des postures de vie. Dans leur entretien avec Maxence Alcalde, ils reviennent sur leur parcours et les questionnements qui les portent à manipuler les technologies pour manipuler le réel.

GRÉGORY
CHATONSKY
*POST-DIGITAL : ÉPOQUE,
ONTOLOGIE ET STYLISTIQUE*

P. 19

Ce texte est la reprise d'une publication postée sur chatonsky.net en 2015. Son objet ne sera pas de poursuivre la critique de la légitimité du concept, parce que ce débat arrive d'une certaine manière trop tard : l'affaire est déjà jouée. La notion de post-digital répond à un enjeu pragmatique et descriptif qui permet de désigner une tendance ayant eu lieu entre 2005 et 2015. Ce tournant doit être mis en relief au regard d'un contexte culturel étendu qui a vu une multiplication des propositions, comme par exemple dans le domaine théorique : réalisme spéculatif, accélérationnisme, ontologie orientée objet, nouveau

matérialisme, néo-rationalisme, anthropocène, etc. Autant de mots-clés qui à force d'être répétés peuvent provoquer de la défiance, et dont le post-digital serait pour ainsi dire le versant esthétique.

GARAM
CHOI
*L'ART ET L'INFORMATIQUE,
ENTRETIEN AVEC JACQUES
PERCONTE*

P. 37

Jacques Perconte revient sur son parcours ainsi que sur la manière dont il envisage son travail. À travers cet entretien mené par Garam Choi, l'artiste montre que les liens entre l'art et l'ordinateur se sont construits tout au long de son parcours et de ses rencontres. L'artiste interroge alors la porosité des frontières entre des pratiques identifiées à l'art contemporain et d'autres venues d'ailleurs. Il met ainsi en évidence la difficulté de circonscrire une pratique à un champ particulier et restreint alors que son contexte est toujours pluriel.

YANN
OWENS
*FANETTE MELLIER,
CARACTÈRE LIBRE*

P. 113

Dans ce texte écrit à l'occasion d'Une Saison graphique 2014, Yann Owens revient sur une expérience autour de la typographie menée par la graphiste Fanette Mellier. Yann Owens y traite notamment de la manière dont il est envisageable d'exposer de la typographie.

DOMINIQUE
DEHAIS
*ART ET ÉCONOMIE
POLITIQUE*

P. 123

L'art, on ne sait pas très bien ce que c'est. Tout le monde se saisit de la question mais personne ne parvient réellement à le définir. Il est l'idée de son idée, au point de faire exister le non-art comme figure du néant de l'art. L'art n'a pas besoin d'œuvres pour exister, il existe en dehors des productions qui s'y rattachent. L'appréciation de ce qui serait ou non de l'art s'en trouve bien perturbée, et c'est cette incertitude qui est captivante. Par ailleurs, l'esthétisation généralisée de notre environnement sensible – ce qui pourrait bien constituer le design intégral de notre milieu – organise avec nuance les discriminations nécessaires au maintien des prérogatives des groupes sociaux et de leurs représentations. Le rapprochement entre des domaines aussi éloignés que l'art et l'économie politique est l'occasion de s'aventurer dans l'héritage symbolique difficile à assumer du sacré. L'articulation entre ces deux domaines est peut-être à cet endroit de la prégnance, de la valeur et de la dette.

LAURA
PARTIN
*LA STRATÉGIE DE LA
«TROMPERIE» DANS L'ART
CONTEMPORAIN À L'ÂGE
DU POST-INTERNET*

P. 45

Comment les artistes contemporains envisagent-ils la « tromperie » dans leurs interventions dans l'espace public (de la rue à Internet)? A travers l'analyse de performances de Santiago Sierra, Gianni Motti,

The Yes Men, Christoph Schlingensiefel ou 01001011101011.org, Laura Partin envisage la tromperie sous l'angle de la stratégie et de la métis afin de discerner la manière dont s'organisent les rapports de force sur la scène médiatique contemporaine. Quelles conséquences ont ces performances dans la réalité immédiate? Comment ces artistes s'y prennent-ils (les fausses identités, parodies de sites Internet, diffusion de fausses informations, etc.) pour déjouer les attentes des publics et « tromper » leur crédulité?

GUILLAUME
SØRENSEN
*UNE PISTE CYCLABLE:
PARHÉLIE CHROMÉE
D'UN MARTIN-PÊCHEUR*

P. 103

Guillaume Sørensen dresse le portrait de la bicyclette dans la ville du Havre, tour à tour objet d'art en mouvement, objectif militant, support pédagogique ou point de départ de voyages odysseens et de réflexions météorologiques.

STÉPHANE
TROIS CARRÉS
*LES BOUCLES DE
L'ACHEIROPOIÈSE*

P. 87

Stéphane Trois Carrés propose un texte en forme de réflexion en cours sur l'histoire de l'image, ou plus exactement sur ce qui fait de nous d'invétérés iconodules. Pour ce faire, il montre notamment comment l'acheiropoièse — qui fut le concept primitif justifiant l'emploi des images — revient par le biais des automatismes numériques.

TYPOGRAPHIES

- *Clifton* © Yoann Minet, 205TF, 2014 – 2017
- *Libre Baskerville*
 - © Pablo Impallari, 2012
(www.impallari.com | impallari@gmail.com),
 - © Rodrigo Fuenzalida, 2012
(www.rfuenzalida.com | hello@rfuenzalida.com),
with Reserved Font Name Libre Baskerville
- *Maelstrom* © Klim Type Foundry, 2014
- *M+1m* © M+ FONTS PROJECT, 2002 – 2008
- *Mrs Sheppards* © Alejandro Paul – Sudtipos

R A D I A N

RECHERCHE
ART
DESIGN
INNOVATION
ARCHITECTURE
LITTÉRATURE

Radial est la revue de l'unité de recherche RADIAN (Recherche, Art, Design, Innovation, Architecture en Normandie), initiative conjointe de l'école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg (ésam), l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen (ESADHaR), l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Normandie (ENSA) et l'École doctorale 558 « Histoire, Mémoire, Patrimoine, Langage » (HMPL).

RADIAN

ESADHaR

ésam



**558
HMPL**

leHavre

