

Sonder les dispositifs numériques

Pratiques archéologiques en art et en design

Journée d'étude, 18 octobre 2019
Laboratoires CIREC & LLA-CRÉATIS

Université Toulouse - Jean Jaurès
5 Allée Antonio Machado,
Maison de la recherche
Salle D30
31100 Toulouse

Résumé

Faisant suite à une première organisée le 25 avril à l'université Jean Monnet à Saint-Etienne, cette journée d'étude a pour objectif de croiser différentes approches des dispositifs numériques en art et en design sous l'égide de la notion d'archéologie. Anticipée dès les années 1980 par des chercheurs comme Vilém Flusser ou Friedrich Kittler, l'archéologie des médias induit un rapport singulier au temps caractérisé par l'idée de survivance. Marqués par les analyses de Michel Foucault sur l'origine du pouvoir (archè), des théoriciens des médias comme Siegfried Zielinski, Wolfgang Ernst, Jussi Parikka ou Erkki Huhtamo mettent à mal l'idée d'une chronologie linéaire des objets technologiques. Avec l'approche archéologique la vision techniciste et progressiste cède place à l'idée d'une sédimentation où les « vieux médias » réels ou imaginaires peuvent anticiper de « nouveaux médias », et dont l'étude permet de cerner la condition médiatique actuelle. Plutôt que de chercher les précurseurs, l'archéologie des médias s'intéresse notamment aux échecs, aux projets avortés ou irréalisés. La marginalité, les méandres constituent pour celle-ci un terrain alternatif à l'histoire dominante (Yves Citton).

Jussi Parikka parle de « méthodes artistiques de l'archéologie des médias qui explorent non seulement le passé mais aussi la machine, et qui traitent des conditions "enfouies" – techniquement "archéologiques" de nos médialités contemporaines » (*Qu'est-ce que l'archéologie des médias ?*, 2012). Ainsi, « sonder » les dispositifs numériques, c'est à la fois évider, creuser, « descendre dans les profondeurs, au cœur, voire au double cœur » (Emmanuel Guez, « Manifeste Médiarchéologiste », 2016), voir à travers, approfondir le terrain par excavation structurelle et temporelle, mettre à distance, sans nécessité de démembrement. Depuis quelques années en France, des collectifs comme le PAMAL dirigé par Emmanuel Guez et Lionel Broye, Disnovation.org mené par Nicolas Maigret à partir du néologisme proposé par Grégory Chatonsky, RYBN ou encore Refunct media (Benjamin Gaulon) et Média/Médium dirigé par Gwenola Wagon et Jeff Guess, travaillent dans le sens d'une archéologie des dispositifs numériques. Par leurs productions, des artistes et designers se confrontent aux fonctionnements des « dispositifs » autoritaires du philosophe Giorgio Agamben et peuvent en exhumer des principes philosophiques et esthétiques. Les enjeux archéologiques permettent ainsi de réinterroger les notions de « média », « médium », d'« intermédialité » ou d'« œuvre multiple » à travers l'étude des « effets secondaires » des dispositifs de représentation et de production en série.

Il s'agira donc de faire le point sur ce type de démarches afin d'examiner des possibles enjeux dans les domaines du design (qu'il soit graphique, d'objets, d'interfaces), et des arts plastiques (mettant en jeu des techniques numériques ou les interrogeant), mais aussi dans le champ du cinéma et des arts du spectacle.

Programme

9h30 • Introduction

Vincent Ciciliato, Julie Martin, Anthony Masure, Carole Nosella

Modération Julie Martin

10h • **Anolga Rodionoff** (Université de Saint-Étienne)

« Le temps de l'art des nouveaux médias »

10h30 • **Anthony Masure et Élise Rigot** (HEAD - Genève et Université Toulouse – Jean Jaurès)

« Sonder les abysses : vers un monde vampyroteuthique »

11h • **Projection vidéo**

« L'Inter-code » Pablo-Martín Córdoba (2017)

11h15 • Discussion et pause

Modération Carole Nosella

11h30 • **Rodolphe Olcèse** (Université de Saint-Etienne)

« La caméra, c'est l'écran »

12h • **Thierry Guibert** (Artiste)

« Cinémachinations : Une dislocation de la machine-cinéma à travers la machine informatique »

12h30 • Discussion et pause

Modération Anthony Masure

14h30 • **David Benqué** (School of Communication, Royal College of Art)

« Diagrams of the Future »

15h • **Florence Jamet-Pinkiewicz** (École Estienne)

« Les futurs antérieurs du Web : Le livre du futur et les intuitions pré-numériques de Paul Otlet »

15h30 • Discussion et pause

16h • **Performance artistique**

« Bingo » Collectif EXP

17h • Conclusion **Vincent Ciciliato, Julie Martin, Anthony Masure, Carole Nosella**

18h • **Pot convivial**

Bar Le Concorde (17 Rue de la Concorde, 31000 Toulouse)

Programme détaillé

Anola Rodionoff, « Le temps de l'art des nouveaux médias »

L'art des nouveaux médias confronte les artistes, le public et le monde de l'art à des questions temporelles singulières. La fragilité des programmes comme l'obsolescence des machines rendent plus saillantes les questions relatives à la pérennité de telles œuvres. Comment les artistes envisagent-ils ces phénomènes d'obsolescence ? Quelles stratégies adoptent-ils ? Ignorent-ils la fragilité de leurs matériaux pour faire de ces contraintes une composante de leurs œuvres et proposer un art de la trace ? Insèrent-ils par exemple, comme les land-artistes, le principe de désintégration ou de transformation dans leurs pièces ? Ou bien optent-ils pour la préservation et la conservation de leurs œuvres ? Dans un cas, les artistes mettent en cause la succession temporelle tandis que dans l'autre, ils restent attachés à la chronologie. Ces deux cas de figure rencontrent-ils alors les attentes plurielles de l'archéologie des médias ?

-

Anthony Masure et Élise Rigot « Sonder les abysses : vers un monde vampyroteuthique »

Vilém Flusser écrit l'essai *Vampyroteuthis Infernalis* au début des années 1980, en cadeau à son ami artiste Louis Bec. Cet étrange récit philosophique s'organise autour de la figure du « vampire des abysses », animal marin découvert en 1898. L'ouvrage est publié pour la première fois en aux éditions Immatrix, en allemand, accompagné d'une quinzaine d'illustrations de Louis Bec. L'animal devient le miroir inversé de l'humanité, un modèle d'altérité, voire même une façon de repenser nos relations aux médias numériques. À travers une conférence-performance, mélange de recherches en archive et d'extrapolations, nous vous proposons de sonder avec nous les abysses des dispositifs numériques. Afin de suivre en images le récit qui sera proposé, un site Web mobile, créé pour l'occasion, sera accessible pendant la conférence. Cette proposition fait suite à une lecture donnée en août 2019 au festival du Poulpe à Marseille.

-

Rodolphe Olcèse

« La caméra, c'est l'écran »

Réalisé entre 1988 et 1998, *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard engage à bien des égards des potentialités plastiques dont les outils numériques de traitement vidéo se saisiront bientôt pour les standardiser. Les effets comme la superpositions ou l'hybridation des sources donnent lieu à un battement d'images qui suppose et exprime le passage d'un média (le cinéma) dans un autre (la vidéo). Dans le même temps, Godard n'a de cesse, dans ce film monument, de mettre en scène et en images les outils mêmes utilisés pour le mettre en œuvre : de la machine à écrire à la « moviola », en passant par les bandes de pellicule, les couvertures et citations d'ouvrages de littérature et de philosophie, les reproductions picturales ou les actualités d'antan, le film ne cesse d'intégrer à son propre mouvement les outils, les médias et la matière qui le conditionnent. Ce geste artistique de tout premier ordre pose le médium filmique comme le produit d'un « outil convivial » (Ivan Illich) qui à la fois rend possible et se réalise dans le mouvement vertigineux de cette histoire inédite et radicale du cinéma. numériques percutant.

-

Thierry Guibert

« Cinémachinations : Une dislocation plastique de la machine-cinéma à travers la machine-informatique »

Relevant autant du « pré » que du « Future » cinéma, ma pratique artistique se saisit de la « machine-cinéma » en tant qu'objet à explorer. Le langage et le dispositif cinématographique deviennent une matière, un matériau, une structure logique prétextes à l'expérimentation et à la création. À travers l'usage de la programmation informatique et l'invention de dispositifs numériques, je simule - tous les étages - de la « machine-cinéma ». L'objet standardisé se ré-ouvre alors grâce aux variables informatiques qui permettent de nouvelles mise en espace, de nouvelles temporalités et de nouvelles interactions. Une dislocation plastique du cinéma par l'informatique. À travers la présentation de quelques unes de mes productions plastiques-Mécanique Générale, Enveloppes temporelles, SOLARIS, Phantom Ride - nous verrons comment la simulation, la remédiation, l'hybridation et l'invention qui sont au cœur de ma pratique artistique articulent et ré-agencent de nouvelles machines-cinéma.

-

David Benqué
« **Diagrams of the Future** »

Diagrams of the Future est un projet qui vise à retracer l'histoire de la prédiction algorithmique par ses diagrammes. Des distributions de probabilités aux matrices de données vectorisées par le *machine learning*, la production de prédictions est intrinsèquement diagrammatique (Mackenzie 2017). Ce projet examine la « domestication de la chance » (Hacking 1990) comme un processus de spatialisation au travers duquel le futur a été conceptualisé comme une forme. Si les diagrammes sont pour moi des objets d'étude, je les utilise aussi comme une méthode de recherche visuelle, digitale et spéculative (Drucker 2009). Je construis mon archéologie des diagrammes prédictifs avec une application web spécialement conçue pour manipuler et visualiser une base de donnée orientée graphe. Cet outil me permet de mettre en relation les diagrammes prédictifs pour commencer à « débiller le fardeau historique des Big Data » (Barnes 2013) à travers une généalogie du régime de prédiction algorithmique actuel.
Projet (work in progress) : <http://countingthefuture.net>

-

Florence Jamet-Pinkiewicz
« **Les futurs antérieurs du Web : Le livre du futur et les intuitions pré-numériques de Paul Otlet** »

En 1934, Paul Otlet publie un *Traité de documentation* où il partage une vision utopique du bureau du futur débarrassé de livres. Il envisage la création d'un réseau international de communication permettant de trans-téléviser les documents. Le livre sera photophotable grâce à un télescope électrique. L'utopie de Paul Otlet propose de repenser le travail intellectuel. Son ambition taxonomique sert une nouvelle discipline : la bibliologie. Il redéfinit aussi la place du livre au service de la science, à l'heure de la photographie en postulant le développements des télécommunications pour rechercher des documents à distance. Or son ouvrage qui précède le développement de l'informatique a été oublié. Comment sa vision des médias imaginaires du futur réinterroge t-elle la condition médiatique actuelle, en reliant le document indexé au livre ?
Quels liens possibles entre future studies et archéologie des media ?

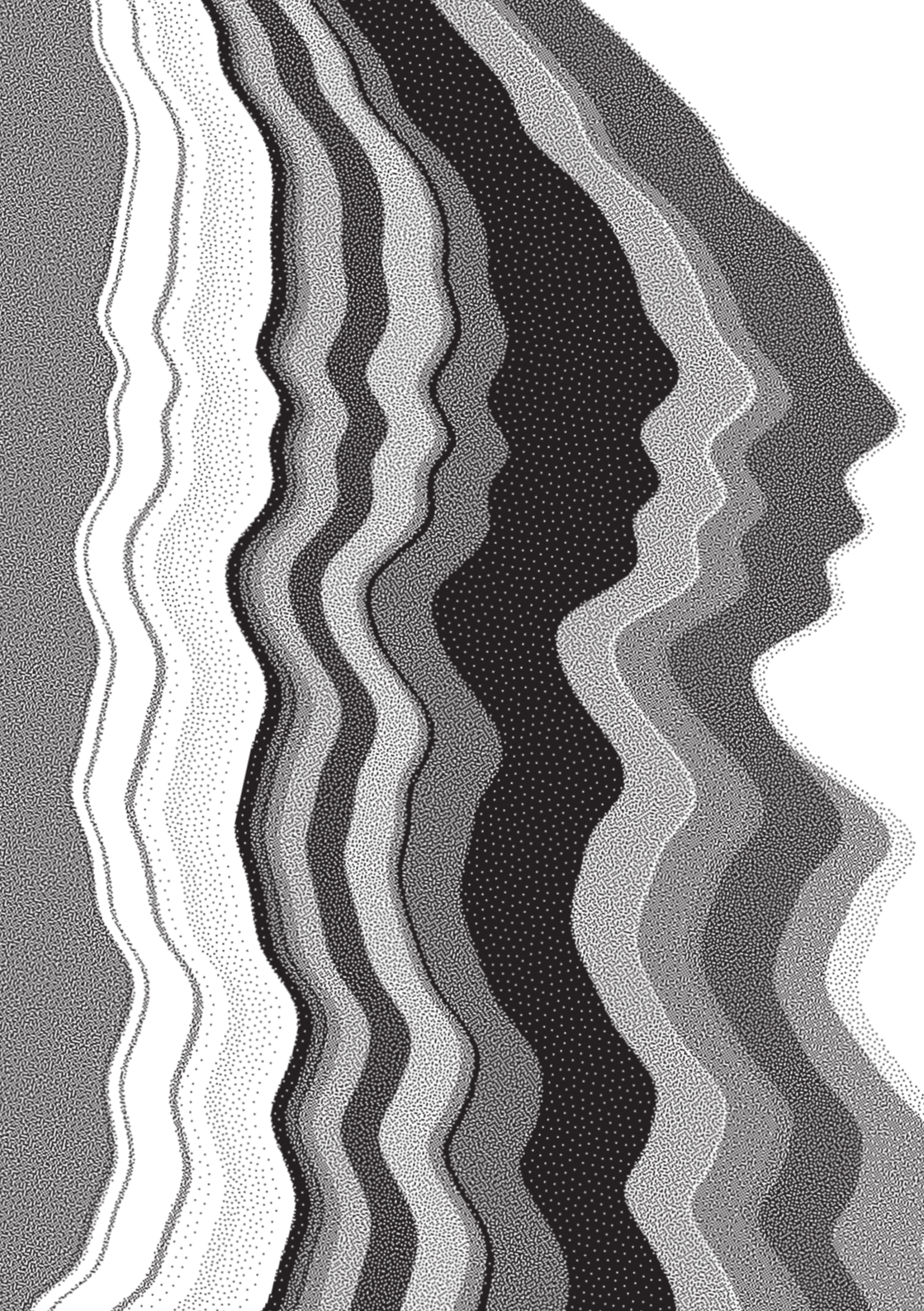
-

Performance artistique

« Le Bingo »

Centrés sur l'idée de profanation du dispositif-même d'une journée d'étude, Le Bingo propose de bousculer et détourner les codes et conventions propres à l'exercice universitaire. Le Bingo est simultanément une performance artistique et un dispositif participatif. Le principe et protocole du bingo traditionnel sont détournés en remplaçant les numéros par des mots en lien avec le thème du colloque. Le tirage des mots est aléatoire, et s'effectue en direct, au fil des propos des intervenants. Le remplissage du carton de bingo, qui inc(v)ite le participant à développer une écoute parallèle et ludique, afférente au jeu, lui permettra peut-être de gagner un lot, confectionné en direct par le Bureau d'Étude de la Journée d'Étude (le BEJE) du collectif EXP. Les lots à gagner sont des objets éditoriaux constitués de couches « d'archives immédiates », qui deviennent, en fin de chaîne, une forme raffinée, concentrée, distillée, solide et matérielle du flux d'informations qui anime la journée d'étude. Une nouvelle manière de traiter la matière d'une journée d'étude en y introduisant une part d'humour et d'impertinence, tout en faisant appel aux mêmes caractéristiques d'écoute particulière que celles requises pour la journée d'étude. Quelles sont les limites du dispositif et où commence la transgression ?

-



Biographies

Anola Rodionoff est professeure des universités en Esthétique, Sciences de l'art, Humanités numériques. Ses recherches actuelles se rapportent notamment au cyber-temps, à l'esthétique de l'interactivité, à la déconstruction du virtuel, aux figures du temps dans l'art contemporain. Elle est également commissaire d'exposition.

Anthony Masure est responsable de la recherche à la HEAD – Genève. Agrégé d'arts appliqués et ancien élève du département Design de l'ENS Cachan (Paris-Saclay), il est membre associé du laboratoire LLA-CRÉATIS de l'Université Toulouse – Jean Jaurès. Ses recherches portent sur les implications sociales, politiques et esthétiques des technologies numériques. Il a cofondé les revues de recherche *Back Office* et *Réel-Virtuel*. Son essai *Design et humanités numériques* a été publié en 2017 aux éditions B42. Il a coordonné la version française de l'essai *Post-histoire* de Vilém Flusser (éditions T&P Work UNiT, 2019).
Site Web : <http://www.anthonymasure.com>

Elise Rigot est agrégée d'arts appliqués et ancienne élève du département Design de l'ENS Cachan (Paris-Saclay), diplômée de l'école Boule en Design de produit (DSAA). Elise Rigot est chargée de cours à l'Université Toulouse – Jean Jaurès. Son sujet de thèse de doctorat en design (LLA-CRÉATIS et LAAS-CNRS) porte sur les f(r)ictions entre le design et les nano-bio-technologies. Elle a mené en Mai 2019 un travail d'enquête dans les archives Flusser à Berlin sur le *Vampyroteuthis infernalis* et le couple vivant/artificiel.

Rodolphe Olcèse est maître de conférences en esthétique à l'université Jean Monnet Saint-Etienne. Il développe ses recherches selon plusieurs axes : le réemploi d'archives dans les formes filmiques contemporaines, les pratiques amateurs et les rapports entre geste de création et technique. Il coordonne un séminaire de recherche intitulé « L'art tout contre la machine » au collège des Bernardins (Paris).

Thierry Guibert est un artiste en arts médiatiques dont la réflexion et la production portent principalement sur le cinéma et l'informatique. Auteur et programmeur, ses installations et ses films ont fait l'objet de plusieurs expositions en France et à l'étranger (sélection) : Voltaje (Bogota, Colombie, 2018), Eufonic (Barcelone, Espagne, 2018), Perte de Signal (Montréal, Canada, 2018), ISI_Lab (Montpellier, 2016), Accès(s) (Bel Ordinaire, Pau, 2014), OUDEIS (Le Vigan, 2013), Festival du Nouveau Cinéma (Montréal, Canada, 2009), Portobello Film Festival (Londres, Royaume-Uni, 2007), Emirates Film Competition (Dubai, Emirats Arabes Unis, 2007), HISK (Anvers, Belgique, 2004).

David Benqué est designer/chercheur et doctorant (par projet) à la School of Communication du Royal College of Art de Londres, Royaume-Uni (financé par une bourse d'études de Microsoft Research Cambridge, UK). Son projet de thèse est une exploration critique de la prédiction algorithmique à travers une pratique du design inspirée par l'archéologie des média. Il est diplômé de l'Académie Royale de la Haye, Pays-Bas, en graphisme et typographie (2006, BA), ainsi que du Royal College of Art en Design Interactions (2010, MA RCA).

Florence Jamet-Pinkiewicz est fondatrice et coordinatrice du DSAA Design et création numérique à l'École Estienne. Elle est auteure de l'article « L'Infini du livre, entre numérique et tangible » (*Sciences du design*, 2018) et de l'article « Image » pour le *Kit Série Graphique* du Cnap (2015). Elle est co-auteure de « (Re)faire Tracés », *Tracés* (2018). Elle est mentor créa pour le premier Hackathon #BDnumérique (2014) au *Labo de l'Edition*. Agrégée d'Arts Appliqués et ancienne élève du département Design de l'ENS Cachan.

Collectif EXP s'active autour des problématiques contemporaines qui interrogent notre nouveau rapport à l'autre, à l'écologie, aux médias ou à la mémoire, et en prolongement, à l'écoulement du temps et ses traces. Les formes développées par EXP, qu'elles soient participatives ou contemplatives, s'inscrivent systématiquement dans une démarche expérimentale et jubilatoire. Brouiller les frontières de l'art, jouer de ses codes, pour en redéfinir concepts et dispositifs, telle est l'ambition d'EXP. Le collectif EXP est composé de : Mickaël Duval, Camille Marza, Delphine Planet, Lisa Rouet anciens étudiants et étudiants en Master CARMA, Université Toulouse – Jean Jaurès.

Julie Martin est critique d'art et commissaire d'exposition. Elle est depuis octobre 2015 doctorante en Art et Sciences de l'art au sein du Laboratoire LLA-CRÉATIS à l'Université Toulouse – Jean Jaurès, boursière du Centre allemand d'Histoire de l'art. Elle mène des recherches sur la Fabrique et la réception des images artistiques à dimension documentaire à l'ère des flux sous la direction de Christine Baignet. Site web : <http://www.julie-martin.fr>

Vincent Ciciliato est artiste et enseignant-chercheur en arts numériques à l'Université Jean Monnet de Saint-Etienne, au sein du CIEREC. Ses travaux explorent certaines reformulations du corps individuel, proprioceptives, mais aussi relationnelles, induites par l'utilisation systémique des technologies électroniques et informatiques. Le corps est abordé à la fois du côté de la sphère représentative et de celui de l'interaction entre l'oeuvre d'art et le spectateur. Site Web : <https://www.vincentciciliato.net>

Carole Nosella est maître de conférences en arts plastiques à l'Université Jean Monnet à Saint-Etienne. Sa thèse intitulée « Expérimenter les dispositifs écraniques, une esthétique du déplacement » soutenue en décembre 2016 sous la direction de Christine Baignet à l'Université Toulouse – Jean Jaurès. Artiste-chercheuse, elle interroge l'expérience sensible dans le contexte numérique actuel à travers des réalisations filmiques jouant de la défaillance et des limites des appareils. Site web : <http://carole-nosella.tumblr.com>

Sonder les dispositifs numériques Pratiques archéologiques en art et en design

Journées d'étude

25 avril 2019, Université Jean Monnet – Saint-Étienne

18 octobre 2019, Université Toulouse – Jean Jaurès

Comité d'organisation

Julie Martin, Anthony Masure, Elise Rigot

Comité scientifique

Vincent Ciciliato, Julie Martin, Anthony Masure, Carole Nosella

Design graphique : Anthony Masure et Elise Rigot

Crédits typographiques : Avara, Raphaël Bastide, Velvetyne Type Foundry

Visuel : Kévin Donnot et Élise Gay, reprise de la revue *Back Office* #2