

HTWW, au sujet de l'art à l'heure du post internet

Roxane Bovet, décembre 2016

Web as casual, casual web in art > *Immateriality as a condition of reality.*

En associant les outils, les expérimentations et les éthiques des premiers artistes conceptuels avec ceux des nouvelles communautés de savoir du web participatif, *held together with water* tente de lier des émergences parallèles à des époques différentes. On y voit un air de famille plus qu'une réelle ressemblance, une sorte de filiation non revendiquée dont la présentation a plus pour objectif un prétexte à la réflexion qu'une quelconque relation à la vérité ou à la classification.

«post internet»... Une fois passée l'excitation première, l'enthousiasme hystérique laisse place à un scepticisme revendiqué. Et voilà que le monde de l'art contemporain – dans lequel «jeune artiste» est une qualité en soi – se trouve face à la difficulté de faire le tri entre différentes productions qui n'ont de commun qu'une ressemblance esthétique, qui, à son tour, a plus à voir avec la génération qui la produit qu'avec une quelconque intention (pré)définie.

Cette esthétique, chez des artistes tels que Kari Altmann, Yoan Mudry ou Mélanie Gilligan, traduit un intérêt non pas uniquement pour l'immatérialité liquide – constituée de références prétextes empruntées à l'univers connecté – mais pour les nouveaux types de savoirs et de traitement de l'information, pour les processus communautaires ou encore les nouvelles structures économiques et créatives à l'œuvre sur internet.

La complexité des productions (les différents niveaux d'adresse et de références dans les œuvres de Yoan Mudry), la multiplicité des positionnements (Kari se revendique elle-même comme artiste, productrice, directrice, curatrice, auteure, performeuse, photographe, réalisatrice et musicienne), la remise en question des systèmes donnés, qu'ils soient hiérarchiques, économiques ou organisationnels (au travers de narrations chez Mélanie Gilligan ou par la mise en place d'une maison d'édition par Steve Roggenbuck): toutes ces caractéristiques peuvent être interprétées comme une réponse à la double tendance contemporaine à transformer l'art en un produit culturel digeste et à cantonner internet à un nouvel M6.

Des questionnements actuels qui, s'ils sont apparus à différentes époques et sous différentes formes, sont spécifiquement proches des expérimentations menées par les premiers artistes conceptuels. Dans les années 60, Lawrence Weiner, Art & Language, John Cage et bien d'autres remettent en question le monde qui les entoure. Ils se positionnent contre un certain fonctionnement marchand de l'art et contre la fétichisation de l'objet d'art. Ils rejettent l'académisme artistique et pédagogique, et par la production de textes, ils se réapproprient le discours entourant leurs productions. En 1969, Lawrence Weiner, en conversation avec Ursula Meyer, s'exprime par ce «statement»: *People buying my stuff, can take it wherever they go and can rebuilt it if they choose. If they keep it in their head, that's fine too. They don't have to buy it to have it – they can have it just by knowing it. Anyone making a reproduction of my art is making art just as valid as if I had made it.*

Une affirmation radicale qui figure aujourd'hui encore sur les pages de ses galeries, montrant à la fois son actualité et un certain paradoxe qui pousse à la réflexion.

En 1976, après son exposition *The Act of Drinking Beer with Friends is the Highest Form of Art*, Tom Marioni crée *Café Society*, une oeuvre consistant en un genre de club social tenu les mercredis après-midi. Artistes et amis se réunissent dans un café pour boire des bières et parler d'art: en s'interrogeant lui-même, l'art interroge son contexte.

Alors que l'oeuvre a tenté de se dématérialiser pour échapper à sa finalité d'objet, il est clair aujourd'hui que cela n'en a empêché ni la récupération marchande ni sa participation à un système de consommation culturelle de masse. Le monde change et les espoirs rattrapés des uns deviennent des précédents utiles pour les suivants.

La question est donc;

En quoi cette dématérialisation [et les questions qui y sont inhérentes] se sont-elles transformées?

Y a-t-il un lien à faire entre cette première dématérialisation conceptuelle et la dématérialisation phy-

sique inhérente à internet et aux productions qui y sont liées?

Si les artistes du net de la première génération tels que Lynn Hershman Leeson – pionnière du Net Art – ou de la seconde vague dont font partie Ubermorgen ou Anne de Boer pourraient être apparentés à des geeks, des artistes tels que Sarah Ancelle-Schönfeld, Lizzie Fitch ou Ceel Mogami de Haas se rapprocheraient plus des «utilisateurs lambdas». Ils ne s'intéressent pas forcément aux câbles et aux hardwares, pas plus qu'ils ne font partie des «early adopters». Ils sont simplement nés dans un univers tout-connecté, ils ne mettent pas de majuscule à internet car pour eux, ce n'est rien de plus que le banal quotidien. Ce qu'on appelle, depuis 10 ans maintenant, «les nouvelles technologies» est présent dans toutes leurs productions, comme elles sont présentes dans chaque parcelle de nos vies → de nos poches connectées, à la voiture qui recule toute seule ou aux cabines d'essayages high tech. Plus qu'un intérêt spécifique, leur omniprésence témoigne de la relation intrinsèque de la technologie à la vie contemporaine, de l'amenuisement de la séparation entre réseau et réalité. Une génération qui dirait plutôt AFK que IRL selon Domenico Quarantani.

With great power comes great responsibility > *dixit Spiderman, ou Voltaire, c'est selon.*

Aux premières heures d'internet, ses utilisateurs en étaient aussi ses co-développeurs. Ils formaient une communauté mondiale et décentralisée dont la majorité des membres codait le réseau, et de ce fait, en inventaient les règles et l'architecture organisationnelle. La plupart voyaient en ce méga-réseau un possible eldorado de l'autonomie. Ils y projetaient l'espoir d'un monde différemment hiérarchisé et observant ses règles propres, une TAZ capable de lutter face à un univers physique dominé par les multinationales et les politiques inutiles.

Aujourd'hui, alors que GAFA (Google, Apple, Facebook, Amazon) achète son île privée pour en faire un état non soumis aux lois internationales et que les algorithmes - nourris des données amassées sur ce même réseau - menacent d'être la prochaine puissance totalitaire, chacun se rend compte que l'avenir sera plus compliqué que ça.

Ce retournement indique simplement qu'internet n'est qu'un outil, que nous n'en faisons (et ferons) que ce que nous faisons du reste de nos vies. Ni plus, ni moins. La possibilité de voir les techniciens numériques apparaître à leur tour comme la relève d'une économie corrompue ne change rien à la possibilité d'envisager internet comme un possible espace générateur d'émancipation et d'expérimentations.

Ce qui se passe en ligne a un impact majeur dans nos vies à de multiples niveaux; des idées elles-mêmes, à leur organisation, ainsi qu'aux valeurs qui les informent.

La quotidienneté et la quasi omniprésence des médias numériques en font l'un des plus influents vecteurs de transformation de nos modes de vie, de penser et d'agir. Des transformations qui touchent des domaines aussi fondamentaux que nos savoirs (ce qui est considéré comme «de savoir» et ce qui ne l'est pas, mais également la manière dont on acquiert et transmet un savoir); nos fonctionnements économiques (l'open source et la liberté de l'information ne sont plus revendiqués uniquement par une minorité de programmeurs); nos modes de coopération et de socialisation (culture participative, communautés de savoirs, intelligence collective); langages, notre rapport au temps et à l'espace, etc.

Les théoriciens des réseaux [Castells, Jenkins, O'Neil, Terranova] s'accordent pour définir internet comme une structure organisationnelle ouverte, horizontale et sans finalité pré-définie, capable d'intégrer et de gérer une communication interactive et directe.

Un terrain parfait pour le développement de ce qu'on appelle les communautés de savoirs. Ces communautés virtuelles se forment lorsque plusieurs internautes s'assemblent spontanément autour d'un intérêt commun: Batman, le tricot, le dernier livre de Bourdieu, la philosophie du Moyen-âge, nos ancêtres extraterrestres ou l'influence des trous de ver dans la théorie quantique des voyages dans le temps. Utilisant des outils comme les forums de discussion, les wikis, la création de sites internet ou de mailing lists, ces communautés ont pour centre fondamental la discussion et le partage d'intérêts individuels. Alors que certains, à force d'enquêtes, réussiront à trouver le nom des prochains participants à Koh Lanta avant l'annonce officielle des producteurs, d'autres mettront au point une version plus performante d'un programme informatique en open source, résoudre collaborativement des énigmes dans un jeu de piste virtuel géant ou organiseront le soutien et le relais de la révolution verte.

La socialité qui s'organise au sein de ces communautés serait le paradis de Bakounine. Elle fonctionne selon une structure fractionnaire et décentralisée basée sur un modèle de relations et d'associations hétérogènes et indépendantes – non seulement entre les individus mais aussi avec d'autres communautés et institutions. L'appartenance à différents groupes, en plus d'être potentiellement simultanée, est basée sur le principe de libre association et de libre dés-association.

Les communautés, fortes de ces principes, deviennent alors un terreau fertile pour le développement d'une intelligence collective. Allant au-delà d'une simple information partagée, l'intelligence collective fait référence à divers savoirs individuels mis à la disposition de tous les membres du groupe. Pierre Lévy, qui étudie ce phénomène dans le monde physique aussi bien que sur les réseaux, la décrit comme *une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel et qui aboutit à une mobilisation effective des compétences. Loin de fusionner les intelligences individuelles dans une sorte d'instinct magma, l'intelligence collective est un processus de croissance, de différenciation et de relance mutuelle des singularités*.^{vi} L'intelligence collective démultiplie les capacités productrices de la communauté, tout en ayant pour objectif l'enrichissement mutuel des individus.

Loin du culte (hippie) de la communauté fétichisée ou hypostasiée, l'émergence de ces associations virtuelles permet d'envisager une relation nouvelle entre groupe et individu. Une relation non figée, qui s'adapte à chaque circonstance, qui se reconfigure en permanence, qui ne culpabilise pas l'individu, pas plus qu'elle ne permet un individualisme sans communauté. Lors d'un entretien publié dans *A Brief History of Curating*, Seth Siegelaub parle des communautés de son époque et de la manière dont les artistes évoluaient avec, autour et par elles. Il raconte un art que *l'on ne faisait pas pour un public spécifique mais plus pour un groupe d'amis*.^{vii} Si cette description n'est pas devenue la norme dans le monde de l'art d'aujourd'hui, elle se rapproche néanmoins de ces communautés de savoirs que l'on retrouve en ligne.

John Cage, en composant ses pièces, porte une attention spécifique aux relations que ses interprètes vont tisser entre eux lors de leur exécution, il les considère comme de nature éthique et politique. Il avait l'habitude de dire que lorsqu'on compose une partition, on doit toujours l'envisager comme *une manière de représenter une société idéale dans laquelle on aimerait vivre*.^{viii}

Les théories communautaires ont souvent résulté d'une étude de cas anthropologiques ou sociologiques portés sur l'observation de tribus – tribu primitive exotique, peuple géographiquement isolé, société volontairement cloîtrée, minorité underground dans la ville, familles carcérales, etc. – ou d'expériences menées temporairement – LIIP, mouvement révolutionnaire espagnol, etc. Internet, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, permet et même suscite une démultiplication incommensurable d'expériences communautaires; démultipliant par là même les occasions et les expérimentations quant à leurs organisations internes et externes. C'est en ce sens que le réseau mérite d'être envisagé non pas comme un médium spécifique mais comme une sorte d'implémentation active, un design technique capable d'intégrer et de négocier avec l'ouverture des systèmes.

«Complexe» au sens latin du terme > *qui est tissé ensemble*

Tout le monde en conviendra, notre réalité n'a rien de simple. Elle se développe même de façon à ne pouvoir être appréhendée qu'au moyen d'efforts d'articulation de pensée et d'acrobaties discursives grandissants. La complexité du monde contemporain requiert de nouveaux outils d'analyse et d'explication. Mais plus que tout, elle requiert une nouvelle façon de penser. Elle demande une compréhension plurielle du monde capable de voir et de comprendre simultanément les intentions structurelles globales et les mailles complexes reliant les plus petits éléments entre eux. Elle appelle à une approche holistique du système.

C'est le philosophe français Edgar Morin qui définit notre monde comme n'étant pas *compliqué* mais complexe. Complexe au sens latin du terme *complexus*, c'est-à-dire «tissé ensemble». Il nous incite à concevoir notre réalité comme étant composée d'une multitude d'éléments interconnectés et inter-influents dont seule la prise en compte en tant que tel permet l'appréciation des choses. Il nous invite à voir la figure d'ensemble, comme dans une tapisserie. Un exercice mental qui nécessite la mise en

place d'une pensée *moins disjonctive permettant de penser simultanément le singulier et le multiple, l'individu et le groupe*. Morin souligne que des notions apparemment opposées comme autonomie et dépendance ne prennent naissance que l'une par rapport à l'autre et propose une forme de pensée dialogique dans laquelle des notions ou des éléments peuvent être à la fois *complémentaires, antagonistes et opposés*.ix

Bernard Stiegler, au fil de recherches menées notamment au sein d'Ars Industrialis, a remarqué que la navigation internet développe chez l'individu une manière de pensée plus complexe. La connaissance, le savoir et l'autonomie deviennent alors affaire de navigation dans ces flux informationnels. Tout d'abord, il y a une première sensation de vertige due au caractère incommensurable du «meshwork», de la somme d'informations, de connections et de couches. C'est en suivant les liens – en en créant de nouveaux – en remontant les courants – en déconstruisant les schémas – en analysant les circuits – en ré-arrangeant les éléments → en s'y plongeant complètement, finalement, que l'entendement se fait possible. Re-structurer les informations complexes permet de créer un contexte, une possibilité de lecture spécifique.

Qu'il s'agisse d'art ou de séries hollywoodiennes, cette complexité se retrouve au niveau de la production culturelle. Vingt ans après les premiers pas du web, la sitcom et sa forme classique (trois caméras et rires enregistrés) laisse la place à des narrations denses, composées de plusieurs couches que l'on connaît aujourd'hui. Elle touche même la publicité où certaines compagnies ont remplacé les 35 secondes d'images naïves censées vendre un produit par des campagnes «jeux de piste» mêlant réel et virtuel et faisant intervenir le public dans le déroulement de la trame narrative.x

L'évolution est évidente lorsque l'on met en regard une série télévisée du type «Notre belle famille», remplie de redondances et d'acteurs remplacés au fil des saisons, avec une série du type «Sense 8» qui développe un univers global, riche et pourtant cohérent, notamment grâce à la mise en place de multiples collaborations avec des dessinateurs de mangas, des chorégraphes bollywoodiens ou des acteurs de la lucha libre.

Cette transformation est liée à la démocratisation d'internet qui a offert au public la possibilité de se regrouper largement et en temps réel sur des forums pour y partager leurs références et leurs opinions, y discuter les scripts des producteurs et leurs incohérences. À plusieurs, les spectateurs deviennent capables d'analyser un grand nombre d'informations pertinentes et de faire des liens entre différents domaines de compétences. Le public, jusqu'ici considéré comme simple consommateur, est aujourd'hui capable de s'exprimer en dehors du cercle familial ou de la machine à café du bureau. Et face à ce phénomène, les producteurs - qu'ils réalisent des séries, des films ou des jeux vidéos - se voient obligés de proposer des univers plus complexes et des trames narratives plus élaborées pour maintenir l'intérêt du publicxi.

Ian Cheng, Hito Steyerl ou Mark Z. Danielewski font partie des artistes incarnant eux aussi la complexité contemporaine. Libérés – si ce n'est des contraintes économiques, tout du moins du besoin de validation du plus grand nombre – ils peuvent amener la réflexion et l'expérimentation plus loin encore. Avec ses quelques 350 pages, *La maison des feuilles* de Danielewski peut se lire comme n'importe quel autre roman, d'un bout à l'autre. Pourtant, pour celui qui s'y intéresse, l'ouvrage révèle un monde d'une profonde complexité, un univers composé d'une multitude de couches, de portes d'entrée, d'énigmes et de sens cachés. Dans ce livre, le visible et le lisible sont indissociables. Loin d'une simple esthétisation, la distribution des pleins et des vides, le nombre de mots par pages et la distinction typographique des différents narrateurs sont les reflets d'événements internes au récit. Seuls, la plupart des lecteurs n'auraient certainement pas emprunté la moitié des couloirs dérobés. Mais peu après la sortie du livre, une plateforme internet naît à leur initiative. Ils s'y regroupent, mettent en commun leurs découvertes et leurs connaissances propres pour tenter de saisir toutes les implications de l'oeuvre écrite.

Parallèlement, une grande partie de l'offre culturelle largement diffusée se contente d'une espèce d'ersatz de ce monde et de cette réalité. Utilisant les codes esthétiques contemporains, certains artistes proposent une immatérialité vidée de toute complexité, facile à consommer et à digérer. Si la qualité de l'art est corrélée à la maîtrise de la position, c'est quant à ce manque de précision que se fait sentir l'urgence d'un art différent.

Mettre un drone dans chaque installation ne suffit pas à parler de la société de contrôle et sans dis-

tance (ou exagération, ou ironie ou tout ce qui ne serait pas simple copie), la réutilisation directe de codes ne peut mener à la critique. Au contraire, elle transforme les pratiques analytiques en formules et ne témoigne que de stratégies à court termes préférant le produit artistique à son processus. *The appropriation artists who allowed themselves to be overwhelmed by their own material had given up and joined the enemy camp.*

Reste alors à chacun de trouver les moyens de traduire dans son propre langage ce qu'ils cherchent les uns à inventer, les autres à apprendre: des pratiques directement informées par cette complexité.

1. Voir David Peyron, *Culture Geek*, FYP éditions, Limoges, 2013

2. "The term "post-internet" needs some explanation. [...] the internet is not over [...] but it is now a given for many, and artists interested in it are not forced to do art that "functions only on the net and picks out the net or the "net myth" as a theme," but can do physical work & bring this discourse back to the gallery. Although most of the artists maintain an online presence, and do internet based works, there are no websites – and, more importantly, no technologies on show: most of the works are physical (objects, prints, installations, sculptures, even paintings) and, to use another label more successful in new media circuits, "post-digital", ie. Re-materialized from the digital.» Domenico Quaranta, "Art & the internet 1994-2014," in *Megarave Metarave*, Les Presses du réel, Kunsthau Langenthal et WallRiss, p.38

3. Pacôme Thiellement, Lauren Huret, *L'âge des techniciens*, Clinamen, Genève, sera publié en mars 2017.

4. Henry Jenkins, *Fans, Bloggers & Gamers, exploring participatory culture for a fan based politics*, NYU press, New York, 2006

Manuel Castells, *The Internet Galaxy, Reflexions on the Internet, Business, and Society*, OUP, Oxford, 2003

Mathieu O'neil, *Cyberchiefs. Autonomy and Authority in Online Tribes*, Pluto Press, Londres, 2009

Tiziana Terranova, *Network Culture, Politics for the Information Age*, Pluto Press, Londres, 2004

5. Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, Armand Colin, Paris, 2014

6. Pierre Lévy, *L'intelligence collective*, éditions la découverte, Paris, 1994, p.29

7. "at that time, art was not necessarily work made for a general public, but more like a gang of friends. It was a much more limited framework, in any case, a much smaller group of people; even just in terms of numbers, even before one speaks in terms of money or power or anything like that. The artist – I could say most other people in the art world too– had an entirely different relationship with the world around them." Seth Siegelaub in conversation with Hans Ulrich Obrist, *A Brief History of Curating*, Les Presses du réel, Dijon, 2009, p.118-119.

8. Franck Leibovici, in Mathieu Copeland, *Chorégrapheur l'exposition*, Les Presses du Réel, Dijon, 2013, p.43

9. Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, éditions du Seuil, Paris, 1990

10. Campagne *I love bees* crée par 42 entertainment pour le jeu *Halo*.

Campagne *Why so Serious* crée par 42 entertainment pour le film *The Dark Knight* de Christopher Nolan.

11. <http://forums.markzdanielewski.com/forum/house-of-leaves/house-of-leaves-aa>