

# > Artefacts du numérique: occurrences et récurrences

Grzegorz Pawlak

## Résumé

Les intrications de l'ensemble nébuleux d'appareils et de dispositifs qui correspondent au terme de « numérique » sont aujourd'hui fortement enracinées dans les schèmes du quotidien, pendant que s'y déploient potentialités, microcosmes, hypertrophies du réseau et méta-données. Les incessantes opérations de traitement des données interrogent notre rapport à la représentation. Dans le même temps, des accidents y acquièrent des caractéristiques formelles, investies par les artistes dans des processus d'expérimentation.

## Plan

- L'installation artistique, agencement discursif
- Occurrences: un traitement poétique de l'information
- Récurrences: variations et artefacts

## Auteur

Grzegorz Pawlak est artiste et doctorant en arts plastiques, sous la direction de Françoise Parfait, à l'Université de Picardie Jules Verne. Sa pratique artistique et ses recherches relèvent d'une approche poétique du quotidien et d'une interrogation des pratiques technologiques contemporaines, dans le champ élargi des nouveaux médias. Parmi ses pièces récentes, figurent une installation sonore au Musée des Moulages de Lyon (Loiterophily, 2011) ainsi qu'un projet de création poétique sur Twitter (@Phonemes).

Contact mail: [grzegorz.pk@gmail.com](mailto:grzegorz.pk@gmail.com)

Site Internet: <http://twitter.com/Phonemes>

**[1]** Le terme anglicisant de *low-tech* désigne, par opposition à celui de *high-tech*, des objets et des techniques fonctionnant à partir d'éléments de récupération ou désuets, laissant place à des opérations de bricolage et de recyclage

**[2]** Le terme « *tutoriel* » est dérivé de l'anglais *tutorial*, et désigne un outil pédagogique au départ lié au domaine de l'informatique. Il peut prendre la forme d'un texte enrichi d'hyperliens et de documents visuels, voir d'une vidéo ou d'un programme interactif décrivant une succession d'étapes et d'opérations

Dans le domaine des arts plastiques, l'expérimentation intermédiatique s'entremêle régulièrement avec des approches revendiquées sous l'égide du *low-tech* **[1]** ou de l'amateurisme. Du point de vue de la création visuelle et sonore, les opérations de bricolage, de combinaison et d'appropriation des outils technologiques ont aujourd'hui un rôle très concret dans les processus de création, laissant place à l'émergence d'événements imprévus. Derrière les créations audiovisuelles produits par les amateurs, c'est toute une palette de variations méthodologiques qui apparaît, tant les appareils et logiciels se diversifient au sein de démarches autodidactes favorisées par l'internet. Ce type d'apprentissage peut en outre se constituer autour de deux pôles qui viennent compléter l'expérimentation empirique : d'une part une documentation constituée de tutoriels **[2]** en ligne, créés et publiés par de très nombreux contributeurs, et d'autre part des forums de discussion où les échanges peuvent se construire autour de la résolution d'un problème précis. Ces approches autodidactes des outils et des méthodes acquièrent une dimension assumée dans le travail des artistes, qui parfois choisiront de développer les aspects esthétiques issus d'événements imprévus, qu'ils soient nés d'une erreur de manipulation ou du bogue d'un programme. Les processus de création artistique peuvent aujourd'hui mêler une grande variété d'outils dont les spécificités se voient diluées au service de l'œuvre, et du champ élargi des arts plastiques.

On peut noter qu'en ce qui concerne la typologie de l'œuvre d'art, le terme aujourd'hui générique d'installation peut être complété d'adjectifs précisant parfois les modalités techniques qu'il met en jeu (par exemple : vidéographique, interactive). Le terme d'« installation » désigne au sens large un ensemble d'œuvres qui s'est développé depuis les années 1960 pour se voir partiellement investi dès les années 1990 par des moyens informatiques. D'un point de vue pratique, le terme va surtout permettre de qualifier des ensembles scénographiques, d'une complexité variable, que les artistes utilisent dans une problématique d'occupation de l'espace et de stimulation polysensorielle du spectateur.

## L'installation artistique, agencement discursif

À mesure que les frontières entre les médias ont perdu de leur netteté, depuis Dada et les actions enracinées dans la logique des avant-gardes jusqu'aux créations collaboratives de John Cage et Merce Cunningham (dont on pourrait situer le point d'émergence au Black Mountain College en 1952), le *topos* moderniste de la spécificité irréductible d'un médium **[3]** s'est vu contourné, notamment par l'utilisation de la notion d'installation qui a permis aux artistes de qualifier leurs pièces en échappant à la classification d'appartenance picturale, photographique, sculpturale ou vidéographique. L'installation va également permettre d'interroger formellement la notion de mobilité ou la permanence de l'œuvre, lorsqu'elle n'est pas définitive ou qu'elle appelle le spectateur à interagir au sein de l'instance évolutive qu'elle matérialise. En ce sens, elle peut être conçue par l'artiste comme un dispositif déployant une combinatoire d'éléments prévisibles (ou programmés, dès lors que l'informatique entre en jeu) et ouverts à la réception qu'en feront les visiteurs; nécessairement, une part imprévisible du rapport du spectateur à l'œuvre entre également en jeu. C'est à ce titre que l'on peut envisager l'installation comme un médium favorisant la discursivité et une dimension polysémantique concrète, matérialisées par les différentes strates de lecture offertes par l'artiste, qui emploie divers régimes de représentation en simultané. L'imprévu imprègne une part concrète du travail de création artistique en devenant une variable féconde, sur le modèle de la célèbre déclaration de Duchamp déléguant au regardeur la réalisation de la finitude (éphémère) de l'œuvre. C'est une dimension non

**[3]** Clément Greenberg investit le modernisme artistique d'une dimension autocritique qui devient une auto-définition, permettant d'éliminer les emprunts, les impuretés étrangères au domaine propre et unique de chaque art. Voir à ce sujet: C. Greenberg, *La peinture moderniste*, in *Art et culture*. Essais critiques [1961], trad. fr. A. Hindry, Macula, 1988

linéaire du rapport du spectateur à l'œuvre qui est formalisée ainsi, selon des inflexions et des points de référence organisés par l'artiste:

« D'un pôle à l'autre, l'œuvre est remise en cause dans ses fondements traditionnels, comme objet unique, achevé, autonome. Se développent alors d'autres modalités de création comme la performance et l'installation qui vont dominer aussi la production vidéo. On soulignera ici les liens étroits que celles-ci entretiennent avec le théâtre pour avancer l'hypothèse qu'elles ont accompli en quelque sorte certains projets essentiels du théâtre expérimental de cette époque, tels que l'exploration de nouveaux rapports avec le spectateur, sollicité chaque fois de façon différente, ou la mise en œuvre d'autres logiques discursives » [4]

[4] A.-M. Duguet, « Dispositifs », *Communications*, n° 48, 1988, p.222-223

Au sein de ce même texte, Anne-Marie Duguet évoque également l'inclusion de la vidéo dans les dispositifs artistiques de l'installation, par la déclinaison du « dispositif électronique » intégré aux œuvres. C'est par cette électrification progressive de l'installation que l'expérimentation technologique acquiert une part de sa légitimité artistique, en contrepoint des expériences électroniques plus spécifiques au domaine de la création vidéographique dont Nam June Paik est la figure de proue.

## Occurrences: un traitement poétique de l'information

Dans le champ des pratiques des nouveaux médias, les artistes sont eux-mêmes amenés à employer des dispositifs technologiques plus ou moins standardisés qu'ils vont personnaliser et adapter à leurs besoins. En terme de technologie, la personnalisation de l'espace et de l'outil de travail intègre de fait un processus complexe qui lie l'utilisateur aux ensembles de tâches pour lesquelles il prépare ses dispositifs poétiques. L'exemple de l'ordinateur est parlant: une part de l'expertise dans le domaine informatique implique la combinaison de composants matériels adaptés à un usage professionnel, formant un premier ensemble, auquel seront associés divers périphériques et appareils formant des sous-ensembles modulables. Dans son rapport au corps, l'éventail des appareils numériques et de ses systèmes peut être caractérisé par un phénomène de miniaturisation tant au niveau matériel qu'au niveau de la numérisation [5], qui va de pair avec des syndromes d'accélération liés aux flux des informations [6]. Le numérique concerne par principe des problématiques de traitement de données: même si l'artiste n'intervient pas forcément au niveau du langage informatique, il emploie des dispositifs au sein desquels les opérations de modification des portions d'information sont incessantes. De ce point de vue, le champ élargi des dispositifs numériques a produit des paradigmes dont l'actualisation se détermine aussi bien par les usages industriels que par l'utilisation privée des objets médiatiques, des données personnelles et des machines qui les remobilisent. Le terme francisé d'artéfact (depuis le vocable anglais *artifact*) peut désigner le produit d'une intervention humaine, l'artificiel. Le sens privilégié d'*artefact* (du latin *ars et factum*) concerne toutefois la dimension accidentelle d'un phénomène généré dans des conditions expérimentales. C'est cette signification qui l'a amené à être employé dans la terminologie électronique et informatique pour désigner des portions indésirables, des perturbations du flot de l'information.

[5] Si d'une part les appareils tendent à perdre en poids et en taille, d'autre part les données informatiques sont concernées par des préoccupations similaires visant à les rendre communicables plus vite et plus facilement

[6] Voir à ce sujet l'évocation par Nicolas Thély des problématiques de production, de distribution et de réception du numérique au travers des normes de compression, notamment dans *Basse Def - Partage de données*, éd. Presses du Réel, Dijon, 2007

[7] <http://www.ellieharrison.com>

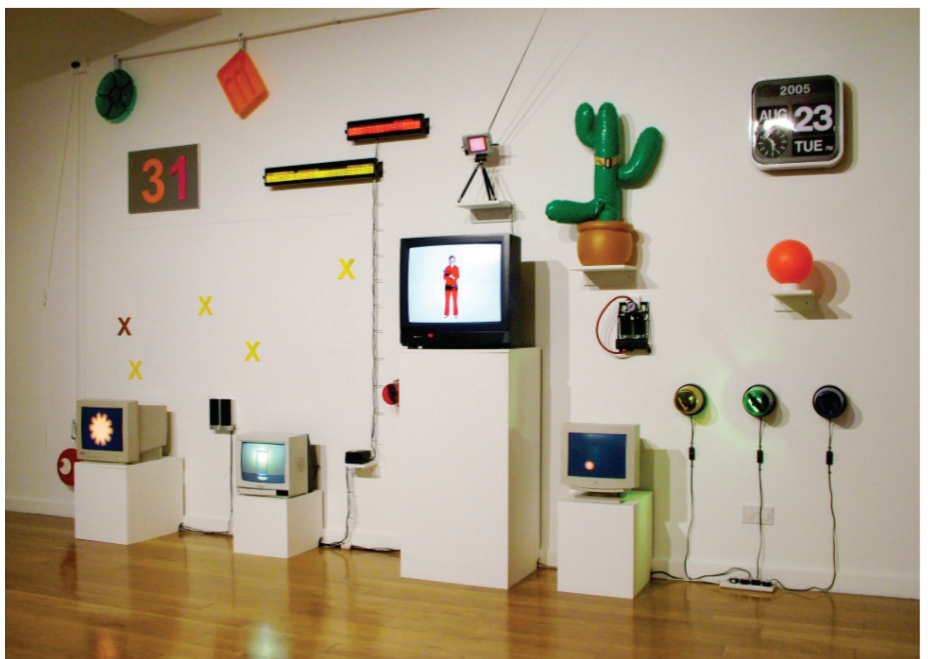
Lorsque l'artiste britannique Ellie Harrison [7] effectue la synthèse d'une mise en relation de données issues du quotidien au sein d'interfaces technologiques, il apparaît que les œuvres qu'elle expose dans des espaces artistiques traditionnels (galeries, musées) sont instrumentalisées comme voie d'accès à ses œuvres accessibles sur l'espace Web qu'elle a créé et

qu'elle administre. Un de ses projets s'articule autour de deux œuvres liées : l'une étant le *Daily Data Logger* et la seconde le *Daily Data Display Wall*. La première œuvre consiste en un dédoublement de l'artiste en un spécimen dont le quotidien va être étudié, quantifié autour de faits anodins d'une part, et d'autre part en un personnage affublé d'un dispositif constitué d'outils statistiques, de fiches types, qui lui permettent de répertorier les informations jour après jour.

Les données récoltées sont par nature de l'ordre de l'imprévisible, recoupant aussi bien le temps de sommeil que le nombre de pas effectués, les diverses activités accomplies ou les gaz émis par le spécimen. Harrison saisit quotidiennement un ensemble représentatif d'informations liées à son comportement et à son activité corporelle. Ces données sont par la suite réinvesties au sein de la seconde œuvre, la *Daily Data Display Wall*, en étant transmises au personnel de la galerie chaque matin afin que soit configurée la disposition des éléments présents dans l'installation conçue par Harrison. Cette pièce consiste en un espace où figurent des interfaces lumineuses, des moniteurs, des chartes colorées qui sont ajustées selon les données accumulées, pour en quelque sorte représenter de manière fluctuante cette portion de vie quotidienne de l'artiste. L'œuvre est actualisée à l'aide d'un ensemble d'actions comme peut l'être une page Web par quelques interventions au sein d'un *back office* [8], et c'est d'ailleurs par courrier électronique que sont transmises les instructions quotidiennes aux opérateurs de la galerie. La portée humoristique du projet, au-delà de l'aspect très sérieux et élaboré du costume, de la documentation et des feuillets d'instruction très précis créés pour l'occasion, se retrouve dans la manière dont Ellie Harrison évoque les objectifs de l'expérimentation : des ensembles visant à interroger l'existence d'une corrélation entre les différents événements du quotidien et les expériences vécues par l'artiste. Ces ensembles sont notamment destinés à faire émerger tout rapport entre la température extérieure et le nombre de tasses de thé qu'ingère le spécimen, entre le temps que le spécimen passe à dormir et le nombre de disputes auxquelles il prend part, entre la quantité de temps que le spécimen passe sur son ordinateur et le nombre de personnes auxquelles il parle, et enfin entre le fait que le spécimen souffre ou non des effets d'une consommation excessive d'alcool et le nombre de bonnes idées qui lui viennent à l'esprit.

**[8]** Le terme *back office* désigne une partie d'un site Web ou d'un système informatique qui permet de l'administrer, et d'opérer des modifications. Une traduction littérale donnerait : arrière-bureau ou arrière-boutique

Ellie Harrison, *Daily Data Display Wall*, 2005, installation, dimensions variables, Angel Row Gallery. Photo: Julian Hughes. Courtesy Ellie Harrison



Pour chaque ensemble, une représentation est proposée au moyen des objets situés dans l'espace de la galerie, et dont les tailles et les positions vont varier. Ces fragments d'existence, ici quantifiés et intégrés au sein d'un système de représentation créé de toutes pièces, acquièrent un statut poétique les faisant émerger du fond d'immanence du quotidien, sans échapper à une esthétique *low-tech* et ludique, par là même ancrée dans le monde de l'enfance. Il est intéressant de noter que la première phase, liée au *Daily Data Logger*, consiste en la quantification et l'échantillonnage [9] d'informations personnelles par Ellie Harrison, tâches le plus souvent sous-traitées par les machines informatiques et représentées dans les interfaces homme-machine. Dans la deuxième phase, les informations sont affichées à même un mur, suite à des interactions entre les employés de la galerie et les machines disposées là par l'artiste. Harrison effectue une double médiation qui met en perspective l'automatisation de la production et de la restitution des données, et le choix qu'elle fait d'employer dans ce processus ses données personnelles n'est pas anodin. Ce choix peut faire écho à l'analyse foucauldienne de la notion de dispositif, qui tisse un réseau entre les éléments d'« un ensemble résolument hétérogène » [10] dans un but rationnel ou fonctionnel, en ce que l'œuvre d'Harrison mobilise une combinatoire entre les relations de pouvoir, de subjectivité et une hétérogénéité indéterminante. L'imprévu y tisse une trame dont le dessin émerge par l'itération, la récurrence et la reformulation d'éléments au travers d'une machinerie artistique émulant les processus de l'informatique. La démarche artistique d'Ellie Harrison constitue ici le prolongement thématique d'une œuvre significative datant de 2002: elle prend la forme d'une intégration à sa vie quotidienne d'un autre dispositif de captation employant la photographie numérique. Cette récolte de données rigoureusement retranscrites au sein d'un espace numérique dédié s'intitule *Eat 22* [11], et investit un site internet qui est toujours en ligne aujourd'hui. Ce travail est basé sur un principe simple: Ellie Harrison a décidé de documenter et de photographier tous les aliments qu'elle ingérerait durant une année et un jour. En déterminant quelques règles strictes, elle a fixé le cadre d'une ritualisation du repas, avec à chaque fois comme étape préalable l'enregistrement d'une image avant toute ingestion de nourriture. Constituant une base de 1640 photographies consultables individuellement, ou bien sous la forme d'une séquence vidéo les reprenant par succession chronologique, *Eat 22* place là encore l'artiste en position d'auteur et de sujet d'une expérience contraignante, d'une accumulation de moments privés capturés par l'appareil numérique. Le statut des images ainsi produites oscille entre le genre de l'autoportrait, et le simple référencement d'une instance répétée, au sein d'un projet qui se structure autour d'une typologie de la prise de nourriture, jusqu'à l'écoeurement. Ellie Harrison explique elle-même qu'à mesure que le projet avançait son comportement vis-à-vis de la nourriture a changé, la rigueur routinière lui pesant de plus en plus. La portion de l'imprévisible concerne dans ce projet aussi bien des représentations issues d'un dispositif qui a évolué pour devenir contraignant, que l'impact même de celui-ci sur la vie de l'artiste. Remplissant au départ une fonction artistique synthétisée par un ensemble de règles, le projet d'Harrison a généré une surcouche d'intentionnalité qui fait écho à ce que Michel Foucault nomme un processus de « surdétermination fonctionnelle » où « chaque effet [engendré par le dispositif], positif ou négatif, voulu ou non voulu, vient entrer en résonance, ou en contradiction, avec les autres, et appelle à une reprise, à un réajustement, des éléments hétérogènes » [12].

[9] L'échantillonnage et la quantification sont des caractéristiques du traitement numérique de l'information, par lequel un objet médiatique sera par exemple divisé en un certain nombre de sous-échantillons, dont chacun aura des propriétés d'intensité ou de colorimétrie dans le cas des images. Ainsi, une image numérique est divisée en une certaine quantité de pixels, dont chacun adopte une couleur quantifiée par l'intensité des rouges, verts et bleus dans le cas d'un affichage sur écran

[10] M. Foucault, « Le jeu de Michel Foucault », in: *Dits et écrits, T. III*, Paris, Gallimard, 1994 (1977), p.299

[11] <http://www.eat22.com>

[12] M. Foucault, *op. cit.*, p.299

Ellie Harrison, *Eat 22*, 2002, œuvre multimédia. Courtesy Ellie Harrison & Wellcome Trust



Ces photographies intègrent de fait l'ensemble nébuleux d'images présent sur l'internet, dépassant le cadre du cénacle artistique pour intégrer le paysage éclaté des réseaux numériques. L'itérativité des œuvres d'Ellie Harrison joue de cette frontière fluctuante, en se basant sur des actions quotidiennes transfigurées par l'intention artistique, puis ramenées au sein du flux d'information qui a intégré notre réseau de commodités et de banalités. Les images d'Harrison ne témoignent d'aucune recherche esthétique, et peuvent même comporter les caractéristiques des portraits photographiques visibles sur Internet: l'appareillage est réduit au strict minimum, l'image restituant l'improvisation privée de la prise de vue tout en étant vouée à être exposée face au collectif. L'artiste elle-même est plus qu'exposée, son individualité est morcelée dans la répétition d'un enregistrement méthodique qui laisse transparaitre la lassitude d'un visage usé par la lourdeur du procédé, qui finit par nous laisser nous-mêmes. D'une certaine manière, *Eat 22* pourrait constituer le pont entre la pratique de la photographie numérique dans toute sa banalité, et l'implication postmoderne du corps de l'artiste dans le processus de création artistique. La récurrence et l'accumulation qu'Ellie Harrison emploie finissent par matérialiser des instances de saturation, en une synthèse temporelle cumulative de variations, qui malgré leur part d'imprévu épuisent une éventuelle signification.

C'est une dimension prospective que l'on peut finalement dégager de cet exemple, qui concerne l'exploration de la relation du corps appareillé aux représentations générées par cet appareillage. Les dispositifs numériques permettent, au travers des principes qui déterminent leur fonctionnement, d'approfondir et de prolonger les processus de « surdétermination fonctionnelle », par la répétition et la duplication. La situation initiale (et transversale) de la prise de repas se transforme en une instance actualisée, qui est organisée autour d'un motif visuel. Finalement, c'est un propos artistique organisé autour d'un programme qui aura progressivement pris le pas sur la satisfaction d'un besoin vital dans ce projet, obligeant l'artiste à ajuster son comportement aux conséquences imprévues d'une décision arbitraire.

## Récurrences : variations et artefacts

Par la découverte permanente des possibilités et l'apprentissage parfois autodidacte des outils numériques, l'utilisateur peut présider à l'ensemble des étapes traditionnellement sous-traitées dans le monde de l'audiovisuel : l'ensemble des opérations est désormais réalisable à partir d'un ordinateur personnel, de la conception à la postproduction. Une des caractéristiques récurrentes du travail de l'artiste Samuel Rousseau consiste en l'adoption de moyens techniques à mesure qu'ils apparaissent sur le marché, moyens qu'il s'approprie pour fabriquer des représentations qui allient la complexité technologique à la simplicité visuelle :

« Le grand risque, c'est de se perdre dans l'abîme de la technologie. Je plie toujours les machines à mes envies et mes besoins, je ne cherche pas à produire de belles images vidéos comme les vidéastes savent le faire avec les effets spéciaux. Ce qui m'intéresse, c'est de créer du sens, de créer des images mentales. Je veux fabriquer des images qui s'impriment dans le cortex des gens qui regardent mes pièces; si elles parviennent jusqu'à, elles ont peut-être une chance de modifier leur perception des choses. Quand je pense à une pièce, je tends vers elle et seulement ensuite je cherche le bon logiciel ou le bon moyen technique pour y arriver. La vidéo est un outil, l'ordinateur est tout à fait comparable à un couteau suisse. » [13]

[13] S. Rousseau, extrait d'un entretien avec Marie Courtois, *Artabsolument*, n°36, 2010, p.36

Rousseau évoque ici une approche intéressante du dispositif technologique : hors des contraintes esthétiques ou procédurales de l'industrie culturelle, sa pratique de l'outil privilégie l'hétérogénéité et ce que l'on pourrait nommer une non-spécialisation. L'artiste prend ici le parti des pratiques amateurs et de la fabrication permanente de ses processus poétiques : il conçoit tout à la fois des œuvres et le moyen de les réaliser. Cette expérimentation continue engage l'artiste dans une posture artéfactuelle, un ré-agencement qui peut laisser à l'imprévu une part assumée dans la détermination de l'œuvre, diamétralement opposée aux démarches de maîtrise technique qui visent à évacuer au maximum l'imprévisible.

[14] N. Bourriaud, *Postproduction*, Paris, Les presses du réel, coll. « Documents sur l'art », 2003, p.5-13

Nicolas Bourriaud accole au terme de *postproduction* [14] une typologie globale de l'usage artistique, pointant les actions d'utilisation d'un déjà donné par les artistes contemporains qui n'ont plus nécessairement à produire leurs œuvres ex nihilo. L'ancrage profond exercé par l'échantillonnage au sein des formes hybrides de la culture dépasse de loin le cadre artistique et l'économie liée à celui-ci. Il faut justement reconnaître dans cette émergence les ouvertures et libertés offertes par les nouveaux répertoires de créativité liés à la technologie, sans qu'elles aient nécessairement besoin d'être validées au sein des instances économiques ou institutionnelles du monde de l'art. Les prolongements contemporains du *sampling* [15], né à l'orée des années quatre-vingt, ont d'autre part débordé de la confidentialité des milieux artistiques et de l'hermétisme des problématiques exclusivement technologiques, pour se constituer en un objet d'étude des sciences humaines. De nombreux exemples abordés dans notre propos portent d'ailleurs avec eux une part fragmentée de ces principes, d'une part par l'implication d'un déterminisme formel issu de l'utilisation de l'ordinateur et d'outils numériques (manières de faire), et d'autre part par l'influence exercée par le milieu culturel ambiant véhiculant ces principes dilués depuis longtemps (manières d'être).

[15] Ce terme anglais désigne aussi bien des aspects techniques liés à la création et au traitement d'échantillons, que les pratiques culturelles héritées de l'expérimentation musicale concrète

Au sein de la culture de l'échantillonnage c'est l'appropriation et la transformation qui prennent valeur de notions structurantes, permettant la formation d'un conglomérat autour de l'individualité fluctuante de l'artiste/ auteur. Isoler un échantillon, le sélectionner, l'analyser, l'introduire dans un système avec lequel il interagira; cet ensemble d'opérations appartient aussi

bien au domaine scientifique qu'au domaine culturel et médiatique. Lev Manovich évoque à plusieurs reprises les modalités de fonctionnement des objets néomédiatiques et des dispositifs permettant leur production dans son ouvrage *Le Langage des nouveaux médias*. Ce qu'il dénomme « logique de la sélection » constitue le pendant typologique général de structures formelles basées sur l'échantillonnage :

« Bien que l'ordinateur naturalise le modèle d'autorialité de l'œuvre en l'identifiant à une sélection dans des fonds d'objets prédéfinis, ce modèle était déjà opérant dans les anciens médias, comme en attestent les spectacles de lanterne magique. À leur sujet, l'historien du cinéma Charles Musser fait remarquer que, contrairement au cinéma moderne dans lequel l'autorialité de l'œuvre s'étend de la pré à la postproduction, mais n'inclut pas la phase de présentation (la présentation « théâtrale » d'un film étant complètement standardisée et ne comportant pas de décisions créatives), la présentation d'un spectacle de lanterne magique était un acte extrêmement créatif. Son projectionniste était en réalité un artiste qui agençait avec beaucoup d'adresse une présentation de diapositives achetées à des distributeurs. On a ici un parfait exemple de l'autorialité d'une œuvre construite par la sélection. Un auteur assemble en un même objet des éléments qu'il n'a pas créés. Son énergie créatrice s'exerce dans la sélection et le séquençage de ces éléments plutôt que dans une création originale » [16].

[16] L. Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Paris, Les presses du réel, coll. « Perceptions », 2010, p.256

La construction néomédiatique a entériné cette logique autour des interfaces et des programmes eux-mêmes, en relation permanente aux bases de données et aux possibilités combinatoires qu'elles offrent. L'instauration de l'œuvre et les étapes de sa formation pourront parfois être modulées au gré des manipulations et interactions avec la machine, devenant un principe actif dans la détermination de sa forme. Les logiciels permettent un contrôle étendu de l'information, qu'il s'agisse de captations du réel ou d'éléments synthétisés par l'ordinateur. Le flot temporel, les instances de répétition – intrinsèquement liés au vidéographique – deviennent des éléments centraux dont la manipulation permettra de donner une place à la perturbation et à l'imprévu. La génération d'événements accidentels devient un champ d'expérimentation plastique, tributaire de la matérialité et des principes de fonctionnement du support confronté à l'itération d'opérations de compression, provoquant une dégradation et une déconstruction de la continuité du contenu visuel et sonore. Plusieurs types de formats d'encodage et de compression sont utilisés en informatique, et certains parmi ceux-ci sont *destructifs*, en le sens qu'ils altèrent les données pour en réduire la taille. L'enjeu est d'obtenir par un compromis un fichier de la meilleure qualité pour une occupation d'espace disque limitée. Le format d'image *JPEG* en est un bon exemple, étant devenu un standard dans la photographie numérique et dans certains usages de l'internet, bien qu'il sacrifie certaines portions d'information.

[17] L'extrait sonore est disponible en ligne sur ce site: [http://ubumexico.centro.org.mx/sound/source/LucierAlvin\\_Sitting.mp3](http://ubumexico.centro.org.mx/sound/source/LucierAlvin_Sitting.mp3)

[18] Le terme anglais de *datamoshing* pourrait être traduit littéralement par « bousculade de données ». Le *glitch art* désigne un ensemble de pratiques exploitant les failles logicielles et les erreurs ainsi générées comme des éléments formels

Alvin Lucier, en procédant à de multiples ré-enregistrement successifs d'une séquence sonore dans une pièce vide (*I am sitting in a room*, 1969 [17]), dégrade de fait la portion reconnaissable de l'extrait parlé pour l'enrichir des propriétés acoustiques de l'espace de diffusion. D'une manière similaire, le principe de fonctionnement de l'encodage vidéo numérique peut être travaillé pour générer des défauts, techniquement désignés par le terme d'artefact, à partir de ce qui serait à la base une erreur de manipulation répétée, ou bien par la gestion habile des faiblesses d'un logiciel, comme au sein du courant esthétique du *datamoshing* (aussi nommé *glitch art* [18]). Le contenu de l'image vidéographique figure alors plutôt le processus technique devenu processus créatif, et ses défauts devenus éléments de composition à part entière. D'abord imprévues, ces



résultantes d'erreurs de manipulation deviennent par la répétition des outils de modification formelle, un répertoire esthétique qui reste encore à explorer en abordant les dispositifs numériques à contre-pied. Jacques Perconte, artiste français né en 1974, aborde ce champ en prolongeant les logiciels utilisés en vidéo numérique par des programmes qu'il conçoit afin de générer des dérèglements dans la continuité des calculs à l'œuvre. *Après le feu* (2009) est un film court qui témoigne de sa recherche d'une instabilité étrangère à la spécificité des contenus numériques [19]. Les *artefacts* qui apparaissent à l'image se déploient lentement à mesure que le paysage évolue dans un travelling avant; les repères temporels du flux vidéographique sont biaisés, et l'espace colorimétrique évolue vers des saturations peu naturelles. C'est dans une certaine épaisseur de l'image numérique que les outils de Perconte pénètrent, déclenchant des processus de métamorphose calculés par l'ordinateur, mais complètement imprévisibles pour l'utilisateur ou le spectateur. L'image filmée entre en friction avec des strates de défauts potentiels, des portions de données concomitantes qui éclosent à l'écran comme des fleurs fluorescentes.

L'image synthétique acquiert par ces développements expérimentaux une nature versatile, actualisable: le numérique permet de recommencer, répéter à loisir ces modifications et leurs ajustements. L'agencement interne des données est reconfigurable, modulaire, comme le sont les machines qui les produisent. Les barres de chargement qui s'affichent à l'écran au moment de l'exécution de calculs informatiques complexes sont un reflet métaphorique de la synthèse en cours de réalisation, dans les circuits de silicium et les horloges des processeurs informatiques. Des process, processus en cours procédés par des processeurs.

Les *artefacts* qui émergent dans les objets médiatiques ont aujourd'hui intégré la palette d'effets et de signes à détourner par l'artiste; ils ont de plus une dimension ironique, car ils sont un produit artificiel généré par un objet numérique en cours de gestation artificielle lui aussi. L'éventuel emploi de ces *artefacts* repose pour le moment sur une part aléatoire et expérimentale, mettant en jeu la compréhension de l'abstraction relative du langage informatique et le détournement de ses failles, pour amplifier leur portée esthétique. C'est un processus qui lie une combinatoire relevant par moments du bricolage à l'intérieur même de l'outil de création (dans le cas des artistes qui interviennent dans le champ de la programmation informatique) à une recherche formelle passant par la reconfiguration structurelle du support numérique, un matérialisme de l'erreur et de l'imprévisible répondant aux lois des combinaisons électroniques. Finalement, c'est autour du principe de la mobilité accrue de l'artiste d'une part (miniaturisation des dispositifs de captation) et de la mobilité des enjeux ré-activant le principe d'existence de l'œuvre d'autre part (miniaturisation et modularité des systèmes informatiques et de leurs contenus numériques), que la notion de synthèse en gestation évoquée par Anne-Marie Duguet permet d'envisager les variations et dissonances constituant un champ d'exploration artistique. La représentation s'appréhenderait désormais davantage comme un système: « un processus à la fois technique, sensible et mental » [20] opérant la synthèse de nos habitudes et de nos interactions avec les dispositifs.

[19] Des visuels et un extrait du film sont accessibles sur le site de l'artiste: <http://apres.technart.net/>

[20] A.-M. Duguet, « Dispositifs », *op. cit.*, p.240