

École du Magasin - 10ème session - statement

Digital Deviance

Le présent texte constitue le point de convergence des travaux entrepris dans le cadre de notre champ de recherche, ainsi qu'une manifestation matérielle de notre processus de pensée. Il apparaît donc nécessaire de préciser le contexte et les circonstances spécifiques dans lesquels il a été élaboré. Nous avons choisi d'entreprendre un projet curatorial visant à définir et interroger la notion de « cyberculture ». Dès le début de nos recherches, nous nous sommes intéressés au travail du collectif Critical Art Ensemble (CAE). Leurs écrits théoriques critiques sur les médias électroniques et les biotechnologies, leur positionnement en tant qu'artistes-activistes et résistants culturels, leur pratique intégrant et combinant des modes d'expression variés nous sont apparus particulièrement pertinents par rapport à nos préoccupations. Nous avons donc invité à Grenoble Steve Kurtz et Steve Barnes, membres fondateurs de CAE, avec qui nous avons travaillé durant la dernière semaine de mars 2001. Nous pensons que cette démarche et ce contexte pédagogique constituent déjà un acte curatorial, dans la mesure où ils remettent en cause les relations traditionnelles qui existent non seulement entre artistes et commissaires d'exposition, mais plus largement entre l'institution et le public. Ce travail collaboratif a eu pour résultat la production d'un « statement » rédigé en anglais dont ce texte constitue à la fois une traduction et une tentative d'appropriation de notre part.

De la déviance digitale

Si nos recherches se sont à l'origine développées autour de l'idée de cyberculture, il nous est apparu que cette notion était définie de manière trop générale pour permettre d'élaborer une stratégie d'exposition, notamment du fait de l'usage pléthorique qui en est fait aujourd'hui. La cyberculture est en effet communément associée à l'informatique online et implique également une référence directe aux recherches dans les domaines de la robotique et de la cybernétique. Cependant, notre propos et nos intentions dans ce projet ne peuvent être circonscrits à ces champs spécifiques et l'usage de la notion de cyberculture aurait eu pour effet de limiter nos possibilités, en particulier sur le plan des media susceptibles d'être représentés dans notre exposition. Nous avons donc cherché une autre notion qui nous permettrait de mieux expliciter nos préoccupations. Cela nous a conduit à l'idée de *digitality*, un concept théorisé par CAE dans un article intitulé « Recombinant Theatre and Digital Resistance » (1). Bien que l'équivalent français du terme anglais digital soit « numérique », nous avons choisi de traduire ici le néologisme *digitality* élaboré par CAE par le terme de « digitalité » afin de rester le plus proche possible de la terminologie originelle. Ce concept s'avère en effet être plus précisément défini et il nous semble mieux correspondre aux pratiques contemporaines et à la situation culturelle actuelle que celui de cyberculture.

Nos recherches sur la digitalité ont commencé par l'identification de ses limites en tant que modèle (à la lumière de ses représentations récentes dans le paysage culturel). Nous avons tout d'abord constaté qu'il existait un décalage entre ses possibilités théoriques et ses applications pratiques dans diverses expositions. Selon le sens commun, la digitalité (et par extension, le digital) est souvent définie en association avec la technique plutôt que par ses dimensions méthodologiques et/ou philosophiques. Cependant, la digitalité est plus qu'une

simple caractéristique destinée à qualifier un dispositif technique ; elle renvoie à une façon d'interpréter le monde et d'agir en son sein. Nous entendons également remettre en cause l'idée d'une opposition bipolaire et manichéenne entre digital et analogique. D'un point de vue historique, le monde a été interprété à travers le filtre hégémonique de l'analogique. Mais au cours des deux derniers siècles, c'est-à-dire à l'ère de la reproductibilité de masse et de la montée en puissance du système de production capitaliste, le modèle digital a remis en cause cette domination et ces deux paradigmes sont entrés en concurrence. D'un point de vue strictement technique, le conflit entre les deux modèles se concrétise lorsqu'en 1948, Claude Shannon, ingénieur-électricien des laboratoires Bell, parvient à résoudre le problème de l'envoi d'un signal clair à travers un canal bruyant. La solution consiste à transformer le son en un code numérique/digital qui peut être émis à travers le canal et retransformé en son lors de la réception du signal. L'encodage digital du signal permet à celui-ci de traverser le canal sans que le bruit ne transforme ou ne détériore sa structure, et son décodage à l'arrivée permet la réception d'un message clair et intelligible. Dans le domaine des technologies de l'information et de la communication, le modèle analogique est rapidement tombé en désuétude au profit du modèle digital. Mais l'influence du digital s'est également peu à peu étendue à l'ensemble du champ de la production culturelle. Du point de vue des principes généraux, la différence entre les modèles analogique et digital réside dans un contraste entre les postulats de base : tandis que l'analogique prétend que l'ordre est généré par le chaos (et le chaos par l'ordre), le digital suggère que l'ordre émane de l'ordre (par le biais de l'encodage). L'attitude digitale consiste donc à isoler et à s'appropriier un ordre existant dans un système spécifique, et à déplacer, décontextualiser et appliquer cet ordre dans un système différent.

Ainsi, dans le champ de l'art peut-on distinguer de manière didactique deux démarches différentes. D'une part, une démarche de type analogique qui représenterait, via les canons de l'histoire de l'art et de la critique, la quête d'un style original qui serait propre à la vision artistique de son auteur, et qui aurait pour objectif de mettre en évidence un ordre perceptif singulier et inédit, dégagé du chaos des sensations par une sorte de génie artistique (dans ce cas, l'œuvre ne peut être dupliquée, elle ne peut être que contrefaite ou vouée à la décrépitude du temps). D'autre part, une démarche de type digital qui consisterait à concevoir une œuvre en faisant appel à des procédés machinistes garantissant la possibilité d'une reproduction équivalente (ici, l'œuvre défie l'originalité dans la mesure où elle peut être reproduite aussi longtemps que les produits qui la constituent continuent d'être fabriqués).

Comme nous l'avons mentionné précédemment, nous n'entendons pas suggérer que digital et analogique existent en tant que formes purement bipolaires et opposées, mais plutôt qu'ils se situent dans un continuum au sein duquel coexistent de nombreuses manifestations hybrides. Considérons par exemple le modèle fordiste de production. À partir de 1904, Henry Ford a tenté de fabriquer des voitures que l'on pourrait qualifier de digitales dans la mesure où toutes les unités de production étaient équivalentes les unes aux autres à la sortie des chaînes de montage (modèle T). Cependant, en mettant à la disposition des acheteurs toutes sortes de kits destinés à adapter les modèles de base à leurs besoins spécifiques ou à leurs choix esthétiques individuels, Ford intégrait également des caractéristiques analogiques visant à adapter l'offre à la demande. Le problème par rapport au modèle fordiste est apparu dans le processus de production lui-même. Ford ainsi que d'autres fabricants demandèrent à leurs ouvriers de devenir une extension de l'appareil machinique digital. En d'autres termes, les ouvriers, littéralement « incorporés » aux chaînes de montage, furent transformés de « corps de désir » en « corps d'instrumentalité ». En relation au principe d'efficacité, l'économie capitaliste a insisté sur le fait que le désir ne peut avoir d'autres objets que ceux validés en

regard des paramètres de la production et de la consommation. Cette tendance réductrice de l'économie politique capitaliste a été un point d'achoppement de la résistance politique. Les travaux de Marx et Engels sur les industries textiles londoniennes au 19^e siècle avaient déjà mis en lumière ce caractère aliénant du mode de production capitaliste. Ce phénomène d'instrumentalisation du corps du travailleur apparaît également, de manière certes caricaturale, mais tout à fait explicite, dans *Les Temps modernes* de Charlie Chaplin. Les activistes, grâce à des moyens à la fois analogiques et digitaux, ont tenté de favoriser la libération du désir en perturbant, en subvertissant et en semant la confusion dans les structures et les codes qui homogénéisent et canalisent les désirs individuels et le consensus collectif qui s'établit à propos de leur définition et de leur expression.(2)

Nous proposons de concentrer notre attention sur les moyens digitaux de résistance, d'envisager comment et dans quelle mesure la résistance culturelle peut s'appropriier les caractéristiques digitales du système contre lequel elle lutte dans une logique de réplication ; comment elle adopte et détourne les formes emblématiques du pouvoir qu'elle conteste afin de mieux le combattre.

La déviance est définie comme ce qui s'écarte d'une norme, un comportement qui échappe aux règles communément admises par la société. Ainsi, l'activisme peut-il être considéré comme une forme de déviance sociale dans la mesure où il légitime l'expression de désirs qui sont typiquement labellisés « marginaux », « anormaux », « pathologiques » ou « illégaux ». L'appropriation de la tendance capitaliste envers le digital par les activistes dans le but de réaliser des objectifs libératoires apparaît dans le paysage culturel comme une déviance à la fois dans la forme et dans le contenu. En tant que forme, la pratique culturelle digitale a été réduite à deux ou trois catégories standardisées : le net.art, l'interactivité, les réalités virtuelles et dans certaines occasions, la vidéo. Les acteurs de la résistance digitale subvertissent et étendent la catégorie institutionnelle des « nouveaux médias » et tendent ainsi à se positionner comme sujets déviants par rapport aux institutions culturelles. En termes de contenu, les déviants digitaux entreprennent une pratique pédagogique qui élargit le champ du discours public (3) sur les questions de la représentation dans le processus global de contestation. La connexion impliquée entre les corps désirants, la pratique résistante digitale et le discours public constitue une préoccupation centrale dans notre projet en général et dans notre exposition en particulier.

Contre la méthode

La méthodologie est l'élément le plus difficile à décrire dans notre procédé. Cela est dû au fait que toutes les méthodes ont une problématique unique – ces causalités inhérentes qui prédéterminent le résultat de toute exploration. Ainsi, nous souhaitons, dans la mesure du possible, minimiser les restrictions méthodologiques. Nous ne pouvons certes pas rejeter a priori tout système d'organisation, mais nous entendons adopter des principes aussi souples et flexibles que possible. Une telle approche implique une position dadaïste qui tend à intégrer la contradiction comme une composante nécessaire de l'expérimentation (4). Notre objectif étant de mettre en lumière des stratégies et des modes d'énonciation plutôt que des formes et des media, nous souhaitons présenter une série de manifestations, parfois contradictoires, du modèle digital, afin que les possibilités d'interprétation restent ouvertes au maximum. Ces méthodes culturelles digitales fondées sur la reproduction ordonnée sont désignées par des termes tels que : appropriation, plagiat, montage, sampling, recombinaison, détournement, ready-mades, clones... Ces typologies peuvent se matérialiser à travers n'importe quel médium. Ce qui associe un praticien culturel avec la digitalité, c'est essentiellement

l'application de principes philosophiques et/ou méthodologiques, et non pas seulement la mise en œuvre de certaines technologies. En outre, il paraît important de préciser que nous nous intéressons à un certain réseau, une scène artistique déjà constituée et active, mais à ce jour, peu ou pas représentée en France au sein des institutions culturelles. En effet, les artistes-activistes dont nous présentons les travaux sont pour la plupart en contact les uns avec les autres, ils ont souvent déjà collaboré sur des projets communs, et ils partagent évidemment des préoccupations et des méthodologies similaires. Il s'agit donc de s'approprier un ordre existant, ce réseau de résistants culturels constitué de fait (de manière extra institutionnelle), puis de créer à partir de cela un nouvel ordre en reconfigurant ce réseau, en y intégrant de nouveaux éléments et en le présentant dans un contexte nouveau, c'est-à-dire en le rendant accessible au public français par le biais d'une exposition au sein d'une institution culturelle importante. La seconde problématique de notre processus émane de la position que nous occupons vis-à-vis de la structure dans laquelle nous travaillons, en tant que sujets en formation dans un programme d'études curatoriales. Comme le modèle théorique que nous avons suivi et comme nous-mêmes en tant que sujets, notre processus méthodologique est en état de devenir. Plutôt que de présenter un « produit fini », notre but est de proposer une représentation de notre processus d'analyse des principes et des pratiques culturelles digitales à un moment particulier de son évolution.

Une brève discussion sur l'approche institutionnelle

Après l'examen de la documentation relative aux expositions passées qui ont abordé les questions liées au digital, à la cyberculture et/ou à l'activisme, nous avons pu clairement identifier un ensemble de stratégies d'exposition que nous avons jugées inapplicables à notre projet. En effet, au cours des années 1990, l'assimilation du digital aux nouveaux médias, son association à des dispositifs techniques particuliers ainsi que sa conception en tant que genre, lui-même subdivisé en un jeu limité de catégories fixes et homogénéisées, ont contribué à définir une problématique globale qui a inspiré la plupart des stratégies d'exposition (Mythos Information au festival Ars Electronica, Net Condition au ZKM...). Ces stratégies n'ont pas spécialement eu pour effet de stimuler le discours sur les implications philosophiques de la digitalité. En outre, les collections permanentes des institutions en question, celle du ZKM notamment, sont également concernées par ce problème : les appareillages interactifs que ces institutions tendent à collectionner deviennent généralement des dinosaures technologiques en quelques années du fait de l'évolution rapide de la technologie tant au niveau du matériel que des logiciels.

Notre approche s'apparente davantage à celle mise en œuvre au Kunstlerhaus de Stuttgart dirigé par Fareed Armaly – avec qui nous nous sommes d'ailleurs entretenus à propos de ces questions. Cette institution, bien que dédiée à l'étude des médias sur les vingt dernières années, est loin de présenter un simple étalage des possibilités techniques liées au digital : elle réserve une large place à d'autres media, notamment imprimés, et envisage la digitalité en termes de possibilités méthodologiques plutôt que techniques.

L'histoire des rapports entre art et activisme étant longue et complexe, nous avons tenté de repérer dans une volumineuse documentation des stratégies d'exposition qui pourraient répondre à nos besoins spécifiques. Avec l'introduction de la digitalité envisagée sous toutes ses formes dans le discours activiste, le champ des possibilités s'est considérablement élargi. Nous avons pensé devoir envisager des questions telles que la communication en ligne à grande vitesse, les rapports entre le online et le offline, les possibilités offertes par les réseaux et les tactiques électroniques. Notre démarche a également été orientée par la question plus

générale de la globalisation, qui finalement a radicalement étendu le champ et la portée de l'activisme. Dans une certaine mesure, ces nouveaux domaines n'ont pas été théorisés de manière adéquate et un nombre trop peu important de pratiques ont été testées jusque-là. Cependant, nous pensons tout de même pouvoir travailler par analogie à partir des stratégies de certaines expositions passées. Deux expositions-clefs ont influencé nos considérations quant à la manière de procéder : *The Democracy Project* de Group Material et *Future Heritage* de World Information Organisation. Toutes deux ont utilisé des méthodologies digitales en reproduisant des systèmes culturels dans un but subversif. Néanmoins, elles sont parvenues à inclure dans leurs initiatives toute une variété de media différents produits par des sujets dans des positions fort diverses.

La plus ancienne des deux expositions, *The Democracy Project* (1988-89) présenté à la DIA Art Foundation en 1990, a constitué une référence utile sur deux points. D'une part, les positionnements identitaires étaient équitablement diversifiés du fait de la multiplicité des identités et rôles culturels des contributeurs qui provenaient de sphères publiques diverses et représentaient un large spectre de rôles spécifiques (comprenant des artistes professionnels et amateurs, des étudiants, des activistes, des critiques culturels...). D'autre part, l'exposition était ouverte à tous les media ; cependant, elle ne présentait pas d'appareillages électroniques digitaux. Ces media n'étaient présents que d'un point de vue conceptuel. L'étude de ce modèle ainsi que les discussions que nous avons eues à ce sujet avec Julie Ault nous ont permis de comprendre comment nous pourrions utiliser les formes digitales pour atteindre nos propres objectifs.

Le site web dédié à l'exposition *Future Heritage*, (<http://www.world-information.org>), présentée pour la première fois à Bruxelles 2000, nous a fourni un exemple plus contemporain de l'usage qui peut être fait du contraste et de la différence en tant que moyens d'articulation et de représentation des discours résistants et marginaux. Cette exposition combinait les technologies d'encodage mécanique avec des systèmes analogiques, des interventions techniques courantes et les applications les plus récentes de l'informatique et de la bio-informatique. Plusieurs représentations graphiques en deux dimensions mettaient également en évidence l'impact de certaines activités invisibles sur notre quotidien. Cette stratégie a eu pour effet de remettre en cause une certaine propension à présenter exclusivement des travaux faisant état du dernier cri de la technologie, et de renforcer notre conviction selon laquelle les machines digitales électroniques ne devaient pas nécessairement dominer l'exposition.

Plutôt que de présenter une collection de dispositifs visuels contribuant seulement à l'avancement dans la recherche technique, notre but dans cette exposition, est de montrer un ensemble de travaux divers qui pourrait contribuer à une discussion réfléchie sur les possibilités conceptuelles de la pratique culturelle digitale.

École du Magasin, 10e session

Notes:

(1) Critical Art Ensemble, « Recombinant Theatre and Digital Resistance », in *The Drama Revue*, MIT Press, hiver 2000.

(2) Félix Guattari. *Soft Subversions and Chaosophy*, New York, Semiotext(e), 1996. Nous

souhaitons profiter de cette opportunité pour préciser que nous sommes d'accord avec la position de Guattari concernant le désir. Le désir est tout ce qui existe dans l'humain avant l'introduction du langage. C'est un champ ouvert qui offre une infinité de trajectoires possibles, et est perpétuellement en état de devenir. Tandis que le désir ne peut être circonscrit par des codes sémiotiques, il peut cependant être canalisé grâce à la réduction de ce champ ouvert schizophrénique à un flux restreint, rationalisé et correspondant strictement aux flux machiniques acceptables en regard du modèle d'économie politique dominant.

(3) « discours public », cette expression renvoie ici au sens que Group Material a pu lui donner à travers une exposition telle que *Democracy* : elle implique une proximité de fait entre le public et les travaux présentés (et parfois même une participation directe et active dans leur production), et donc une interactivité réelle – et non feinte comme c'est le cas dans la plupart des expositions dites interactives.

(4) « Un dadaïste reste complètement froid devant une entreprise sérieuse quelconque, et il sent anguille sous roche dès qu'on cesse de sourire pour prendre une attitude et une expression faciale annonçant que quelque chose d'important va être dit. Un dadaïste est convaincu qu'une vie digne d'être vécue ne sera possible que si nous commençons par prendre les choses à la légère, et si nous supprimons de notre langage les sens profonds mais déjà pourris qu'il a accumulés au cours des siècles (“chercher la vérité” ; “défendre la justice” ; “s'intéresser passionnément”, etc.). Un dadaïste est prêt à promouvoir des expériences joyeuses même dans les domaines où le changement et l'expérience semblent être exclus (exemple : les fonctions fondamentales du langage). » Paul Feyerabend, *Contre la méthode - Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Paris, Seuil, 1979, p. 18.