

## Jusqu'ici tout va bien ? Archéologies d'un monde numérique

Marjolaine Arpin

Number 126, Fall 2020

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/94315ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

### ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this review

Arpin, M. (2020). Review of [Jusqu'ici tout va bien ? Archéologies d'un monde numérique]. *Espace*, (126), 76–83.

## Jusqu'ici tout va bien ? Archéologies d'un monde numérique

Marjolaine Arpin

**BIENNALE D'ART NUMÉRIQUE NÉMO  
CENTQUATRE-PARIS  
12 OCTOBRE 2019 –  
9 FÉVRIER 2020**

Après trois premières éditions respectivement sous le signe de la sensorialité, de la figure de la prosopopée et de la notion de hasard, l'exposition principale de la Biennale d'art numérique NémO propose cette année sa version des « archéologies du futur<sup>1</sup> ». Empruntant aux méthodes du design spéculatif (ou design fiction), elle anticipe un scénario qui n'a *a priori* rien d'utopique, tout du moins d'un point de vue humain. En effet, l'extinction de notre espèce y est consommée, ce qui octroie aux œuvres exposées, vestiges du genre humain, une valeur archéologique. En invitant le public à se voir comme des êtres du futur et à observer ces objets de notre présent comme ceux d'un devenir advenu, les salles du CENTQUATRE se présentent comme une vaste capsule de temps prétendument non préméditée<sup>2</sup>. Si l'exposition comporte quelques maladroresses, elle a le mérite de réunir nombre d'œuvres fort fécondes, tout en abordant diverses questions d'une pertinence indéniable. Encore une fois, c'est le duo originel de cette biennale formé de José-Manuel Gonçalves et Gilles Alvarez qui s'en charge, privilégiant tantôt le ludique, tantôt le poétique, le tout avec une portée philosophique notable quoique d'une finesse inégale.

Comme le projet commissarial et le sous-titre de l'exposition le laissent deviner, le numérique y est envisagé non seulement en tant que technique ou catégorie artistique mais, plus largement, en tant que paradigme sociétal. Le ton est d'ailleurs donné d'emblée dans l'espace central de la halle quant à la diversité des pratiques : sculptures, installations et vidéos se côtoient face à la murale *MondialeTM* (2016), signée Beb-deum. Hybridant l'image imprimée et animée, dans cette même texture toute synthétique qu'on connaît à l'artiste, *MondialeTM* aligne visages, torsos et corps entiers artificialisés, comme s'il s'agissait d'un monumental catalogue de produits. Déclinaison d'une fiction graphique et littéraire imaginée en collaboration avec Alain Damasio, l'œuvre fait entrevoir de monstrueux possibles post-humains, résultats d'un délire biotechnologique et marchand autour du métissage des corps.

Mais parmi la trentaine de propositions artistiques rassemblées au CENTQUATRE, c'est en empruntant des pistes autres que celles liées au corps que la très grande majorité nous invite à penser le monde technologique actuel – et son éventuel



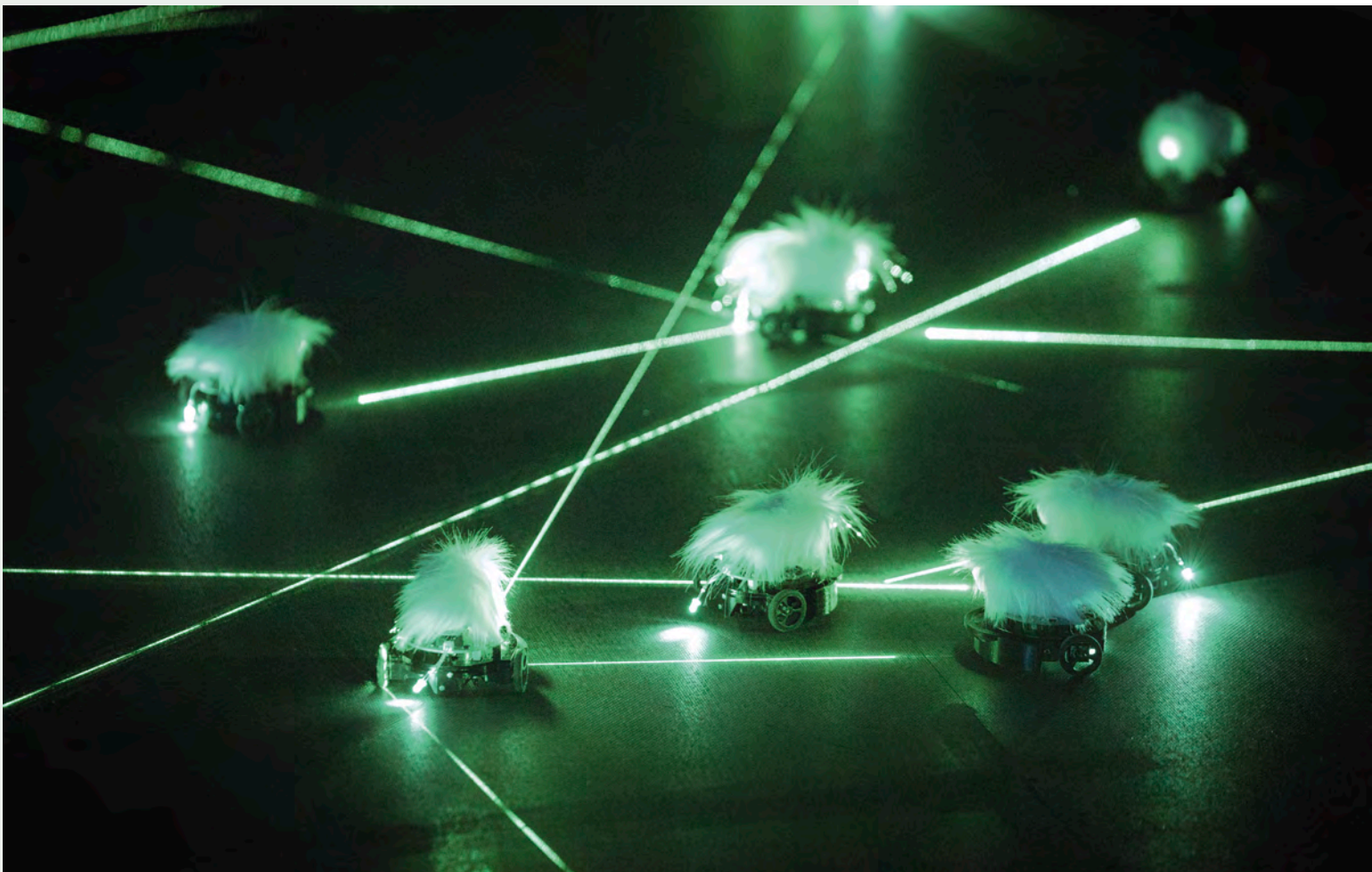


**Kristof Kintera**, *Out of Power Tower*, 2018-2019.  
Acier, bois, batteries, 430 x 540 x 600 cm.  
Photo : Quentin Chevrier.

après. La question des déchets, et surtout de la quantité démesurée dans laquelle le produit notre société technologique globalisée, revient à quelques reprises. C'est notamment le sujet des deux propositions de Krištof Kintera : la sculpture *Out of Power Tower* (2018–2019) et l'installation *Post-naturalia* (2016–2017), présentées côte à côte sur le sol de la grande halle. De loin, la première apparaît comme une cité miniature pixelisée, avec ses gratte-ciels aux mosaïques multicolores noircies par la crasse. Mais c'est à proximité que le sinistre amas architectural, qui pourrait bien, tout compte fait, relever du caveau néogothique, révèle sa matière constitutive et, par le fait même, sa portée signifiante : il s'agit en fait d'un assemblage – un cimetière – de piles usagées, souillées de coulures et de cendres pour ajouter au glauque. L'accumulation de ce petit objet qu'on pouvait jadis croire banal, tout comme l'hyper-itération du motif qu'il devient ici, aboutit à des volumes aussi massifs que surchargés, exacerbant presque de leur pesanteur notre sensation de gravité. Le funèbre mastodonte fait donc écho au caractère immensément énergivore de l'ère anthropocène ainsi qu'aux restes tragiques qu'il engrange, pour lesquels l'enfouissement pose des problèmes évidents.

Si la seconde pièce de Kintera met elle aussi en scène nos rebus technologiques, c'est surtout la dimension vivante qu'ils semblent avoir gagnée qui frappe, notamment par leur intrication avec le végétal et par la dimension sonore de l'installation. Ici, câblages, puces électroniques et autres restes informatiques envahissent le sol pour en venir à former les entrelacs d'une « néo-nature » qui éclot en pétales de verre fondu et en corolles de filaments métalliques. Tel un souffle machinique,

So Kanno, *Lasermice*, 2018. Détail de l'installation. Photo : Quentin Chevrier.





**Projet EVA**, *L'Objet de l'internet*, 2017. Aluminium, polycarbonate, ordinateur, moteurs, composants électroniques, diodes électroluminescentes et actuateur acoustique, banc en bois, 170 x 170 x 250 cm. Photo : Quentin Chevrier.

les grésillements qui s'échappent du microcosme laissent deviner une nouvelle étape dans l'« âge du cuivre », où l'électricité aurait fait du minéral un nouveau règne du vivant. L'apparence de vie ne s'arrête pas là puisque, sous certains angles, la parcelle prend les allures d'une ville miniature – une lecture qui est d'ailleurs alimentée par le point de vue aérien adopté dans la vidéo, postée à quelques mètres. Si l'illusion s'effrite quelque peu lorsqu'on y regarde de près, l'étrange imbrication entre matières terreuses, électroniques et pseudo-végétales, tout comme cet enchevêtrement d'échelles, persiste à nous *insituer* tout en évoquant différentes manifestations du vivant qui évolueraient en parallèle, à différents niveaux. Ingénieuse anticipation transcrivant bien les carrefours encore impénétrables entre réalités microcosmiques et macrocosmiques.

En plus de ces matières brutes réputées inanimées qui semblent désormais dotées de vie(s), l'idée selon laquelle les machines que nous avons engendrées finiront par nous survivre et prospérer de manière autonome plane tout au long de l'exposition. Dans cet ordre d'idées et dans cette filière (chère au duo de commissaires) qu'on pourrait nommer le bal des machines, *Lasermice* (2018) de So Kanno apparaît comme une prestation de *gumboots* miniature robotisée. Sur le plancher de danse comme dans l'espace voué au public, l'obscurité quasi totale nous empêche de bien discerner les artisans de cette irrésistible rythmique percussive, qu'on devine néanmoins résulter des martèlements du sol. Suivant la cadence, des faisceaux *laser* percent l'obscurité, si bien qu'on finit par distinguer de petites bestioles à roulettes coiffées de longs poils, colorés en vert sous l'effet de leurs artères lumineuses – à la croisée de la souris d'ordinateur, du rongeur du même nom et de la luciole. L'essaim que compose la soixantaine de menues machines occupées à leur danse tribale prend une teneur aussi poétique que philosophique quand on comprend qu'il calque un phénomène naturel : le comportement synchrone de certains insectes (dont les lucioles, évidemment). C'est donc une chorégraphie évolutive en réseau qui se joue ici, une performance où les individus se synchronisent



au contact de leurs semblables, l'ensemble gagnant progressivement en harmonie. Ainsi, non seulement l'installation apprend-elle à qui l'ignorait cet attendrissant phénomène naturel rarement perceptible pour l'œil humain, mais elle fait converger deux « modes » de connexion : celle (souvent invisible) du vivant et celle (littérale) des appareils, semant au passage l'idée selon laquelle les machines pourraient, elles aussi, faire communauté.

Dans une veine connexe où le chorégraphique s'allie à la robotique, mais avec un tout autre esprit, *L'Objet de l'internet* (2017) de Projet EVA (Étienne Grenier et Simon Laroche) se présente comme le mausolée d'un internet appartenant au passé, reproduisant certains effets des réseaux sociaux dans une expérience en deux temps. De l'extérieur, le dispositif donne surtout à voir la personne qui, s'étant glissée au cœur de la machine, la vit de l'intérieur – son « usager.ère » donc. Cet engin à voyager dans les limbes de l'internet fait dès lors songer aux enjeux de surveillance liés au réseau des réseaux, ainsi qu'à une certaine mise en exposition de soi corollaire de sa version dite sociale, le Web 2.0. Cette question de l'exhibition prend encore une autre ampleur dans l'expérience que promet l'intérieur du singulier habitacle. Car dans le ballet étourdissant que déploient les dizaines de miroirs sans tain tournoyant autour de notre tête – qui font qu'on ne peut voir ceux-là mêmes à qui l'on a consenti de nous épier – l'œuvre nous plonge dans une mise en abîme sans fin, répétant de toutes parts et ad vitam æternam une seule et unique image : la nôtre. On se trouve ainsi comme prisonnier.ère d'un éclatement infini de *selfies*. Parés de jeux de lumière aussi finement chorégraphiés que les virevoltes incessantes des miroirs, nos portraits prolifèrent au point de composer une sorte d'aleph égotiste – un (hyper)espace où un moi démultiplié se donne à voir sous tous les angles à la fois sans se confondre<sup>3</sup>.

À noter que c'est au fond d'une salle à la facture faussement archéologique que prend place *L'Objet de l'internet*. Si cette partie de l'exposition semble charnière, quelques-unes des propositions artistiques qu'elle met en scène menacent de verser dans la caricature, applications quelque peu littérales de l'axe commissarial. Par exemple : un squelette sur table identifié comme celui d'*Homo Stupidus Stupidus* (2008, Maarten Vanden Eynde), des pierres tombales aux inscriptions ironiques comme « tout ira bien » (*Cimetière du réconfort*, 2016, Timothée Chalazonitis), ou encore des fragments de bas-reliefs où l'iconique poing avec pouce levé fait figure d'hiéroglyphe hypermoderne (*An Exhibition for Future Generations*, 2017, Vladimir Abikh).

En arrière-plan de ces œuvres singeant l'artéfact ancien et en parallèle du sépulcre que signe Projet EVA, la vidéo de Thomas Garnier projetée sur grand écran (première partie de *Cénotaphe 0*, 2018) nous fait parcourir de l'intérieur une architecture industrielle, déserte et froide, grâce à ce qu'on croirait être une caméra-espion. À bien y regarder, on finit par distinguer cette perspective et cette profondeur de champ toutes particulières que sont celles de la maquette filmée. C'est ce que confirme le diorama dissimulé derrière qui, lorsqu'on s'y penche, dévoile bien plus que cet intérieur de bâtiment auquel on pouvait s'attendre : le paysage architectural miniature, où intérieur et extérieur se confondent désormais, s'y délie à l'infini – grâce aux réflexions démultipliées qu'opèrent, ici aussi, des miroirs sans tain. Mais encore plus que sa manifestation spatiale, c'est l'infini temporel de *Cénotaphe 0* qui donne à l'œuvre toute sa portée. En effet, un mécanisme robotisé s'applique à la construction et à la déconstruction perpétuelles de cette « ruine instantanée » à jamais en chantier, parfaitement paradoxale et foncièrement obsolète : un mausolée retourné sur lui-même, qui ne contient que sa propre irréalisation... et la pyramide de débris qu'il est voué à générer indéfiniment, en pure perte. L'absurdité d'une obsolescence mortifère, qui n'est plus « programmée » mais immanente, constitutive, est ici poussée à son comble.

Maarten Vanden Eynde, *Homo Stupidus Stupidus*, 2008. Squelette humain, argile, 120 x 120 x 30 cm et  
Thomas Garnier, *Cénotaphe 0* (détail), 2018. Photo : Quentin Chevrier.

Les questionnements éthiques se poursuivent avec les œuvres rassemblées dans les Écuries du CENTQUATRE, vaste (et dense) parenthèse vidéographique. D'une diversité de techniques traitant de thématiques variées, on bascule ici dans un foisonnement d'écrans qui nous plonge essentiellement dans l'éthique des technologies – de la robotique rudimentaire à l'intelligence artificielle en passant par le paradigme additif, pour lequel *The 3D Additivist Manifesto* (2015) de Moreshin Allahyari et Daniel Rourke se fait sans surprise le véhicule<sup>4</sup>. Au vu des dialogues qui émergent de l'association des œuvres, entre le rappel à l'ordre d'un robot industriel, sommé de recopier un équivalent de la première loi de la robotique, « I must not hurt humans » (*The Punishment*, 2017-2019, Filipe Vilas-Boas), et la guerre automatisée orchestrée à l'échelle miniature par Alain Josseau (*Automatique War*, 2018), on se voit presque forcée d'admettre que ladite loi prescrite par Asimov en 1942 pourrait déjà, moins d'un siècle plus tard, s'avérer caduque – *a fortiori* quand on songe au développement des armes autonomes, extensions éventuelles des armes pilotées à distance que Josseau met en scène<sup>5</sup>. Dans un autre registre, et aussi absurde que puisse paraître le procès pour homicide intenté à un algorithme (forme désincarnée d'intelligence artificielle) veillant aux intérêts d'une multinationale de la finance, celui mis en scène par Helen Knowles dans *The Trial of Superdebt Hunterbot* (2016) a la pertinence de pointer d'autres béances du système judiciaire – le socle même des états capitalistes dits « de droit » – devant la complexité exponentielle qu'entraîne le développement des technologies, certes, mais aussi face aux libertés octroyées au monde de la finance.

Ainsi, la plongée dans un monde littéralement post-humain à laquelle nous convie l'ensemble de cette proposition spéculative non seulement nous ramène inévitablement à l'ouvrage phare de Fredric Jameson cité en introduction, mais semble répondre à l'appel sur lequel conclut l'auteur quant à la nécessité de « développer une angoisse de la perte du futur<sup>6</sup> ». Cette peur, si elle en venait à perturber assez le présent, pourrait selon lui nous permettre d'échapper à « ce futur prédit et colonisé qui ne constituerait qu'un prolongement de notre présent capitaliste<sup>7</sup> ».

**Marjolaine Arpin** est détentrice d'une maîtrise en histoire de l'art de l'UQAM. Ses recherches portent sur la miniature démesurée contemporaine : des pratiques sculpturales et installatives à échelle miniature qui, à la fois, déjouent et rejouent excès et incommensurables caractéristiques d'un monde globalisé hautement technologique. Depuis 2010, elle a publié des textes dans diverses revues d'art et opuscules d'exposition. D'origine montréalaise, elle vit et travaille à Paris.

**Thomas Garnier**, *Cénotaphe 0*, 2018. Vue du diorama automatisé et système vidéo en direct, aluminium, béton, plexiglas, bois Valchromat, acier, 500 x 1500 x 2000 cm. Photo : Quentin Chevrier.

1. Une formule que l'on doit à Fredric Jameson depuis la publication de *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Londres, Verso, 2005.

2. Assemblages d'artefacts préservés plus ou moins intacts jusqu'à leur découverte par des générations futures, certaines capsules de temps (comme celle que forme la présente exposition) sont si substantielles qu'elles en viennent à présenter « un instantané de la civilisation humaine à un temps T » (Xavier Boissel, *Capsules de temps : vers une archéologie du futur*, Paris, Éditions Inculce, p. 10). Souvent le fruit d'une sélection minutieuse, puis scellés et enfouis par souci de protection, quelques spécimens non intentionnels existent : Lascaux et Pompéi, par exemple.

3. Voir Jorge Luis Borgès, « L'Aleph », *L'Aleph*, Paris, Gallimard, 1967 [1962], p. 191-213.

4. Sur la publication imprimée cousine de cette œuvre, voir de Bernard Schütze « Les formes de l'avenir. Quelques notes au sujet du *3D Additivist Cookbook* » paru dans *ESPACE art actuel*, n° 116, printemps-été 2017, p. 56-65.

5. Sur cette question qui préoccupe aussi bien les sphères onusiennes et militantes que les spécialistes de l'*International Joint Conferences on Artificial Intelligence* (IJCAI), voir Amandeep Singh Gill « Le rôle des Nations Unies dans les nouvelles technologies appliquées aux systèmes d'armes létales autonome », *Chronique ONU*. [En ligne] : [bit.ly/33TxVmJ](http://bit.ly/33TxVmJ); et « Autonomous Weapons: an Open Letter from AI & Robotics Researchers », *Future of Life Institute*. [En ligne] : [bit.ly/31sN5fD](http://bit.ly/31sN5fD)

6. Fredric Jameson, *Archéologies du futur : Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, 2007, p. 392.

7. *Ibid.*, p. 385.



