



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Gilles BOENISCH

Démontage Détournement Dérision

La défaite numérique



*sous la direction de
Claude Nosal et Claire Lahuerta*





crem centre
de recherche
sur les médiations
équipe d'accueil 3476
communication, langue, art, culture

DOCTORAT
Sciences de l'Information et de la Communication

DÉMONTAGE, DÉTOURNEMENT, DÉRISION
La « défaite » numérique

Gilles BOENISCH

Thèse dirigée par Claude NOSAL et
Claire LAHUERTA (co-directrice)

Jury :

Marie-Sylvie POLI - PR 71 - Université Avignon
Nicolas THELY - PR 18 - Université Rennes 2

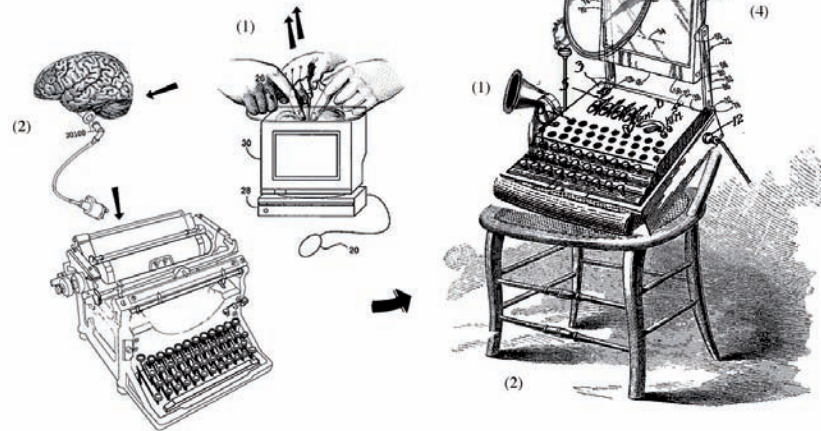
RÉALISATIONS



Remington,
de la série *digital.defeat*, 2008.
50 X 47 X 40 cm



- (1) TRANSPLANTATION
- (2) GREFFE
- (3) PRISME POUR RETOUR VISUEL
- (4) ÉCRAN
- (5) RETOUR SONORE ET TACTILE
- (6) BÂTI



Remington est la première expérimentation de notre recherche. Elle repose sur l'interrogation : « qu'arriverait-il si l'ordinateur commençait à résister ? ».

Résultat de la combinaison d'une chaise, d'une machine à écrire Remington, d'un compresseur et d'un ordinateur, notre intention est sans doute dans cette assemblage particulier d'obtenir un objet exceptionnel, à la fois parfaitement fonctionnel et éminemment inutile, « hors-normes » : la volonté de sortir de la sérialité aseptisée, raconter une histoire, donner une lecture singulière et sculpturale.

Les questions soulevées sont l'obsolescence, l'efficacité, la normalisation des dispositifs numériques en proposant une parodie « rétro-futuriste », voire nostalgique. Ce sont aussi toutes celles qui nous incitent invariablement à nous positionner dans le registre bricolé, appelant l'énigmatique, l'unique, le drôle, le magique : greffer dans les objets des charges symboliques et d'affectivité.

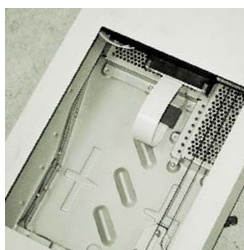
Avec un fonctionnement bruyant, résistant, inattendu, l'utilisateur est invité à intervenir via l'affichage de boîtes de dialogue récalcitrantes. Celles-ci l'incitent

à presser une séquence de touches piégées provoquant la mise en place d'un rapport « anachronique » qui met en lumière l'importance de l'interdépendance de l'utilisateur aux systèmes numériques qu'il utilise quotidiennement.

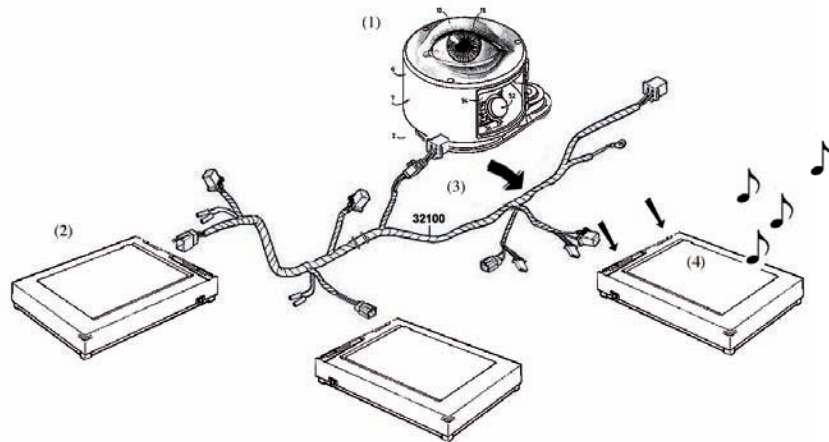




JoyScan,
de la série *digital.defeat*, 2009.
700 X 700 X 20 cm



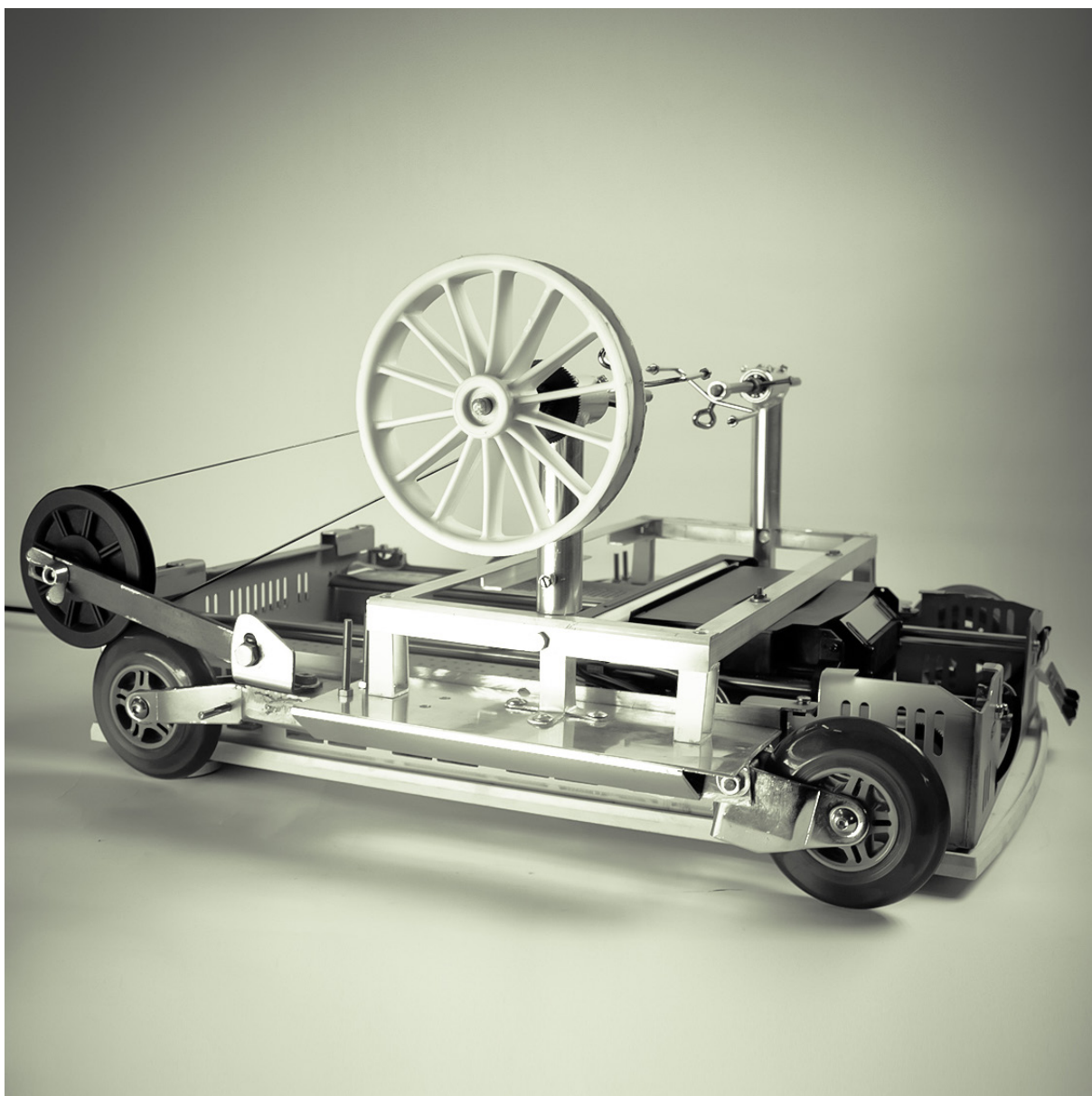
- (1) DÉTECTEUR
- (2) SCANNERS
- (3) FAISCEAU
- (4) DÉPLACEMENT DU CAPTEUR OPTIQUE



JoyScan est une œuvre reposant sur le détournement de scanners à plat, à des fins musicales. Ces outils de numérisation et de capture du réel sont bricolés pour en faire de véritables instruments sonores. La modification consiste à court-circuiter une série de composants qui permettent d'accéder à des éléments préalablement en mémoire : le déplacement du chariot de numérisation selon une séquence précise.

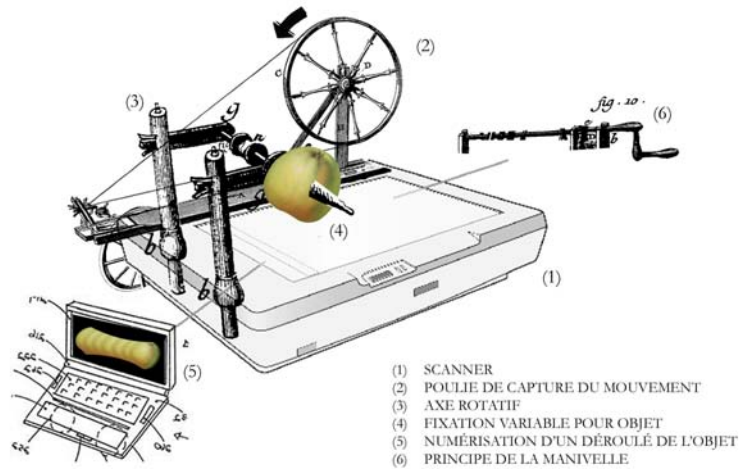
À l'approche du spectateur, un détecteur de mouvement enclenche le processus de numérisation qui ne s'opère plus de manière continue et linéaire mais par saccades successives. Ordonnées selon des durées, des pauses et des distances choisies, les déplacements nous offrent une interprétation de « l'Hymne à la joie ».

Nous utilisons donc le défaut sonore des scanners pour en faire un élément poétique dépourvu de l'utilité première de la précision attendue d'un tel outil. Cela ouvre le questionnement sur la standardisation, l'usage, le détournement ainsi que l'influence de ces outils dans leurs prédispositions.



UnScan,
de la série *digital.defeat*, 2009.
63 X 63 X 33 cm





En associant un scanner à des trotinettes et un tournebroche, *UnScan* met en œuvre l'idée de capturer « un déroulé de la peau des objets », au lieu d'en numériser les représentations bidimensionnelles.

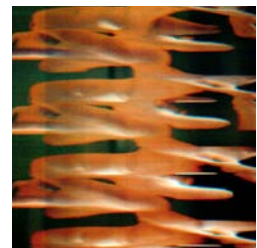
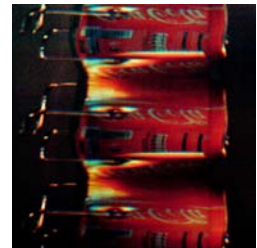
Ce dispositif particulier utilise les mécanismes d'origines sur lesquels sont greffés des jeux de poulies et un chariot mobile. Cette modification nous permet de produire des images inattendues, qui s'apparentent à une succession de strates, une sorte de sédimentation d'image-texture.

Le détournement engage cette curieuse caractéristique de faire tourner, dévier, faire un détour, comme pour modifier la position, l'angle de vue, la signification, et de créer un tournant dans le destin de l'objet : c'est ce que nous faisons littéralement ici ; l'objet tourne, change de point de vue, crée de nouvelles significations.

Cette approche nous permet de produire des résultats toujours insolites, donnant à voir une conception différente des objets sous la forme d'images-expériences. Une approche qui pose la question de la validité des dispositifs, et surtout de leurs mécanismes prédestinés à retranscrire de manières systématiques toujours le

même mouvement, toujours la même fonctionnalité, toujours le même type d'image.

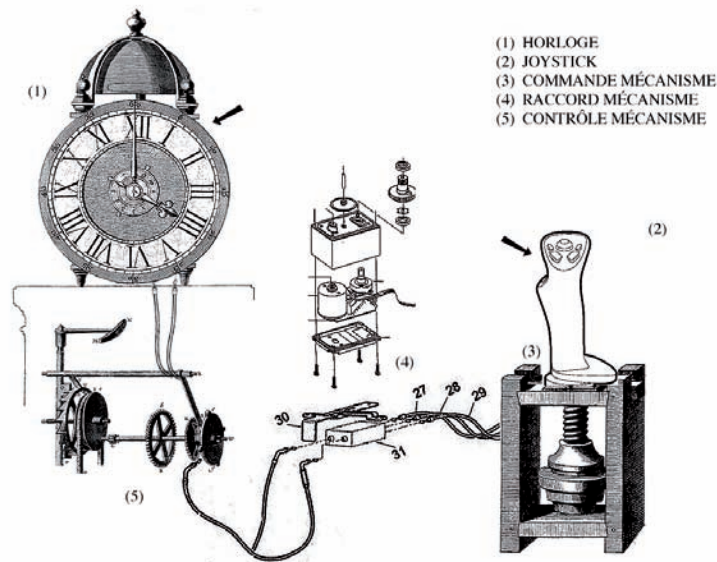
Détourner c'est changer la destination d'un voyage, par l'intervention imprévisible d'une force qui impose une nouvelle dimension.





TimeControl,
de la série *digital.defeat*, 2007.
25 X 25 X 35 cm





Temps-réel, synchronicité, intantanéité, chronicité, processus, flux, simulation, calcul, non-linéarité sont quelques-uns des termes récurrents qualifiants la problématique du temps en relation au numérique. Ainsi, « jouer avec le temps », « contrôler le temps », « réfléchir sur la dimension relative du temps à l'heure numérique » sont les interrogations à l'origine de la série *TimeControl*.

Les dispositifs se composent d'un réveil raccordé à un joystick. D'un côté nous avons la représentation de l'aspect immuable du temps qui passe, de l'autre la possibilité d'intervenir et « de prendre en main » un appareillage symbolique du jeu vidéo, pour modifier le temps affiché.

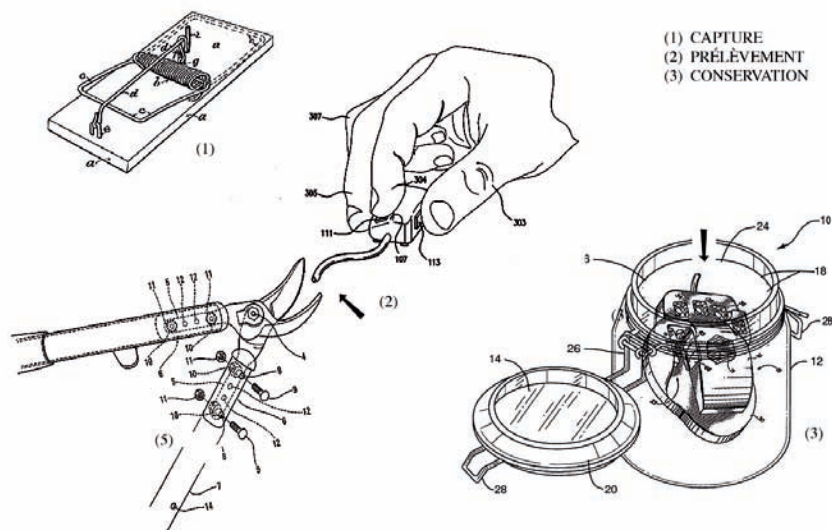
La dimension « ludique » souvent mise en avant par l'interactivité est donc le point essentiel de cette réalisation. Ce que l'on attend du spectateur est qu'il joue le jeu du système dégagé du simple amusement, qu'il ait la valeur d'une interprétation ou d'un exercice en se plaçant du côté de l'œuvre.

L'œuvre est là pour déstabiliser le spectateur alors même que celui-ci s'efforce de trouver sa place dans le dispositif, de découvrir le principe et le propos *en jouant*. Une invitation à l'expérimentation, à la prise de conscience de la problématique.



Historia,
de la série *digital.defeat*, 2007.
10 X 10 X 20 cm





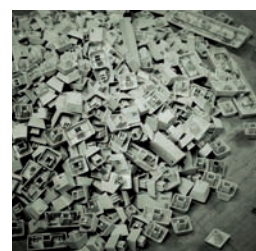
Par souci de liberté nous avons décidé de nous séparer de cet animal domestique contraignant : « nous avons coupé le cordon..., nous avons tué notre souris ». Elle nous a semblé totalement obsolète, vieillissante et bien trop présente dans notre vie, comme si elle était le dénominateur commun de nos tentatives infructueuses. Pourtant, une fois le fil sectionné nous réalisons notre attachement : nous l'avons ainsi enfermée dans un bocal hermétique rempli d'un liquide conservateur, pour devenir le premier objet de la série *Historia*.

Le second, conservant des touches de clavier, tente de renouer avec la tradition typographique en rendant aux caractères leur mobilité. Devenus interchangeables ils sont par leur isolement devenus « intouchables ». Ils ne s'offrent plus à nous comme une palette bidimensionnelle codifiée et ordonnée, mais suggèrent une certaine appartenance au jeu de hasard : une accumulation aléatoire de lettres dissociées de l'écran, formant potentiellement tous les mots au grès des mouvements fluides

Enfin, le troisième et dernier objet de la série, s'attache à conserver « les organes vitaux » de certains de nos démontages : « les puces » d'ordinateur qui se donnent à

voir « pattes en l'air » dans un liquide qui les « tueraient » en état de fonctionnement mais qui les conservent pour d'hypothétiques usages futurs.

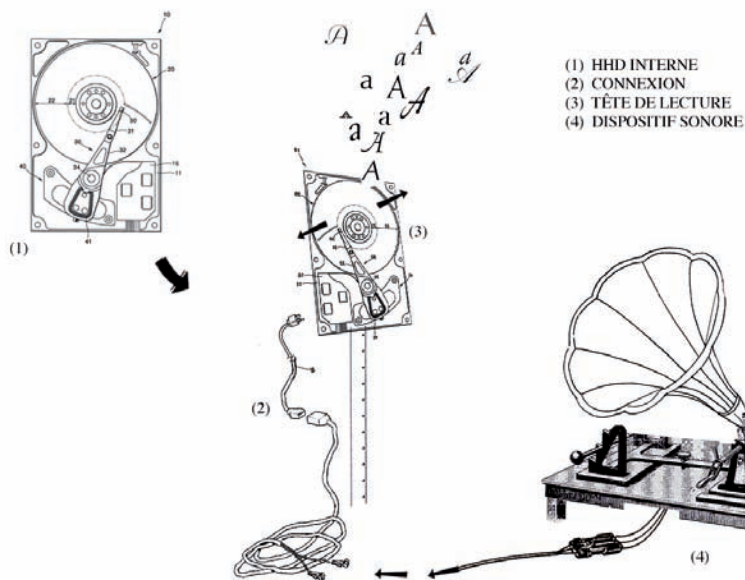
Modestes ready-mades, ces trois bocaux de « spécimens intéressants », soulèvent la question de l'obsolescence programmée, de la conservation des appareillages et des données numériques, mais aussi l'invariable dépendances qu'ils exercent sur nous.





SpeakMe,
de la série *digital.defeat*, 2009.
200 X 100 X 100 cm

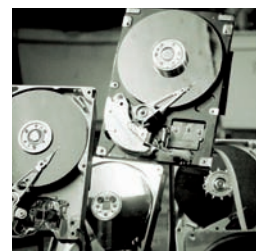


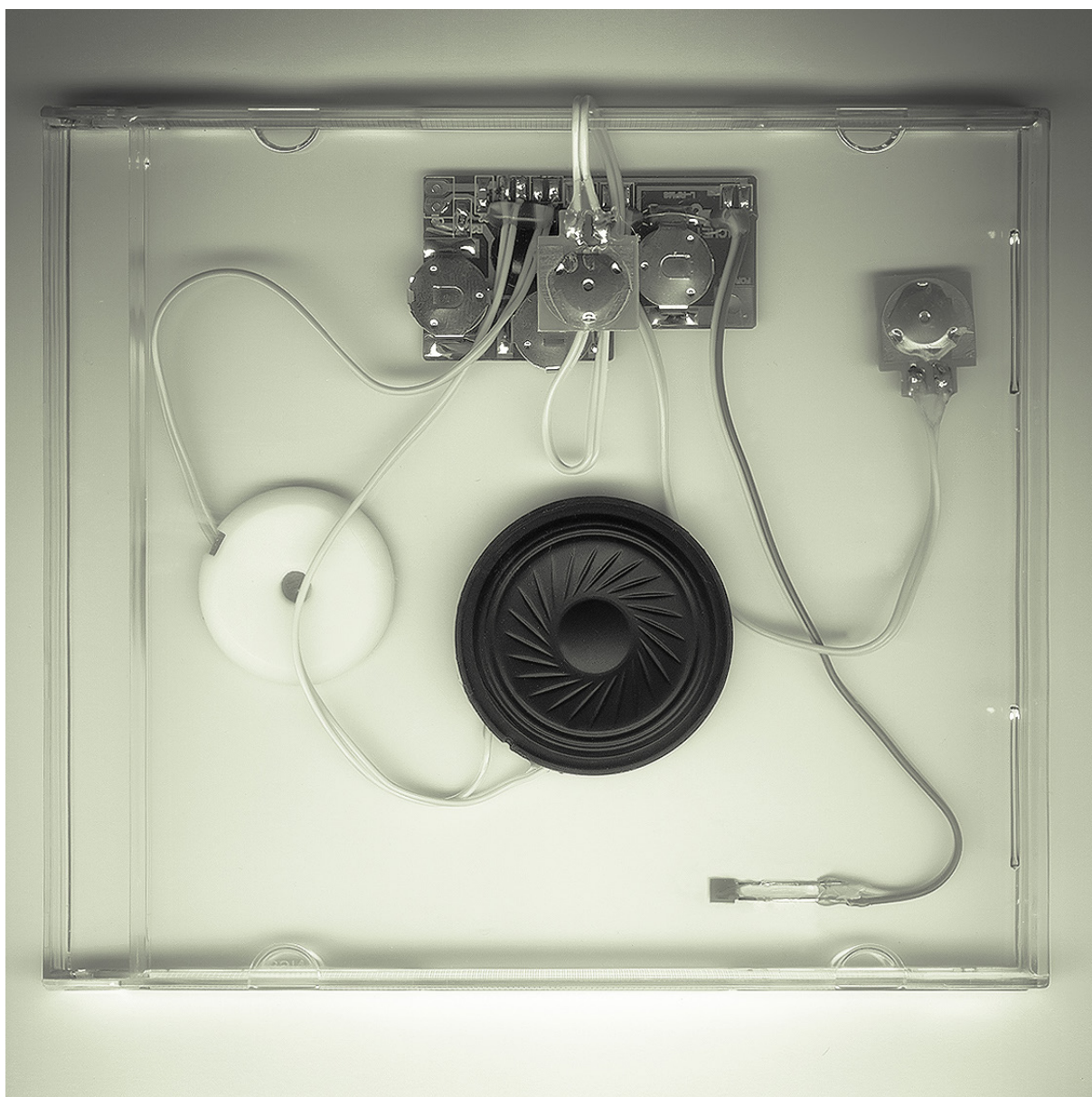


L'ordinateur est un automate de mémoire. Il ne cesse de créer de nouvelles informations dans une sorte de « flux-mémoire » ininterrompu. Une mémoire non seulement des informations transmises, mais également mémoire de l'état transitoire de ces informations. Avec le numérique, tout objet devient mémoire, toute action se change en mémoire, matériau et mémoire semblent se fondre.

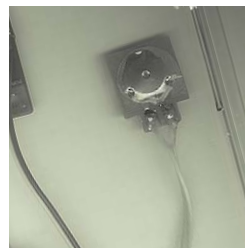
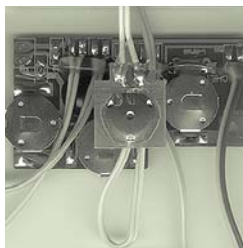
Mais traditionnellement, la mémoire est comprise comme une aptitude à se souvenir, un « champ mental », un « ensemble de souvenirs ». C'est ce que nous souhaitons illustrer dans cette œuvre ; l'ambivalence de la mémoire numérique, une mémoire amnésique par son degré d'équivalence qui paradoxalement devient le lieu principal pour le stockage de nos souvenirs, de nos paroles, de nos écrits, de nos sons : une mémoire à la fois proche et disponible, à la fois lointaine et inaccessible dans sa nature numérique.

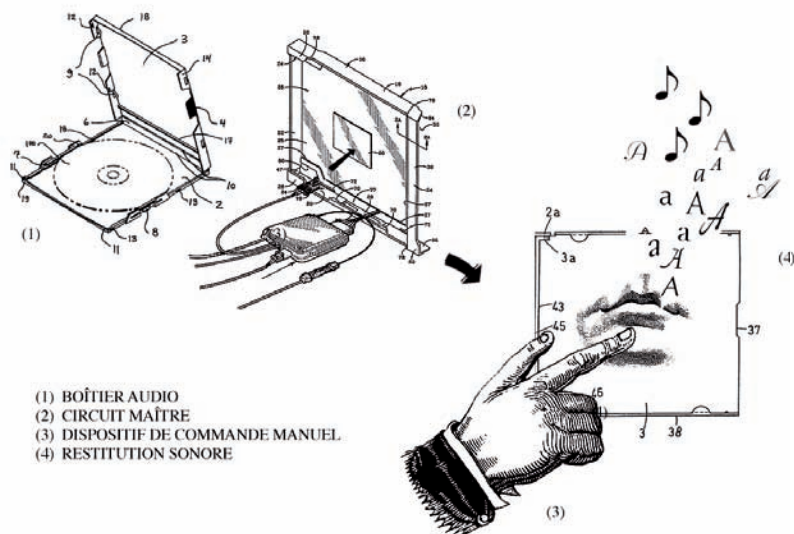
SpeakMe est ainsi constitué d'une série de disques durs mis à nus, disposés comme un groupe d'interprètes musicaux et reliés à un détecteur de mouvement. A l'approche d'un spectateur les « têtes de lecture » se mettent à osciller et retranscrivent par leurs saccades le son déformé d'une foule, d'un dialogue, d'une parole, comme un souvenir brouillé à la fois lointain et proche.





Words,
de la série *digital.defeat*, 2008.
12,5 X 14 X 1 cm

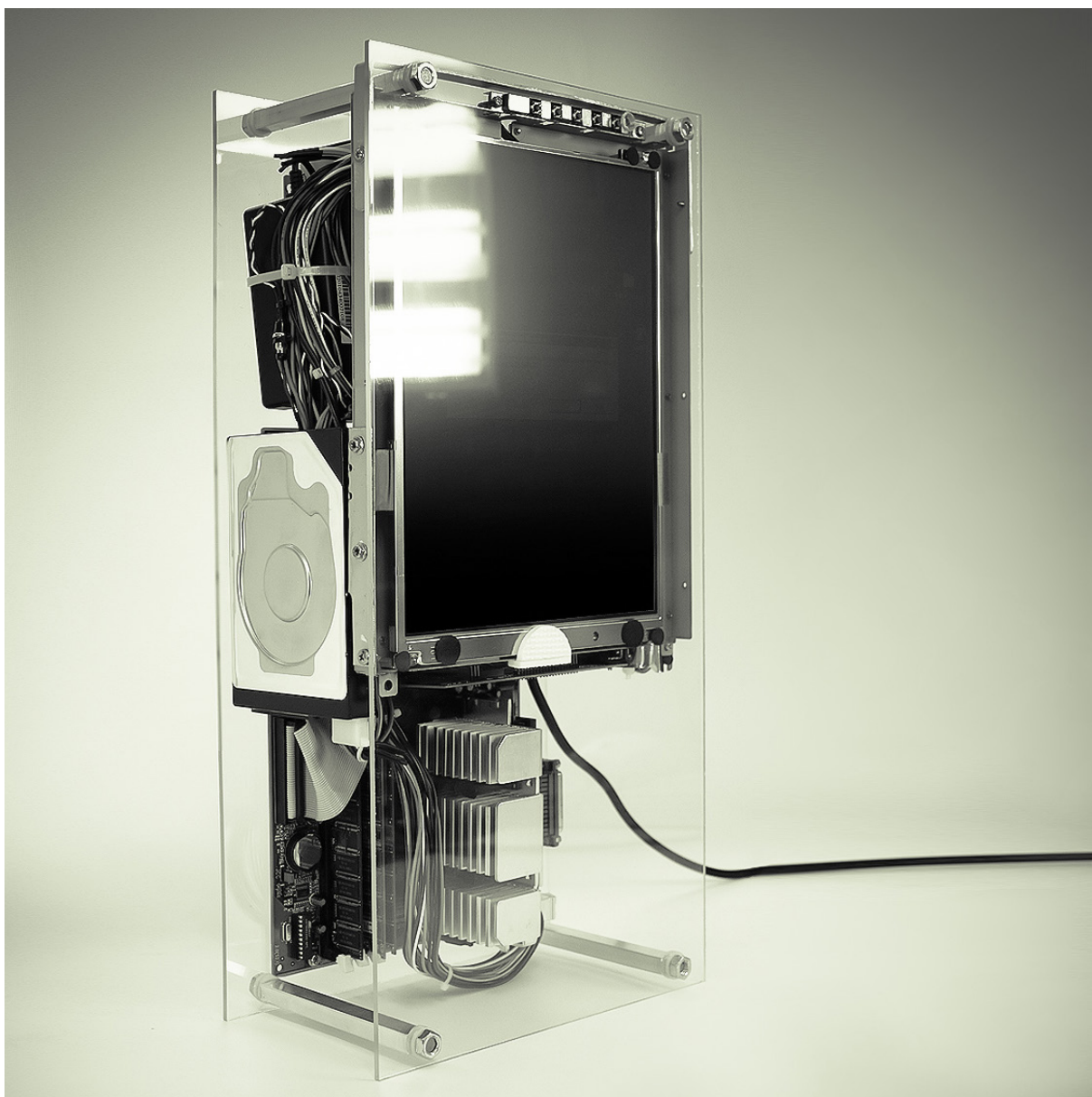




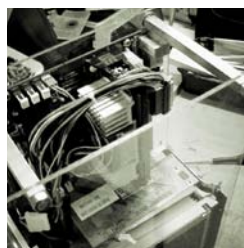
Words est une série de tableaux numériques interactifs. Tous sont basés sur le même dispositif à savoir un enregistreur numérique disposé dans un boîtier de disque audio. Celui-ci ne fait appel à aucune représentation, si ce n'est ses constituants techniques : piles, haut-parleur, processeur, circuits, alimentation, fils et boutons.

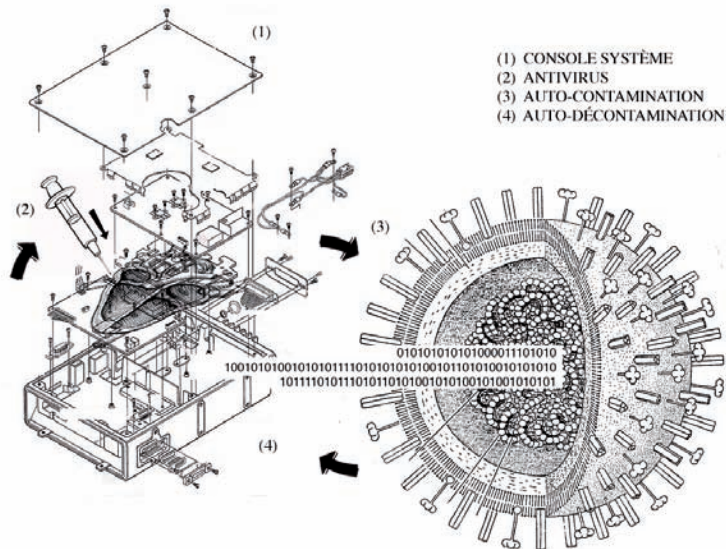
La représentation est à chercher ailleurs : dans les séquences enregistrées qui font toutes référence à des marques ou des systèmes du numérique connus de tous, c'est-à-dire les musiques de démarrage des ordinateurs et des consoles de jeux. Le principe est simple : le spectateur appuie sur le bouton central pour écouter la séquence sonore.

La question posée est celle de la liberté d'exploiter le numérique hors de son « formatage » conventionnel et commercial, de tenter d'échapper aux standards, ou encore d'en jouer. Il s'agit de rendre lisible, ici audible, le phénomène d'uniformisation dont l'utilisateur n'est que très rarement conscient.



Erro(r)ize,
de la série *digital.defeat*, 2009.
25 X 50,5 X 15 cm





Erro(r)ize est un dispositif qui met en œuvre un ordinateur en perpétuel démarrage : à l'allumage un certain nombre d'erreurs sont générées et font redémarrer la machine indéfiniment.

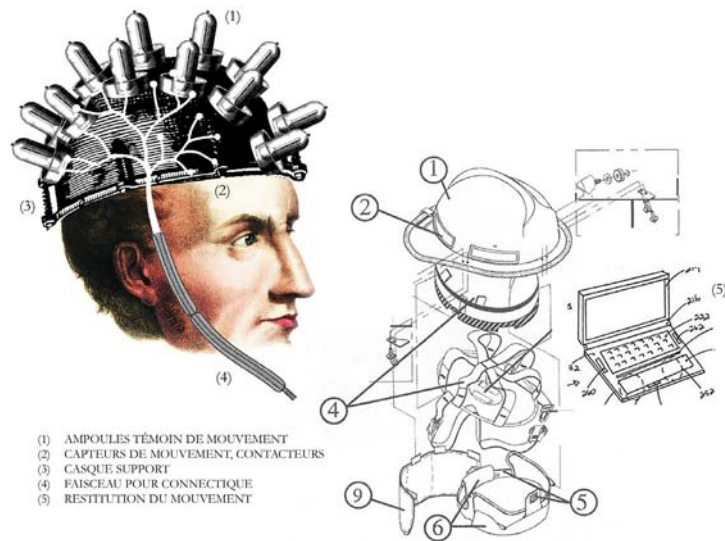
Pour le processus informatique, l'erreur n'est pas reconnue comme telle, seule la succession des séquences ordonnées et pilotée par le code numérique est exécuté ou non. Les questions soulevées sont celles de la programmation, du code numérique et de l'objectivation du rapport analogique-numérique.

Cette réalisation illustre également la part de l'erreur présente dans notre pratique nécessairement imparfaite : l'erreur est envisagée comme une source de renversement, voire de transgression ; la faute permet l'émergence d'une idée décalée, inventive. Erreur et repentir sont comme des garanties de perdurer dans l'effet d'apprentissage, dans le jeu de fausses décisions, autrement dit dans une transition continue, une pratique en redémarrage permanent.



Header,
de la série *digital.defeat*, 2009.
40 X 35 X 23 cm



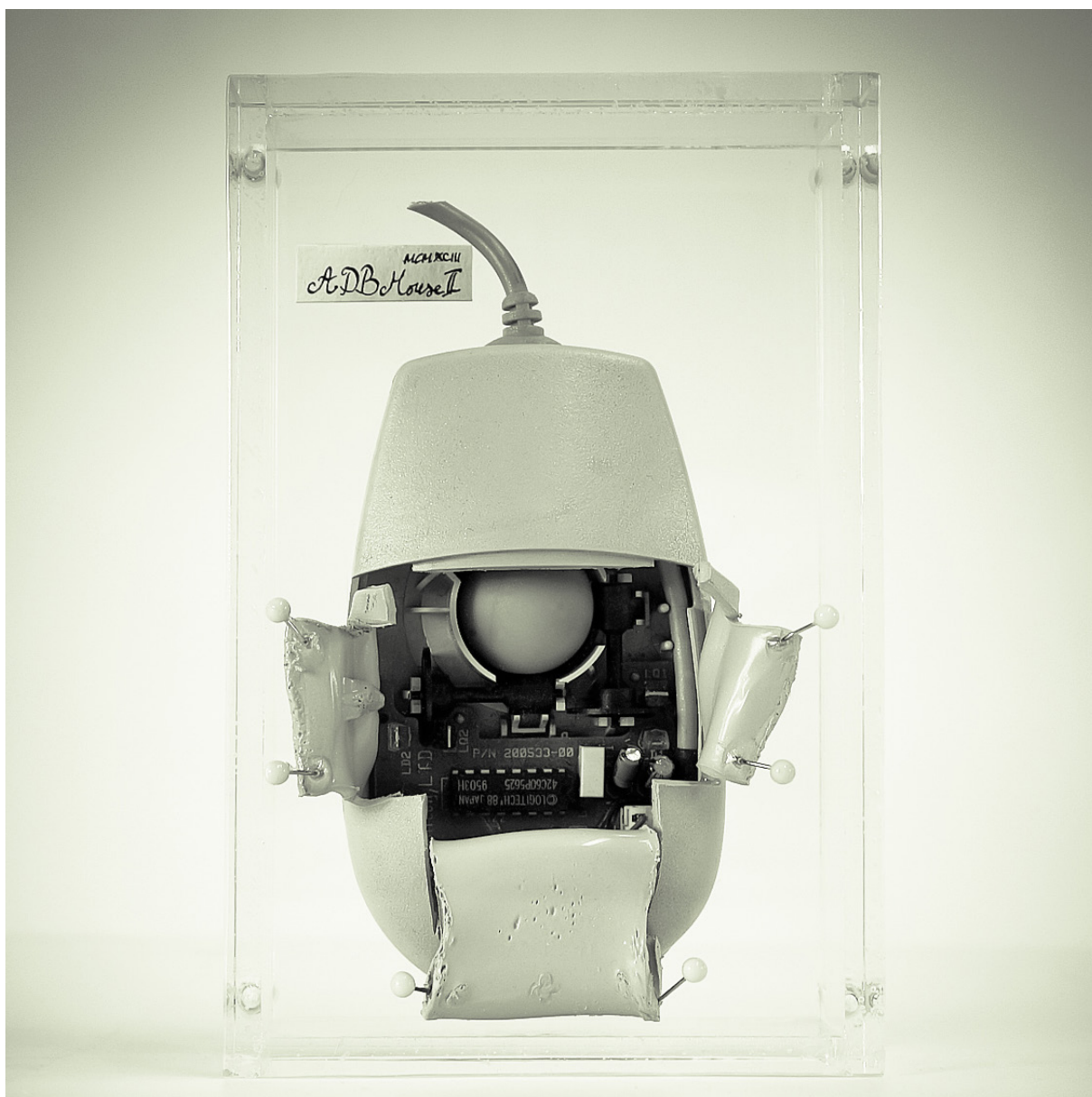


Header est un dispositif parodiant les casques de réalité virtuelle, et toutes les conceptions imaginaires et fantasmées de l'homme interfacé avec la machine.

Le système est composé d'un véritable casque de char Leclerc et d'une série de capteurs de mouvements activant des tubes électroniques en fonction du positionnement de la tête de l'utilisateur. Six zones : bas gauche, bas droit, haut gauche, haut droit, arrière gauche, arrière droit, permettent de reconnaître l'inclinaison et traduisent les séquences de positionnement en texte à l'écran. Un texte qui ne veut rien dire, un charabia dyslexique qui ne fait qu'illustrer les gesticulations ridicules que demande le dispositif. Un texte qui peut selon le besoin piloter le déroulement ou le positionnement d'une interface, ou à l'inverse coder une œuvre.

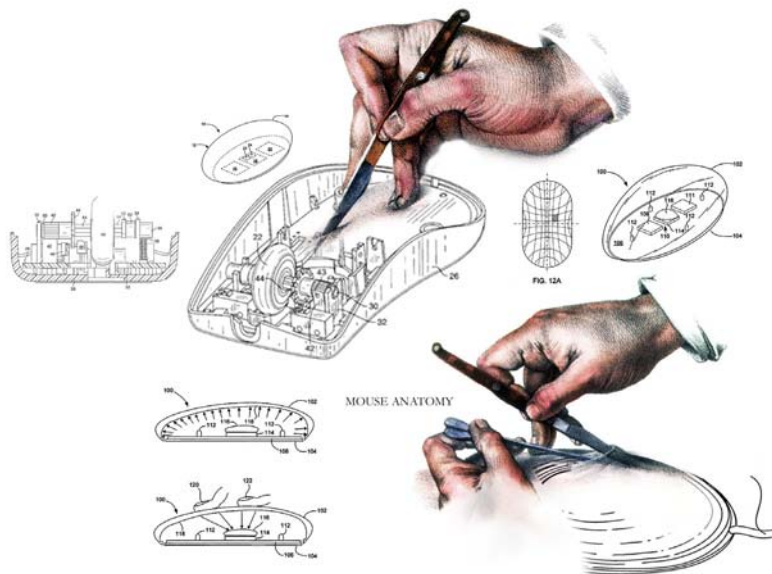
Mais l'important ici n'est pas ce qui se passe sur l'écran, qui n'est qu'une conséquence de ce qui se passe réellement. L'objectif est de démontrer par l'absurde l'idée même de prothèse numérique, montrant un utilisateur « mi-handicapé », « mi-autiste » en train de se débattre avec un dispositif inutile et inefficace.

Un dispositif qui met en scène une sorte de danse rituelle et incantatoire de l'utilisateur désarmé. Les problématiques soulevées sont le rapport homme-machine, l'importance de la place du numérique en tant que prolongement, la déréalisation des rapports et des activités humaines.



Mousomology,
de la série *digital.defeat*, 2009.
10 X 5 X 14 cm





La série *Mousomology* illustre deux postures invariantes de notre recherche : collectionner et défaire les objets.

Défaire est le moyen de « redécouvrir de l'intérieur » par une investigation primitive quasi « anatomique » qui s'attache à rendre visible et perceptible ce qui ne l'est plus, chercher à savoir ce qu'il y a « dedans » et « dessous », sous la peau, sous l'apparence courante des objets. Défaire autorise la pénétration d'un regard, par un geste qui consiste à découper, ouvrir, extraire, ce qui est invisible derrière l'enveloppe matérielle qui suscite des représentations à la fois techniques et imaginaires. Faire un examen « à la loupe », mettre à nu ou à plat le fonctionnement.

La collection relève de ce goût de la découverte, de la traque, de la prise, de ce qui se passe d'indescriptible dans l'instant précis où une sorte de chasse commence, qui tente vainement d'épancher une soif inassouvie de toujours accumuler plus, ou de trouver des parties manquantes et inédites, et qui relèvent d'une sorte d'instinct de prédation, un besoin d'accaparement des choses que d'autres jettent, délaissent.

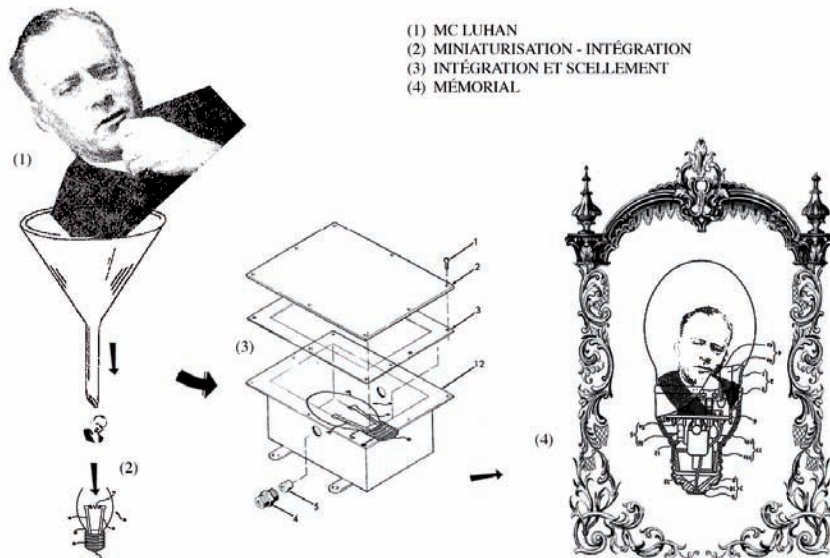
Cette série de souris « disséquées », émane sans doute d'un besoin de faire de ces objets périmés, usés et oubliés, des échantillons, des signes, de les placer -comme le ferait un entomologiste- au rang de « spécimens » : de les faire « parler » dans un récit nouveau, exposer les différences, montrer leur face cachée, produire une connaissance autre que celle de l'usage, de les « réaffecter » dans une sorte de cabinet de curiosité improvisé.





TheMediumAndTheMessage,
de la série *digital.defeat*, 2009.
10 X 5 X 14 cm





TheMediumAndTheMessage est un clin d'œil ironique à la phrase emblématique « Le message, c'est le médium » (The medium is the message) de la pensée de Marshall McLuhan qui anticipait les bouleversements médiatiques et avait pressenti l'arrivée d'Internet en établissant le concept de « village planétaire ».

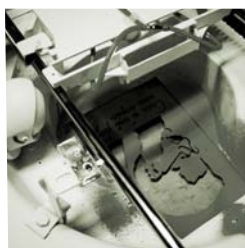
L'œuvre est très minimaliste et se compose « d'un tube électronique » dans lequel se trouve « inséré » le portrait de Marshall McLuhan qui est donc littéralement « dans » le médium, réduit à l'expression même de sa pensée : il est « le médium ».

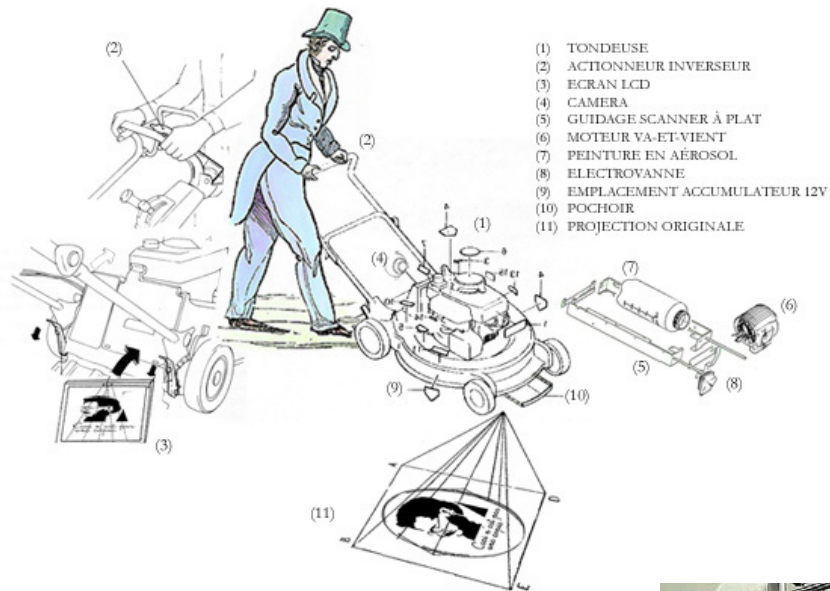
Mini mémorial, une veilleuse orange reste allumée dès que le dispositif est connecté à un ordinateur.





Honda Benjamin,
de la série *digital.defeat*, 2010.
57 X 88 X 165 cm





Réaliser un dispositif capable de « produire automatiquement des originaux » est l'idée qui caractérise *HondaBenjamin*. La question est celle de l'incontournable problématique de la reproductibilité réactualisée par le numérique.

La greffe insolite d'un scanner et d'un système de capture et de restitution vidéo sur une tondeuse domestique réformée, produit un mariage singulier entre Soichiro Honda et Walter Benjamin.

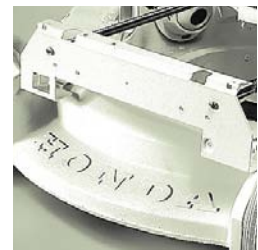
L'élaboration elle-même a conduit à différentes phases de reproduction à partir d'une chaîne de techniques et de transformations : prise de vue, négatif, tirage, numérisation, transfert via Internet, copie, édition, vectorisation, découpe laser, pour produire au final *une matrice unique* permettant la pulvérisation « d'épreuves originales ».

L'enjeu est d'utiliser de manière détournée la valeur emblématique de l'outil de numérisation, adapté dans son usage primitif à la capture et l'encodage du réel. Le système de retour vidéo en temps réel assiste cette réflexion : capturant et reproduisant « ce qui se passe » au plus près de l'action des mécanismes, il restitue tout

autant qu'il révèle l'instant et le lieu unique de l'épreuve pendant le faire lui-même, le *hic et nunc* cher à Walter Benjamin.

Il s'agit peut-être de « mettre à plat », « couper court », « araser » les présupposés en utilisant la capacité d'appropriation qui individualise et distingue chaque *marquage*, arbitrairement ou accidentellement en un lieu, un objet, en labélisant à la fois le motif et le support comme étant « original ».

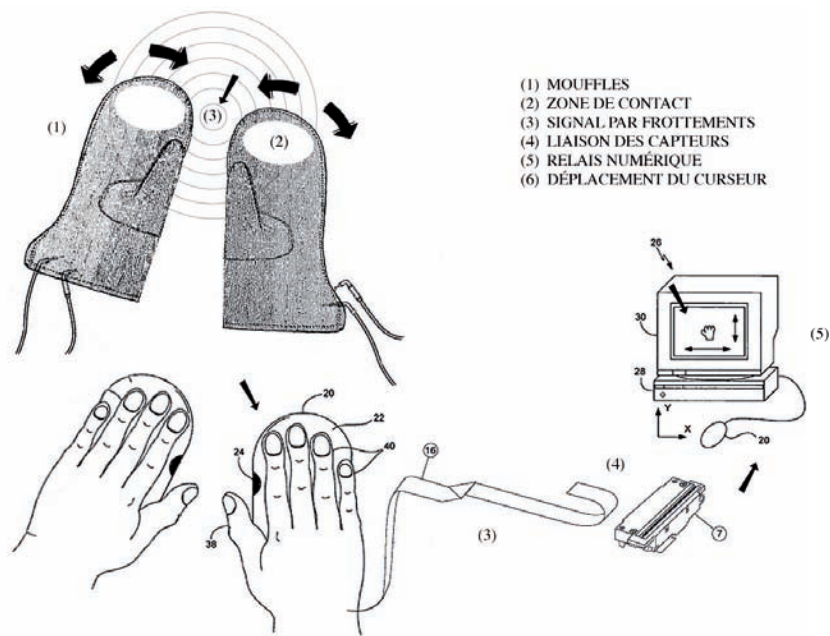
C'est en partant « d'une répétition pour parvenir à la différence » que chaque épreuve prend tout son sens, questionnant l'épreuve précédente, sa signification, et le statut du support sur lequel elle se trouve apposée. La reproductibilité serait donc là, un moyen d'aboutir à une singularité de l'œuvre.





DataMouffles,
de la série *digital.defeat*, 2010.
24 X 14 X 10 cm





DataMouffles est un dispositif parodiant les gants de données, datagloves ou autres prothèses numériques de la réalité virtuelle.

L'objectif est de démontrer par l'absurde la perte de contrôle physique et la dépendance de plus en plus croissante du numérique sur l'espace tangible et réel de l'existence. Le numérique est-il une extension de l'humain ou bien est-ce l'inverse ?

Cette réalisation met donc le spectateur-expérimentateur dans une position embarrassante de la non efficacité du système, et « par extension » de sa propre efficacité. L'appareillage ne restitue non pas « un retour d'effort » comme le font les dispositifs à la pointe de la technologie, mais demande un véritable effort physique en retour d'un très faible incidence sur le dispositif.

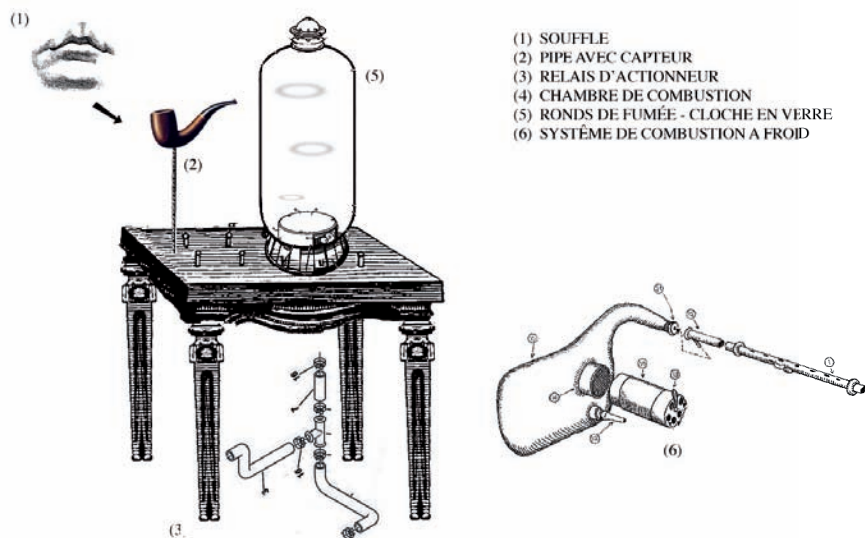
Le fonctionnement est rudimentaire : on se frotte les gants comme pour se réchauffer les mains en période hivernale. En fonction de la vitesse et de la durée, le curseur se déplace de quelques pixels mettant en scène l'utilisateur non plus comme simple expérimentateur, mais comme l'élément principal de l'œuvre qui n'est autre qu'une performance ridicule : l'expérimentateur est devenu l'extension du dispositif, il est dans sa gesticulation devenue l'œuvre.





DigitalPipe,
de la série *digital.defeat*, 2010.
55 X 32 X 106 cm





« Capturer un moment de poésie » est probablement ce qui décrit le mieux *DigitalPipe*. Le spectateur est invité à souffler sur la pipe pour faire apparaître des anneaux de fumée dans l'espace délimité et non appréhendable de la cloche de verre.

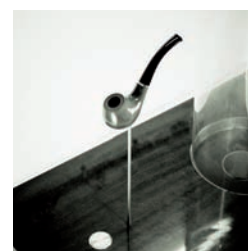
L'œuvre n'existe pleinement qu'au moment même de la mise en jeu de l'interactivité, et le spectateur dans la subjectivation de cette relation qui le définit.

Un rapport qui questionne la notion d'interface, la représentation, la numérisation et l'aspect cloisonné et inaccessible -littéralement « sous verre »- des données numériques.

L'interface du dispositif s'apparente d'une certaine manière, à une frontière qui sépare, identifie ou différencie, en même temps qu'elle relie. Elle relie en délimitant, elle délimite en reliant, tout en prenant soin de ne pas fusionner ou amalgamer. En ce sens, elle comporte aussi des « zones d'opacité », car elle assure non seulement un transfert, mais provoque aussi des transformations, des communications tout en construisant une relation.

En ce sens, le souffle n'est pas reproduit tel quel, mais transformé en forme géométriques parfaites, vaporeuses, impalpables et éphémères : une transformation insistant sur l'aspect métaphorique illustrant pour nous la nature calculatoire opaque et inaccessible, la relation interfacée de la simulation, et l'immatérialité de la numérisation qui convertit en séquences parfaites, nivelle et rend toute chose à la fois équivalente et inabordable.

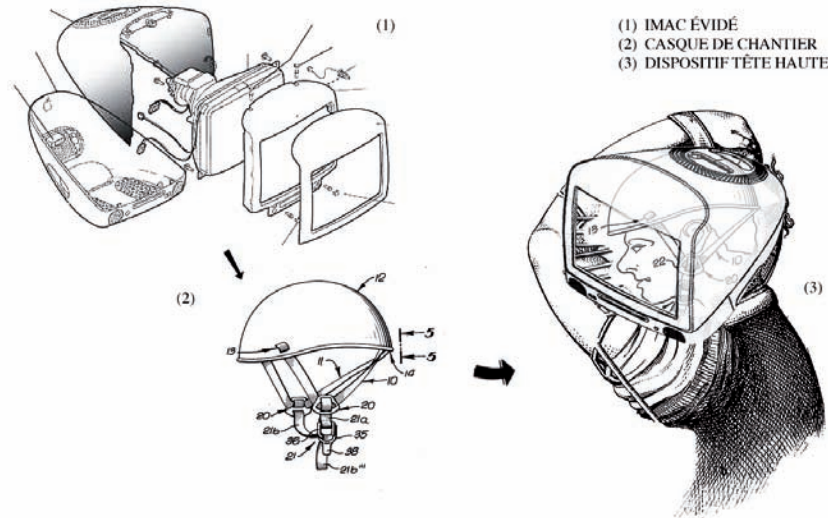
Cette réalisation est aussi un clin d'oeil à Magritte, qui posait déjà la question de la virtualité de la représentation avec son tableau *La Trahison des images*.





ImacHelmet,
de la série *digital.defeat*, 2011.
40 X 38 X 44 cm





ImacHelmet est un dispositif questionnant l'identité, la vie privée, la dépersonnalisation à l'heure du numérique. Il est également une illustration par l'absurde des concepts utopiques de l'Internet : « le cerveau planétaire », « l'homme numérique », « le cyberspace », etc.

L'objet est constitué de la structure d'un ordinateur évidé, qui est transformé en casque. La vitre de l'écran est remplacée par une paroi sans teint autorisant la vision extérieure et masquant le visage du protagoniste.

Humoristique, ironique, cet objet est le point de départ d'un travail photographique ultérieur encore à mener. Un travail qui souhaite mettre en scène toute une série de personnes dans leur quotidien ; des personnes comme autant de *personnages* transposés à la fois dans l'univers concret qui les entoure et dans l'univers numérique qui influence leur mode de pensée et formate un certain nombre de gestes communs.



« L'art numérique » semble se constituer une place notoire dans les différentes pratiques artistiques contemporaines. Sous cette expression générique francophone, le regroupement opéré reste problématique, car il suscite de nombreuses interrogations. À quoi correspond ce mouvement, l'art numérique est-il délimité, délimitable, l'art numérique existe-t-il ? Est-ce pertinent d'opérer un tel regroupement ? Quelles sont les répercussions sur la pratique qu'il désigne, à moins qu'il s'agisse de l'inverse ? À quoi correspond l'art numérique ? Est-ce un art nouveau ? Ces questions sont à l'origine de cette thèse, en adjacence à une pratique plastique questionnant « matériellement » le numérique. L'objectif est d'analyser la question de « l'art numérique », d'en identifier précisément les caractéristiques et d'éclairer ces interrogations.

Cette recherche témoigne des rapports qu'entretiennent pratiques et théories. Peuvent-elles s'enrichir mutuellement ? Doivent-elles se développer dans leurs propres directions ? Se pose alors la question de la pertinence de leur segmentation, et de la dénomination « art numérique » ? Est-ce significatif ? Qu'en est-il aujourd'hui de ces nouvelles technologies qui font partie de notre quotidien, y compris dans le domaine artistique ? Comment rendre compte d'un phénomène aussi vaste sans en restreindre artificiellement la complexité ?

It seems that the «Art Numérique» (Digital Art) is taking an ever-growing place in the various contemporary artistic practices. It is however still a problem to clearly define what is actually meant by this French generic expression, as what is currently associated with «Art Numérique» still generates numerous questions. How can this trend be defined? What are its boundaries? Are there any boundaries? Does «Art Numérique» actually exist? Is it relevant to categorize specific practices and techniques as «Art Numérique»? What is the influence of these categorization on the actual definition of the Art, or inversely, what should the subject «Art Numérique» include? How can «Art Numérique» be defined? Is it new? These questions are at the root of this thesis, developed in simultaneously with numerous plastic and practical experiments aiming at «physically» questioning and challenging the digital technology. My objective is to analyze the subject of «digital art», to precisely identify its characteristics, and to open new perspectives.

This research highlights the relationship between practice and theory. Can they benefit from each other? Should they be studied and developed separately, each in their own direction? This raises the question of the relevance of their segmentation, and of the term «Art Numérique». Is it significant? What is the current status of all these new technologies, which are part of our daily life, including in the artistic field? Is it possible to report on such a vast phenomenon without artificially restricting its complexity?

Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication

Thèse dirigée par Claude NOSAL et Claire LAHUERTA (codirectrice).

Soutenue publiquement le 11 décembre 2012, à Metz. CREM, PIEMES (ED-411).

Jury :

Marie-Sylvie POLI - PR 71 - Université Avignon

Nicolas THELY - PR 18 - Université Rennes 2