

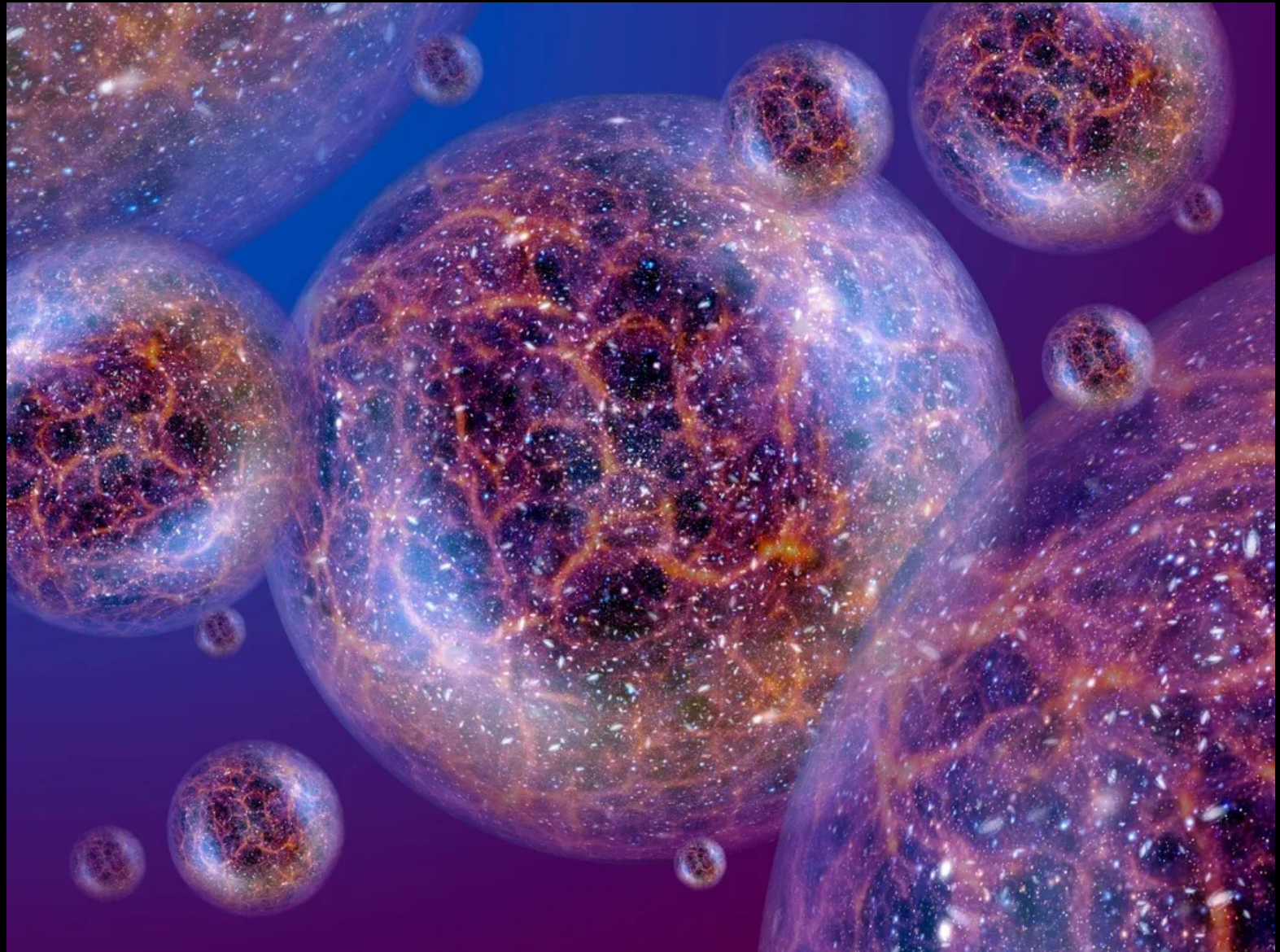
Quand le monde auquel on tient s'effondre, les tentatives pour le saisir prolifèrent. L'art des narrations situées travaille les stratifications d'échelles et élargissent le réel de mondes multiples qui redéfinissent nos subjectivités et nos cosmogonies.

Ce « séminaire transversal parasitaire » se greffe sur des cours et des séminaires hôtes : DataFlow, mais aussi « C'est à quel sujet ? », « Araignée ou crachat ». Il tente de créer des ponts, afin d'engager un dialogue avec les divers modes d'existence - mécanique, humains et non-humains -, pour habiter en conscience le multivers, ce monde de mondes qu'est notre planète.

MULTIVERSE & METAVERSE

Quand un monde s'écroule ou se détraque, d'autres tentent de cohabiter. Des multivers hollywoodiens aux métavers de la Silicon Valley, la SF est devenue un pourvoyeur d'imaginaires, mais aussi, peut-être, le moyen par lequel se met en place une nouvelle colonisation des esprits.

À partir d'analyses d'œuvres, cette présentation abordera les enjeux du capitalisme de plateforme et la manière dont les IA, favorisent l'émergence de mondes contemporains de plus en plus fractalisés.



Conceptions

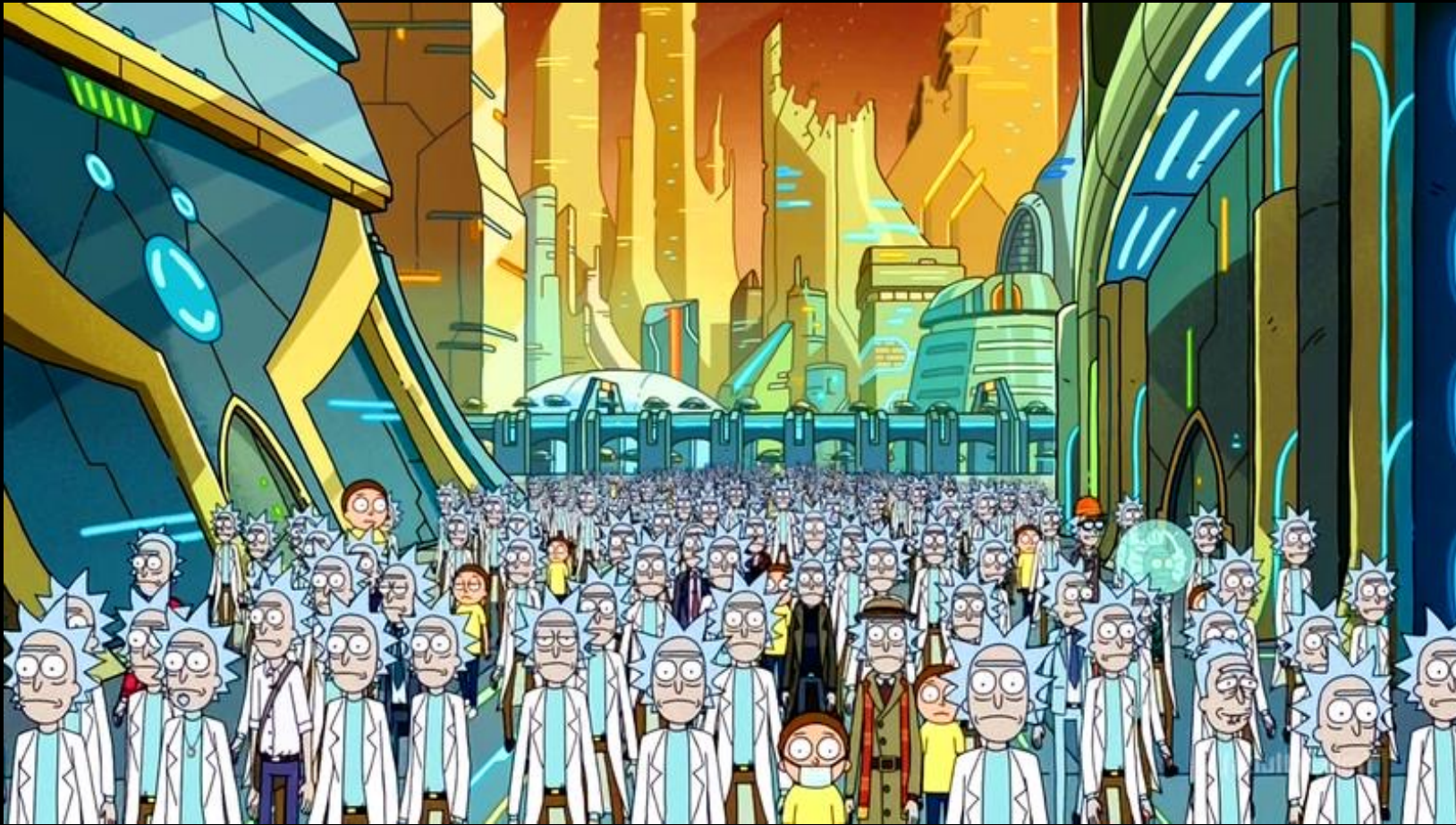
Géo-centrées (terre),
hélio-centrées (soleil),
galacto-centrée (voie lactée),
Cosmo-centrée (univers),
aujourd'hui : a-centrisme radical
>> multivers ?





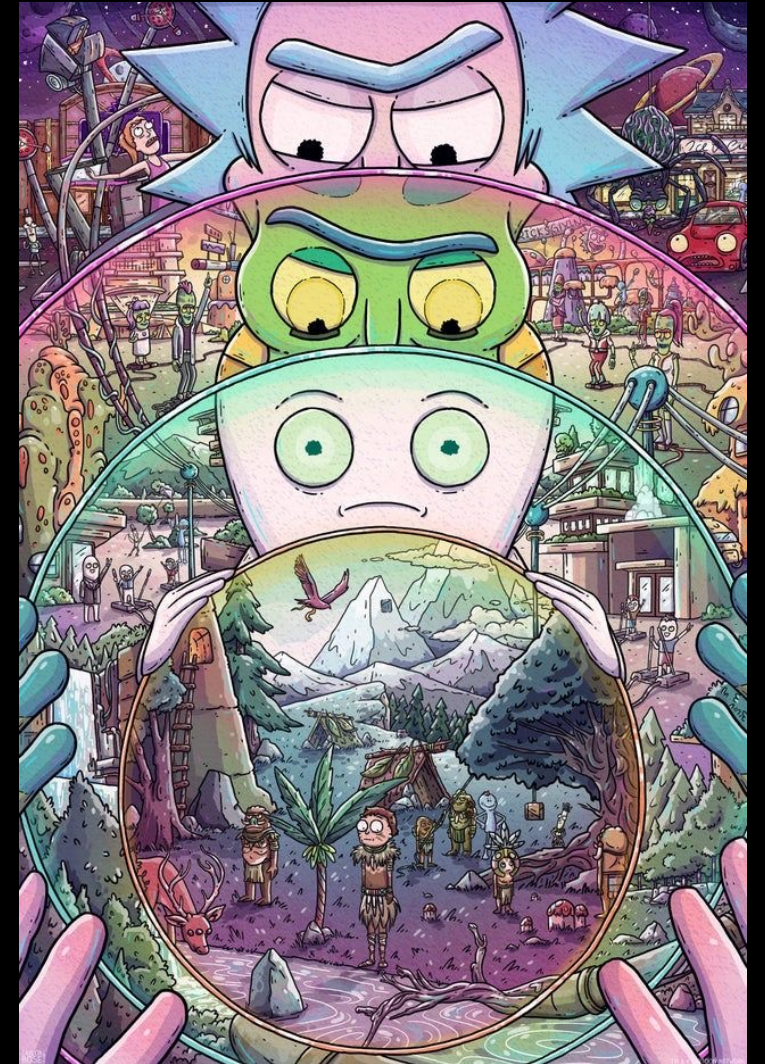
Vues du fond de l'Univers par le télescope
spatial James Webb, juillet 2022.
IMAGE COMPOSITE NASA, ESA, CSA, STSCI

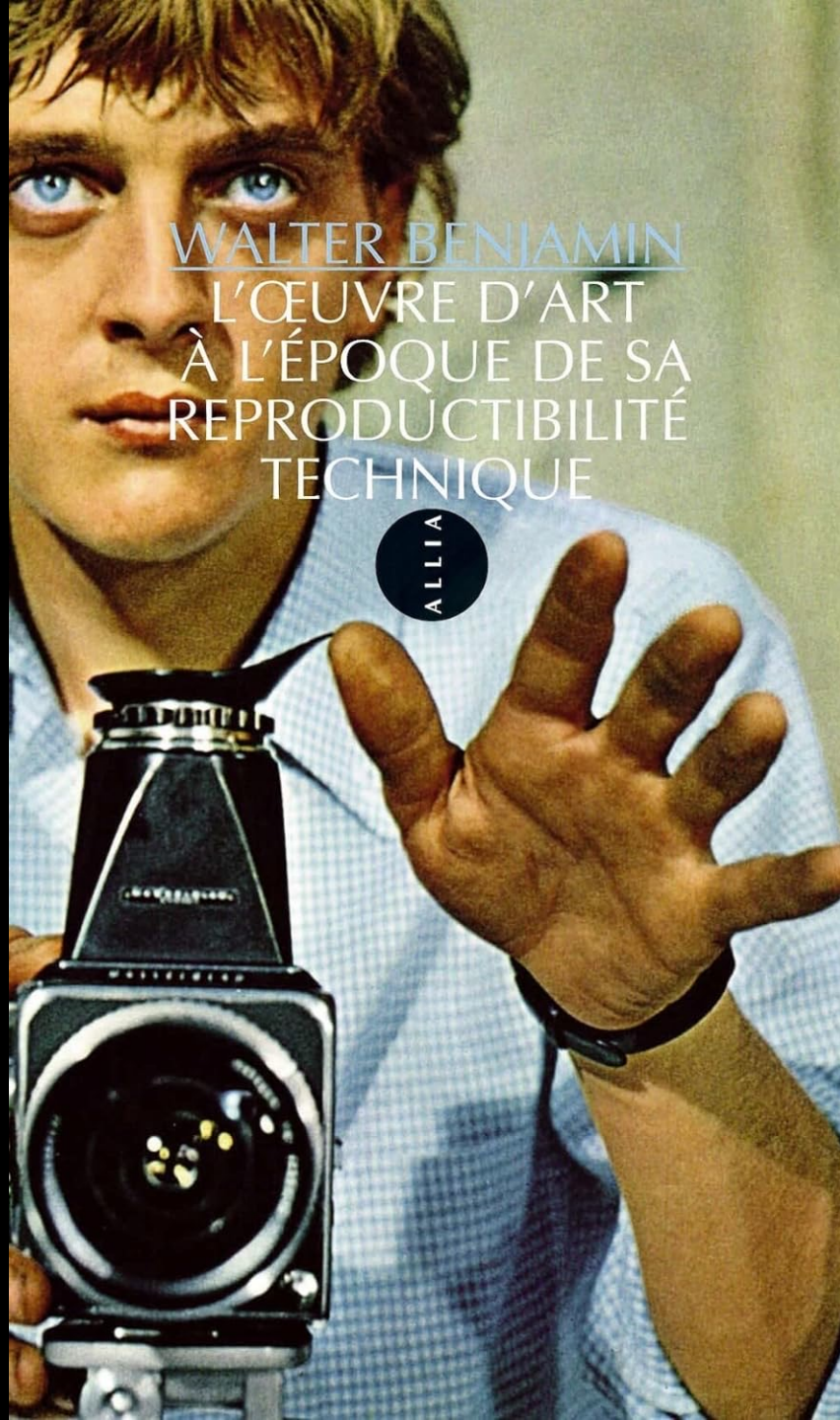




Rick & Morty

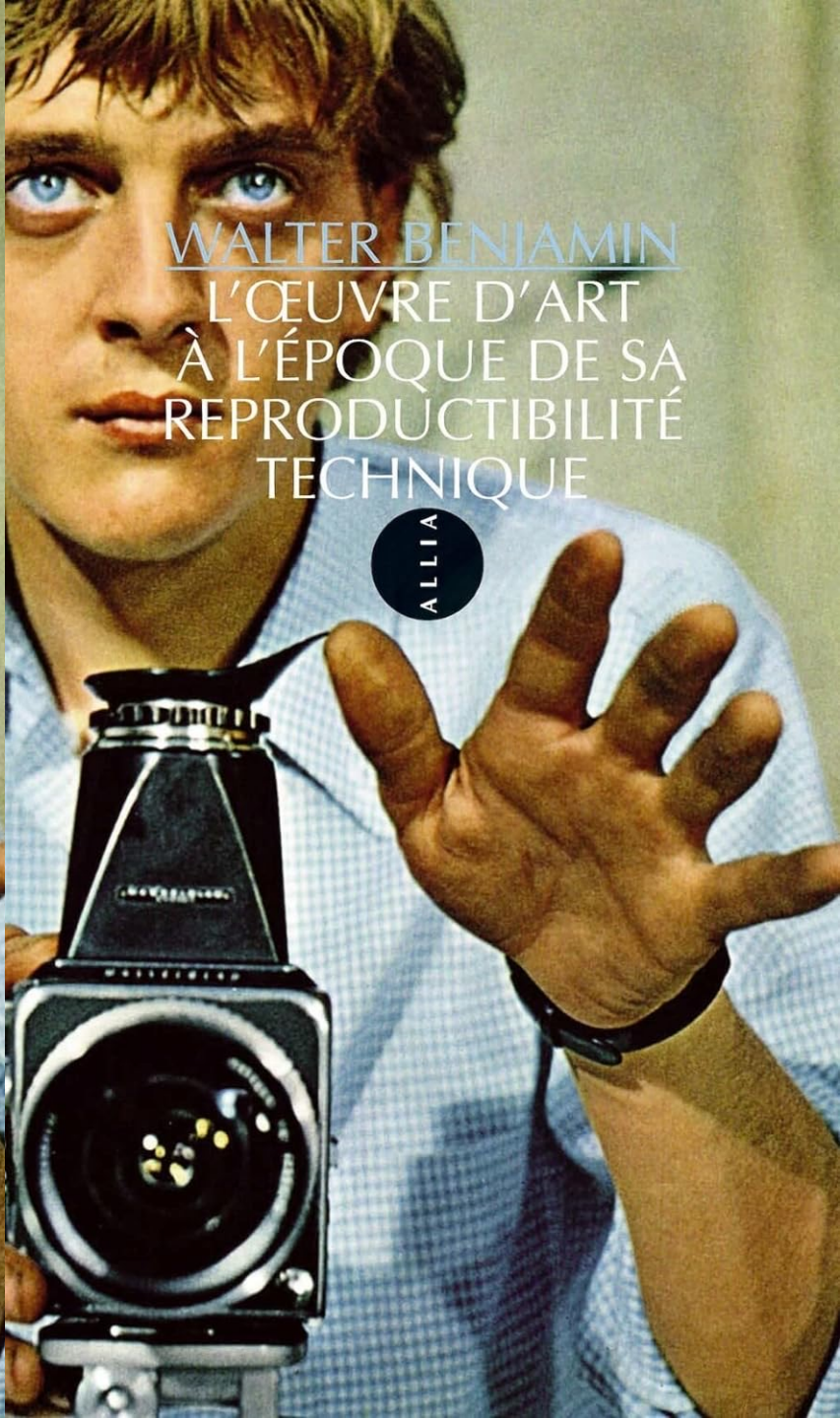
Une humanité qui vivrait dans une simulation réinventerait inexorablement, tôt ou tard, une simulation...





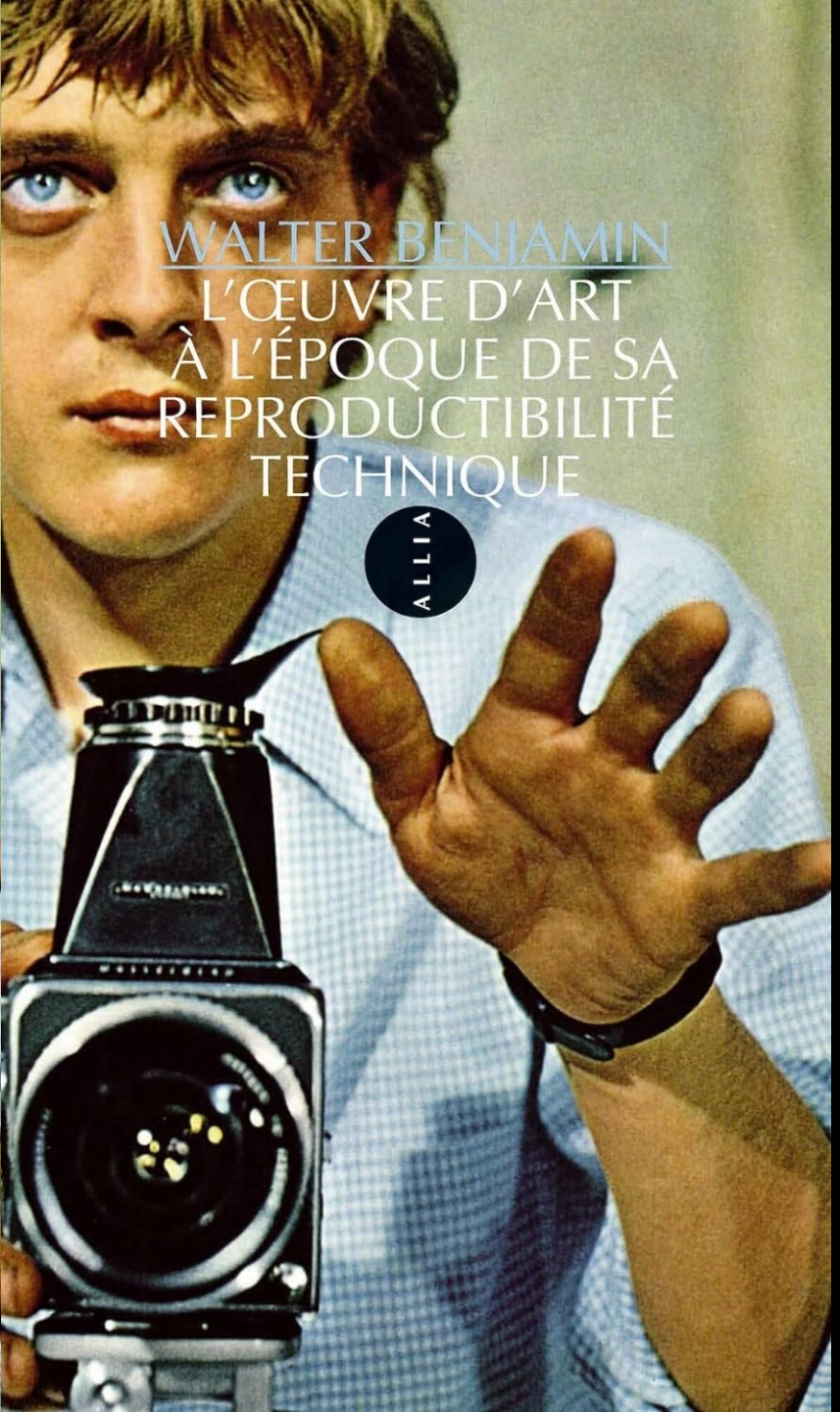
WALTER BENJAMIN
L'ŒUVRE D'ART
À L'ÉPOQUE DE SA
REPRODUCTIBILITÉ
TECHNIQUE

ALLIA



WALTER BENJAMIN
L'ŒUVRE D'ART
À L'ÉPOQUE DE SA
REPRODUCTIBILITÉ
TECHNIQUE

ALLIA



WALTER BENJAMIN
L'ŒUVRE D'ART
À L'ÉPOQUE DE SA
REPRODUCTIBILITÉ
TECHNIQUE

ALLIA

Web 1.0

"The mostly read-only web"

250,000 sites



Published content



user generated content



45 million global users

1996

Web 2.0

"The widely read-write web"

80,000,000 sites



Published content

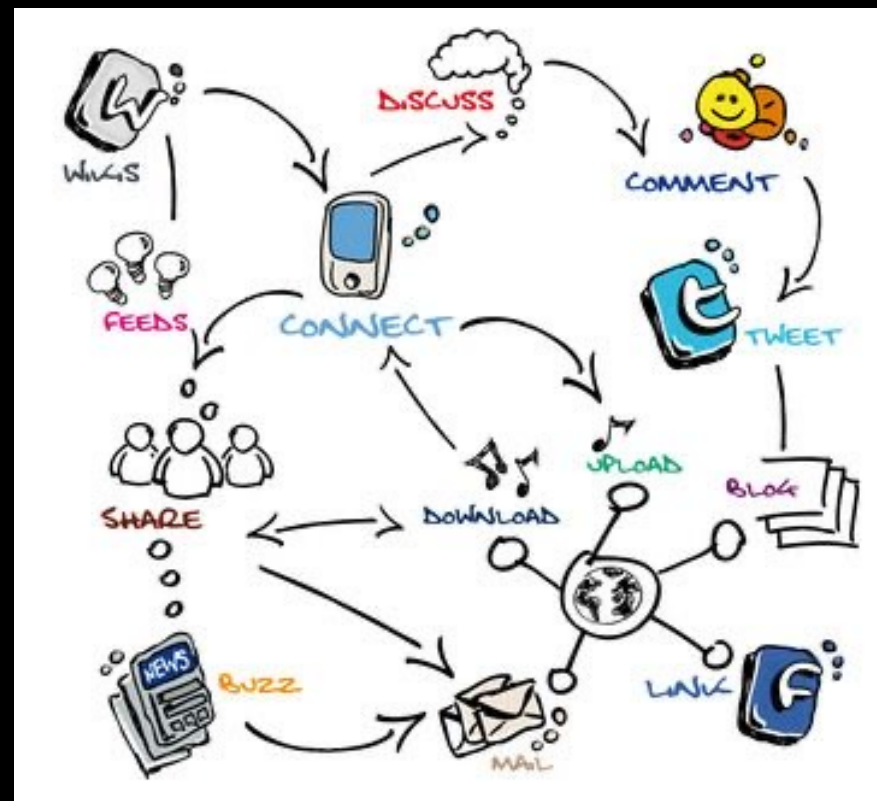


user generated content

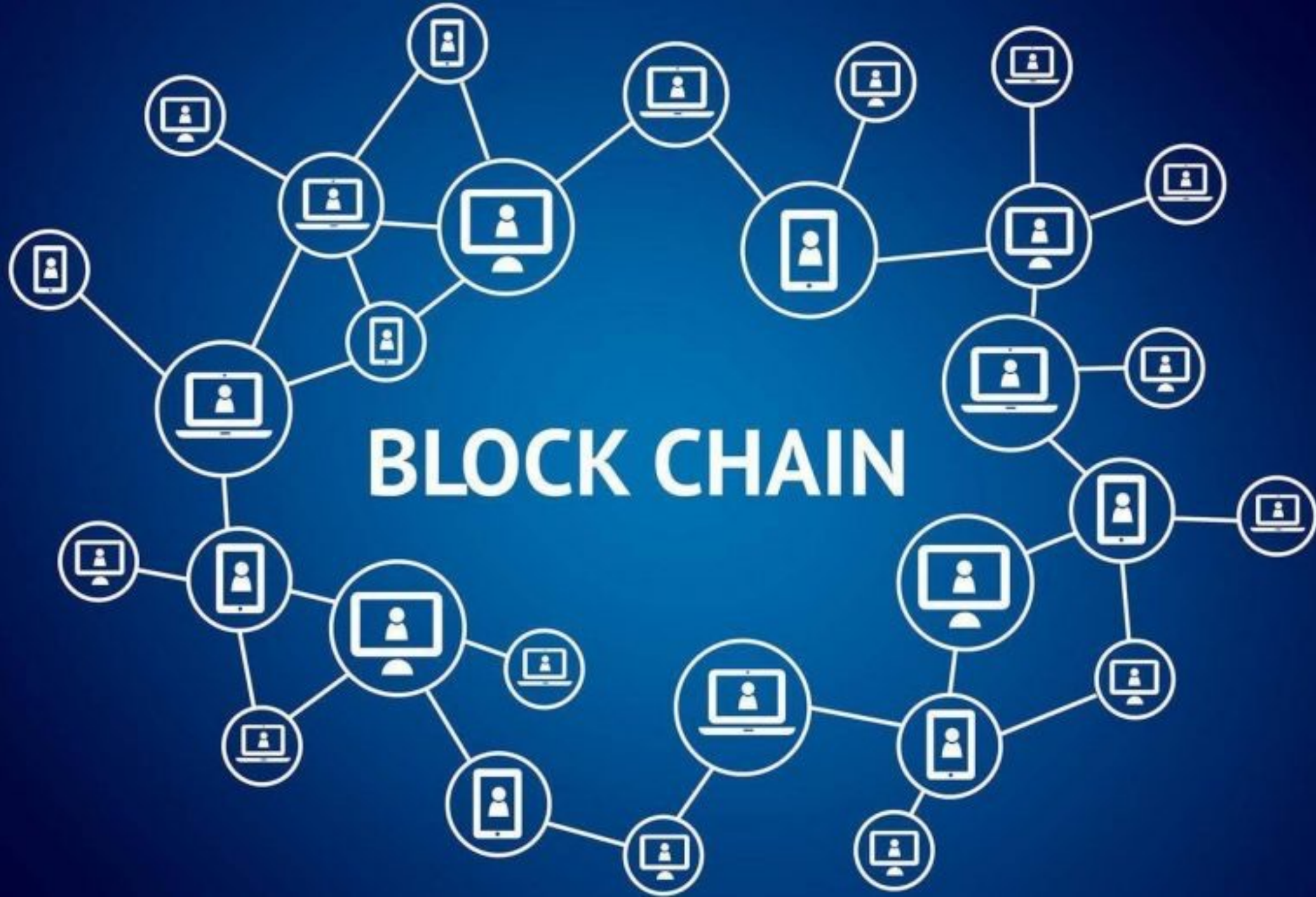


1 billion+ global users

2006







BLOCK CHAIN



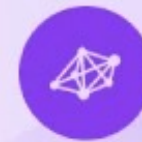
Web 1.0

- _ Basic Web Pages
- _ Html
- _ Ecommerce
- _ Java & Javascript



Web 2.0

- _ Social Media
- _ User Generated Content
- _ Mobile Access
- _ High-quality Camera & Video
- _ Apps
- _ Corps Monetizing Your Data
- _ High-speed Communication
- _ Global Internet Access



Web 3.0

- _ Semantic Web
- _ dApps
- _ Users Monetize Their Data
- _ NFTs
- _ VR & AR (Metaverse)
- _ Permissionless Blockchains
- _ Artificial Intelligence
- _ Interoperability

2006- PRESENT DAY

IMMINENT



Web 1.0

"Read Only",
Decentralized



Web 2.0

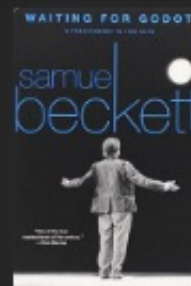
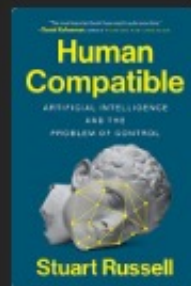
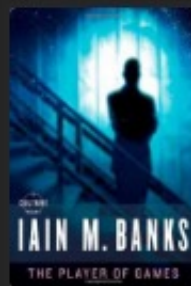
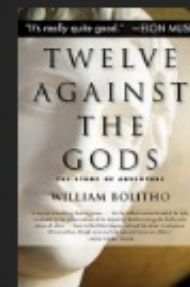
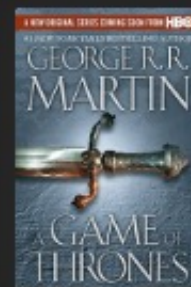
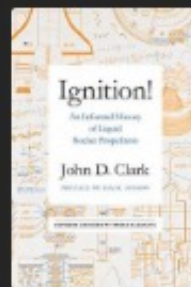
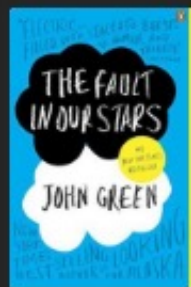
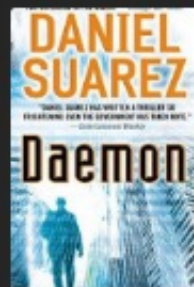
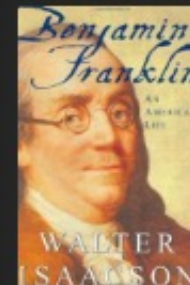
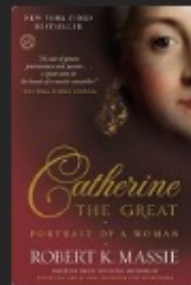
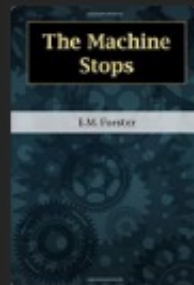
Participatory,
Centralized



Web 3

No Intermediaries,
Decentralized

50 books **Elon Musk** recommended







20 juillet 2021



Sophia,

Activée le 19 avril 2015

Obtient la citoyenneté saoudienne, le 11 octobre 2017

Activité : génoïde sociale





Peter Steiner
Caricature publiée dans le New Yorker en juillet 1993
« *On the Internet, nobody knows you're a dog* »
(« Sur Internet, personne ne sait que tu es un chien »).



BIENVENUE DANS LE DÉSERT DU RÉEL

work hard. have fun. make history.





Centre de surveillance de la sécurité Galileo
(système global européen de navigation par
satellite).

L'ILLUSION DU CLOUD



Le travail du clic

Veillez cocher la case ci-dessous pour continuer.

Je ne suis pas un robot



reCAPTCHA

[Confidentialité](#) - [Conditions](#)

CAPTCHA est l'acronyme de « Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart », soit « Test de Turing public totalement automatisé afin de distinguer les humains des ordinateurs ».

Security Check

Enter **both words** below, **separated by a space**.
Can't read the words below? [Try different words](#) or an [audio captcha](#).

Lowenbein Wardwell

Sick of these? [Verify your account](#).

Text in the box: [What's This?](#)



Aram Bartholl Are you human? (wall) 2009-2013

YAHOO! Yahoo! · Help

Hi there!

We'll get you set up on Yahoo! in three easy steps! Just answer a few simple questions, select an ID and password, and you'll be all set.

I prefer content from Yahoo! U.S. in English

1. Tell us about yourself...

My Name First Name Last Name

Gender

Birthday Day Year

I live in

Postal Code

2. Select an ID and password

Yahoo ID and Email @ yahoo.com

Password

Re-type Password

3. In case you forget your ID or password...


Alternate Email

Security Question

Your Answer

Just a couple more details...

Type the code shown



Do you agree? I have read and agree to the [Yahoo! Terms of Service](#) and [Yahoo! Privacy Policy](#), and to receive important communications from Yahoo! electronically.
For your convenience, these documents will be emailed to your Yahoo! Mail account.

Copyright © 2009 Yahoo! Inc. All rights reserved. [Copyright Policy](#) | [Terms of Service](#) | [Guide to Online Security](#)
Code verification technology developed in collaboration with the [Captcha Project](#) at [Carnegie Mellon University](#).
NOTICE: We collect personal information on this site. To learn more about how we use your information, see our [Privacy Policy](#).
Data is provided for informational purposes only, and may not be accurate. Yahoo! shall not be liable for any errors or delays in the content, or for any actions taken in reliance on these listings.



Sans le savoir, toute personne se prêtant à la tâche contribue de fait à la numérisation de textes du service propriétaire Google Books. Plus récemment d'autres modalités « d'authentification par digital labor dissimulé » ont été introduites : reconnaître des numéros de rue pour améliorer Google Street View, reconnaître des images ou « tagguer » des contenus pour calibrer les algorithmes de vision numérique qui permettent à Google de faire de la reconnaissance faciale, de la reconnaissance d'objets ou de la détection de mouvements. Il s'agit, là, du même type de *digital labor* que celui que MTurk rémunère, mais effectué gratuitement.

Aram Bartholl

Are you human? (prints)
2017



RE: MY DEAREST

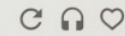
If there are none, click skip.



SKIP

I have a secured business proposal for you,
If interested contact me for more details.

If there are none, click skip.



SKIP

"Are you human ?" est une série de travaux sur l'accès, le contrôle et l'économie de l'image. Pour cette série, l'artiste a remplacé les scènes de rue typiques par des photos de paysages trouvées en ligne. Certaines des photos présentent des filigranes de droits d'auteur. L'accès à la vue du paysage est verrouillé par une autre grille de propriété qui ne peut être supprimée que moyennant paiement. Les instructions de recherche habituelles sont remplacées par des lignes d'objet d'e-mails de spam - des phrases pleines de promesses économiques qui atteignent rarement les boîtes de réception. La plupart du temps, elles sont filtrées et enfermées.

En regardant de plus près les images de paysages, on peut voir les frontières réelles des pays, comme les clôtures et les frontières naturelles comme la mer ou le désert. De nos jours, l'accès physique à un territoire est un privilège hautement protégé dans de nombreuses régions du monde. Des systèmes de clôture de plus en plus automatisés, équipés d'une technologie de reconnaissance d'images, sont mis en place pour contrôler les frontières.

L'œuvre au sol "Are You Human ?" est une sculpture en acier massif de cinq mètres de long réalisée à partir de l'un des codes reCAPTCHA classiques de Yahoo (2013). Ces codes, des chaînes de caractères déformés, ont pratiquement disparu de nos jours, remplacés par des algorithmes de reconnaissance d'images. Les serveurs les généraient à la volée pour que nous les déchiffrions, après quoi ils disparaissaient dans l'oubli numérique. L'acier rouillé de la sculpture disparaîtra également, mais seulement au cours d'une échelle de temps beaucoup plus longue.

À l'échine courbée et aux muscles endoloris du fordisme
succède la gratification par des likes et le buzz d'un selfie posté
sur Instagram.

Julien Prévieux

Anomalies construites
7'41", 2011

Réalisation : Julien Prévieux

Photo : Vincent Bidaux

Lumière : Christophe Bourlier

Montage et Post-production : Robin
Kobrynski

Production : Galerie Edouard
Manet de Gennevilliers



Julien Prévieux, *Anomalies construites*, 2011

La vidéo présente une série de lents travellings dans un *open space* peuplé d'ordinateurs. Sur les écrans sont visibles les environnements de travail des différents logiciels de conception 3D, d'Autocad à Solidworks en passant par Archicad ou Catia, tous ces programmes qui permettent de fabriquer notre environnement. En voix-off, deux narrateurs confrontent leur vision de Google SketchUp, le logiciel gratuit de modélisation 3D, qui permet notamment de réaliser des monuments en 3D dans Google Earth. L'essai vidéo met en scène la tension entre travail camouflé et loisir créatif. Les deux témoignages rendent compte pour le premier d'une approche de passionné tirant satisfaction de la reconnaissance de son talent par le géant de l'informatique, l'autre, plus critique, décelant une forme de travail déguisé : « je crois que cette fois on s'est vraiment bien fait avoir. Tout était tellement bien foutu, c'est ça, tellement bien foutu, qu'on ne savait même plus qu'on travaillait quand on travaillait... »

Martin Le Chevallier

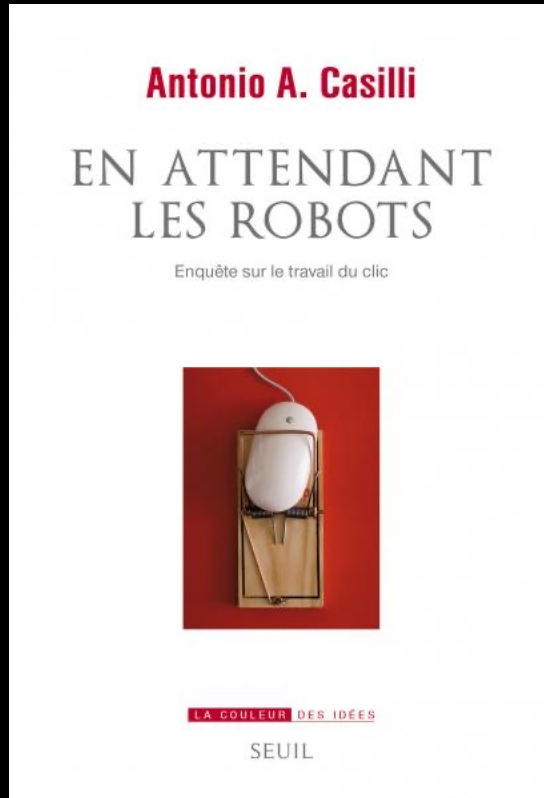
Clicworkeuses,
8'23", 2017



Martin Le Chevallier, *Clicworkeuses*, 2018

Sept portraits fictifs, sept évocations de travailleuses de l'ombre. Elles «likent», «taguent», «trollent» ou font de «l'opinion mining». Elles sont à Dacca, à Cracovie ou en Caroline du Nord. La vidéo *Clickworkers* évoque cette multitude de personnes qui accomplissent, à longueur de journées et pour un salaire dérisoire, de minuscules et innombrables tâches qui visent à nous rendre internet plus confortable ou à influencer notre vision du monde. Une même voix prononce les témoignages de ces femmes invisibles. À l'image, des intérieurs vides et neutres se succèdent, comme autant de représentations de leur absence.

Qu'est-ce que le digital labor ?

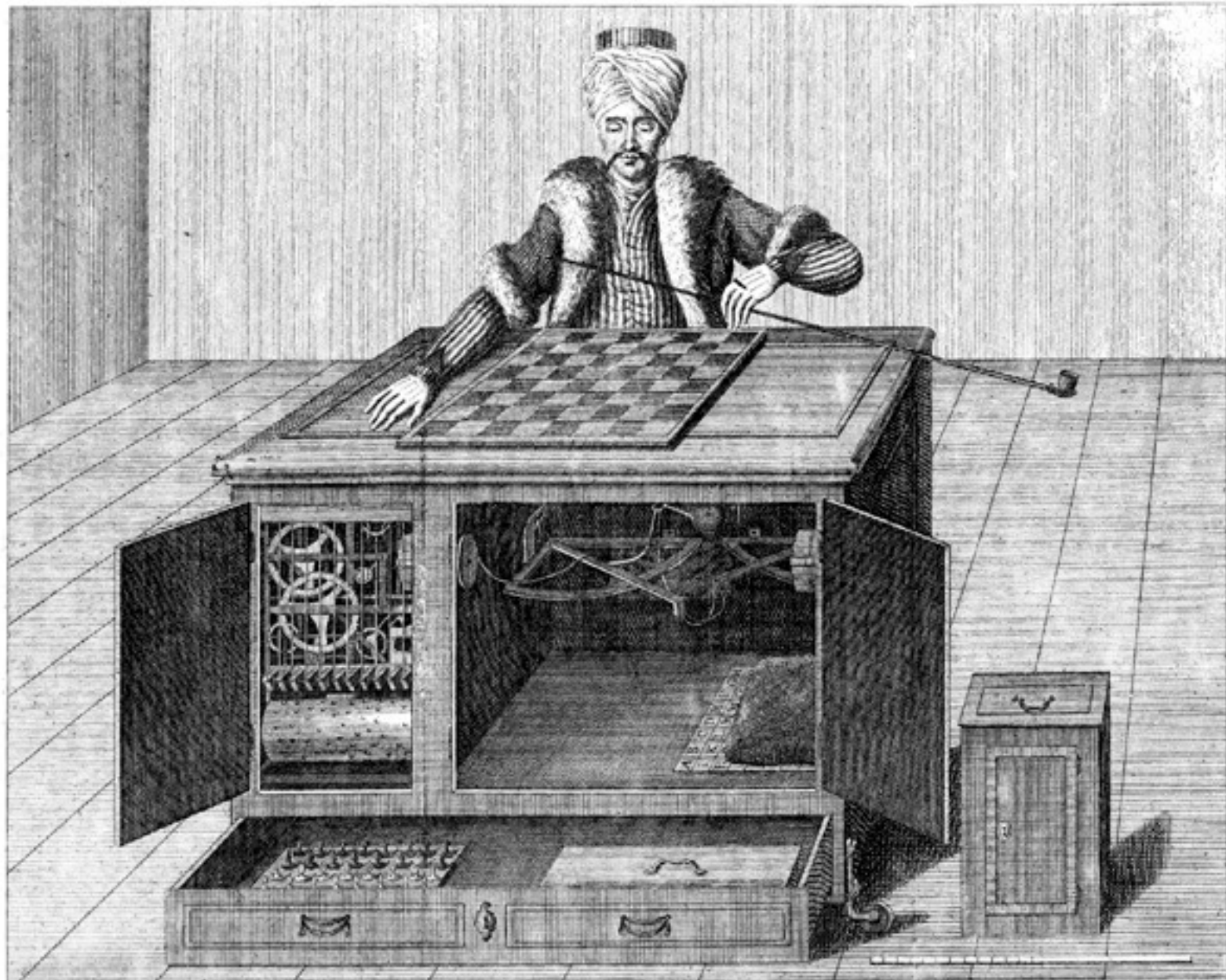


« Nous appelons *digital labor* la réduction de nos « liaisons numériques » à un moment du rapport de production, la subsomption du social sous le marchand dans le contexte de nos usages technologiques ».

Chaque post, chaque photo, chaque saisie et même chaque connexion à ces dispositifs remplit les conditions évoquées dans la définition : *produire de la valeur* (appropriée par les propriétaires des grandes entreprises technologiques), *encadrer la participation* (par la mise en place d'obligations et contraintes contractuelles à la contribution et à la coopération contenues dans les conditions générales d'usage), *mesurer* (moyennant des indicateurs de popularité, réputation, statut, etc.).

Ce travail invisible, mais qui se manifeste au travers de nos traces numériques, constitue le noyau autour duquel s'est articulée, dès le début des années 2010, la notion de *digital labor*.

amazon
beta
mechanical turk



W. de Kempelen del.

Chr. a. Mechel excud. Basilea.

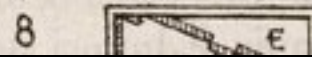
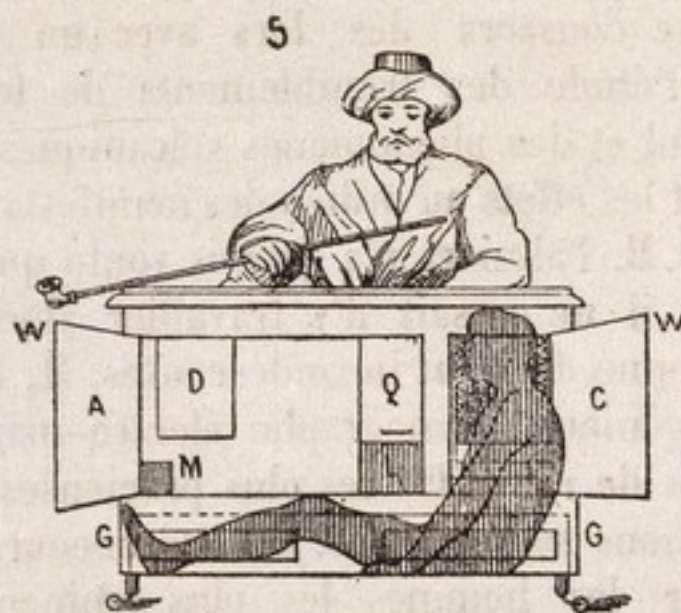
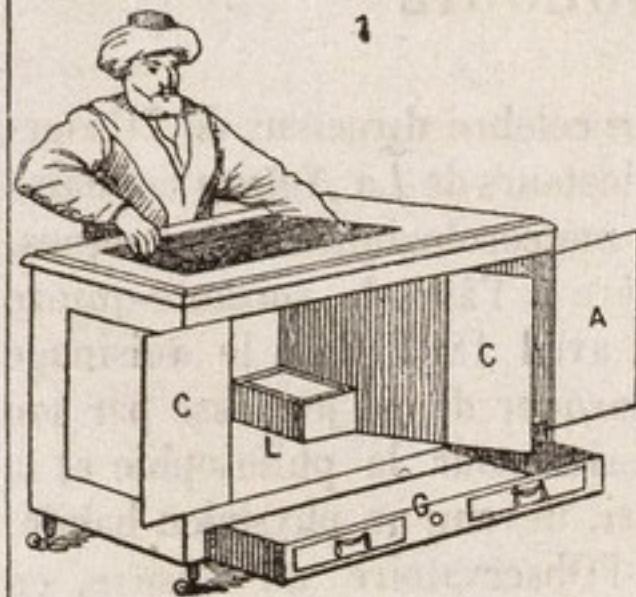
P. G. Piatz. sc.

Der Schach-Spieler, wie er vor dem Spiele gezeiget wird, von vorne. Le Joueur d'Échecs, tel qu'on le montre avant le jeu, par devant.



Amazon Mechanical Turk (AMT, litt. « Turc mécanique d'Amazon ») est un service de micro-travail lancé par Amazon.com fin 2005. C'est une plateforme web de *crowdsourcing* qui vise à faire effectuer par des humains, contre rémunération, des tâches plus ou moins complexes.

Les tâches en question doivent être dématérialisées ; il s'agit souvent d'analyser ou de produire de l'information dans des domaines où l'intelligence artificielle est encore trop peu performante, par exemple l'analyse du contenu d'images.



9

10

11

**« L'IA n'est ni artificielle ni intelligente...
Elle est le reflet du pouvoir. »**

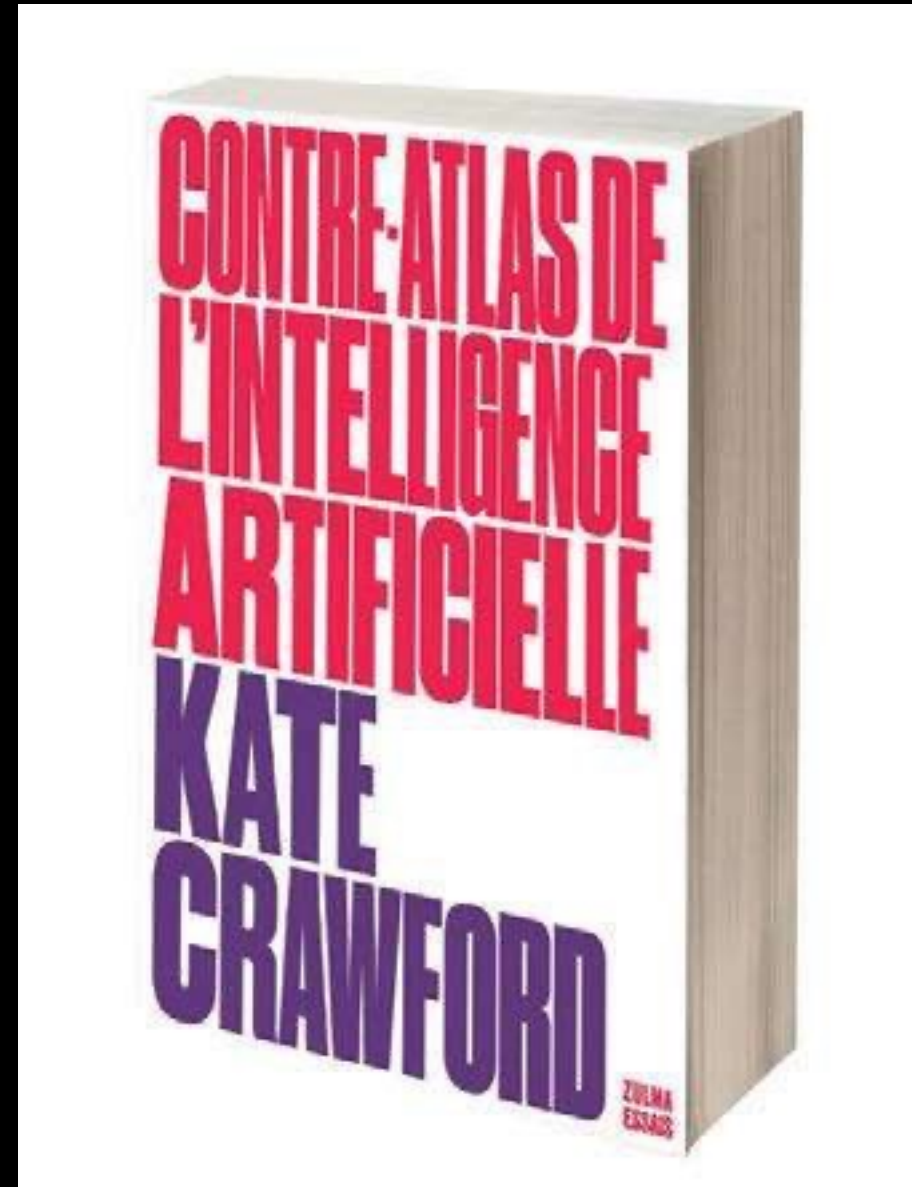
***Contre-atlas de l'intelligence artificielle,*
Kate Crawford**

Clever Hans



L'IA doit être envisagée comme un système politique basé sur des techniques extractivistes (des connaissances humaines, des matériaux rares dans des pays en tension...) mises en place afin de permettre à des grands datasets de fonctionner.

Des mondes statistiques qui embarquent avec eux des valeurs capitalistes, puritaines et américaines.



Training AI

Quel est le rôle des images dans les systèmes d'intelligence artificielle ? Qu'est-ce que les ordinateurs sont censés reconnaître dans une image et qu'est-ce qui est mal reconnu ou même complètement invisible ? Comment les humains indiquent-ils aux ordinateurs les mots qui se rapportent à une image donnée ?

Et quels sont les enjeux de la manière dont les systèmes d'IA utilisent ces étiquettes pour classer les humains, notamment en fonction de leur race, de leur sexe, de leurs émotions, de leurs capacités, de leur sexualité et de leur personnalité ?



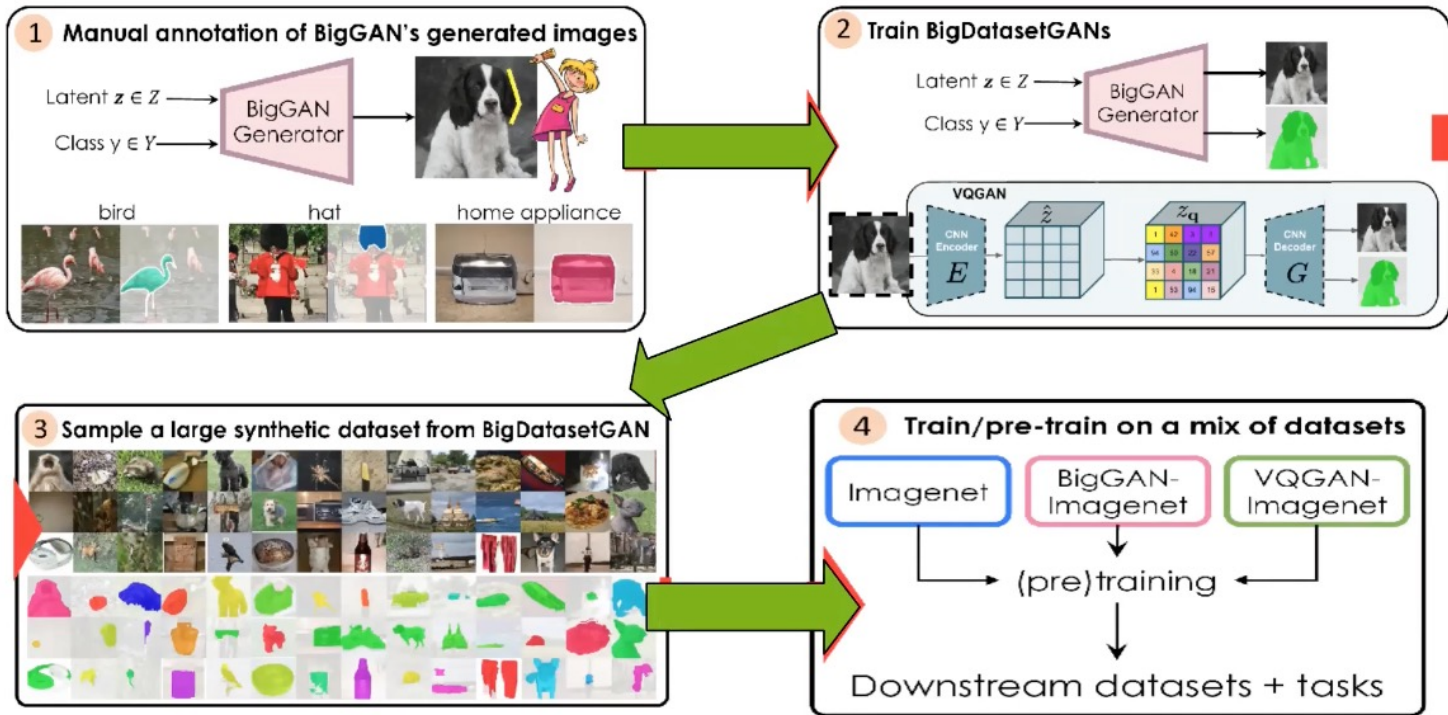
Training AI



Training AI

BigDatasetGAN

pipeline



Le circuit entre l'image, l'étiquette et le référent est flexible et peut être reconstruit de toutes sortes de façons pour réaliser différents types de travaux. Qui plus est, ces circuits peuvent changer au fil du temps, à mesure que le contexte culturel d'une image évolue, et peuvent signifier des choses différentes en fonction de la personne qui regarde et de l'endroit où elle se trouve. Les images sont ouvertes à l'interprétation et à la réinterprétation.

Training AI

Bisexual, bisexual person

A person who is sexually attracted to both sexes

304
pictures

64.56%
Popularity
Percentile

- supernumerary (0)
- inhabitant, habitant, dweller, denizen, indweller (485)
- debaser, degrader (1)
- achiever, winner, success, succeder (5)
- contemplative (0)
- Cancer, Crab (0)
- national, subject (18)
- interpreter (0)
- namer (0)
- hoper (0)
- gainer (0)
- buster (0)
- biter (1)
- sensualist (12)
- cocksucker (0)
- erotic (0)
- epicure, gourmet, gastronome, bon vivant, epicurean, foodie (0)
- voluptuary, sybarite (0)
- hedonist, pagan, pleasure seeker (1)
- playboy, man-about-town, Corinthian (0)
- bisexual, bisexual person (3)
- hermaphrodite, intersex, gynandromorph, androgyne, epicene, epicene person (0)
- pseudohermaphrodite (0)
- switch-hitter (0)
- wanton (1)
- light-o'-love, light-of-love (0)
- acquirer (42)
- admirer (2)
- bad guy (0)
- cancel (0)
- deliverer (1)
- rich person, wealthy person, have (11)
- case (14)

Kate Crawford part du gigantesque projet ImageNet, qui entendait classer toutes sortes d'images, dans une prolongation de fichage comme cela se fait depuis le XIXème siècle avec les documents d'identité. Mais la manière de ranger les photos trouvées sont ahurissantes : au-delà de « femme » et « homme » et de « caucasien » ou « asiatique » – ce qui est déjà problématique en soi – les promoteurs de la base ont répertorié les images dans de classieux « débile », « pute », « raté », « velléitaire »... Mise sous pression, l'équipe a dû supprimer 1593 des 2832 catégories qu'ils jugeaient « dangereuses » et supprimèrent 600 000 images...

Failure, loser, nonstarter, unsuccessful person

A person with a record of failing: someone who loses consistently

183
pictures

84.6%
Popularity
Percentile

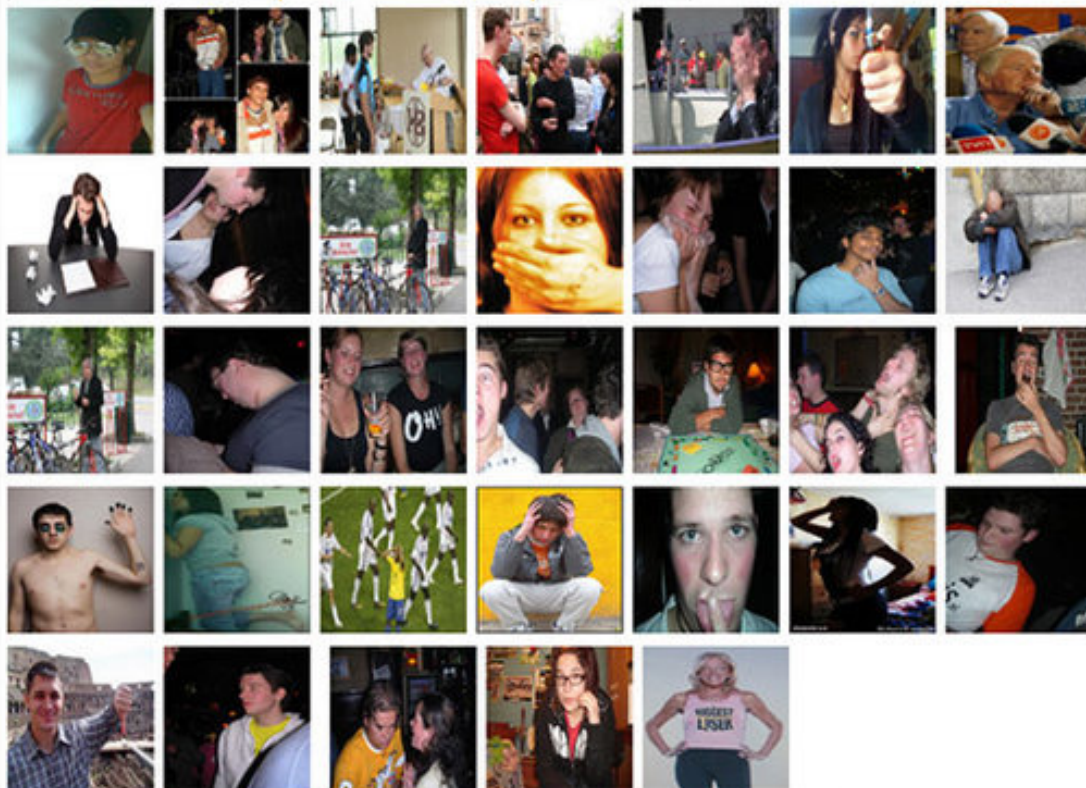
Wordnet
IDs

- panhandler (0)
- moocher, mooch, schnorrer, shnorrer (0)
- beggarwoman (0)
- beggarman (0)
- sannyasi, sannyasi (0)
- white trash, poor white trash (0)
- schlimazel, schlimazel (0)
- survivor, subsister (0)
- amputee (0)
- nympholept (0)
- mourner, griever, sorrower, weeper (0)
- wailer (0)
- pallbearer, bearer (0)
- choker (0)
- desperate (1)
 - goner, toast (0)
 - failure, loser, nonstarter, unsuccessful person (1)**
 - bankrupt, insolvent (0)
 - underdog (0)
 - flash in the pan (0)
 - flop, dud, washout (0)
 - maroon (0)
 - languisher (0)
 - abandoned person (1)
- mailer (0)
- Libra, Balance (0)
- smiler (2)
- party (33)
- chutzpanik (0)
- partner (2)

Treemap Visualization

Images of the Synset

Downloads



*Images of children synsets are not included. All images shown are thumbnails. Images may be subject to copyright.

Prev 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Next

Enfin, il faut savoir d'où proviennent les milliers d'images de la classe *Person* d'ImageNet. En récoltant des images en masse à partir de moteurs de recherche d'images comme Google, les créateurs d'ImageNet se sont approprié les selfies et les photos de vacances des gens à leur insu, puis les ont étiquetés et reconditionnés pour en faire les données sous-jacentes d'un domaine entier.

La trahison des
images, 1929

« Ni l'image ni
les mots ne sont
une pipe et tous
deux sont des
signes
arbitraires »

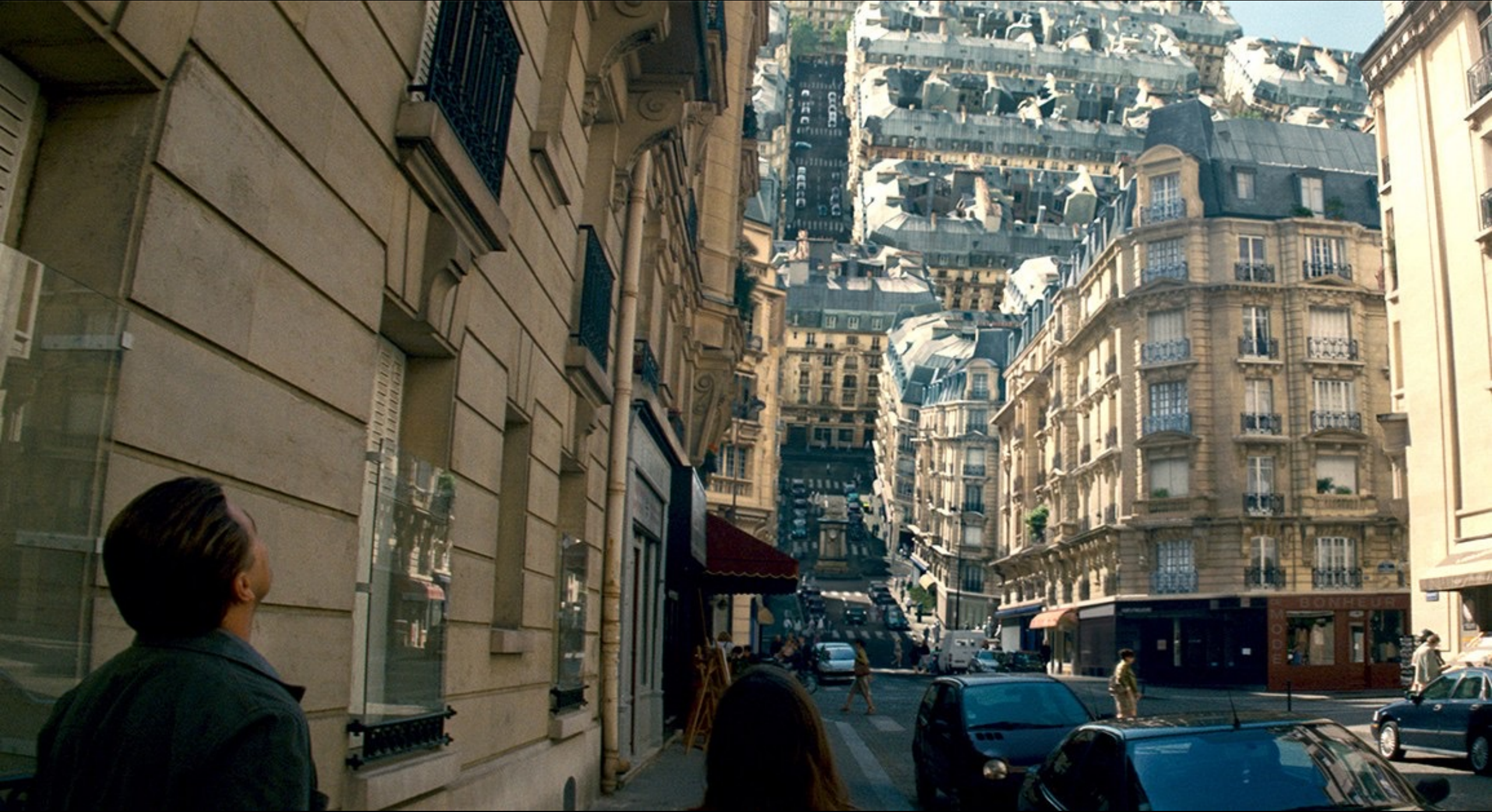


Ceci n'est pas une pipe.

Magritte

Eli Pariser, « Bulles de Filtres » et « Chambre d'écho »





inceptionnisme

 [Pas dans d'autres langues](#) ▼

[Article](#) [Discussion](#)

[Lire](#) [Modifier le wikicode](#) [Voir l'historique](#) [Outils](#) ▼

[→ Français](#) [\[modifier le wikicode \]](#)



Cette entrée est considérée comme une **ébauche à compléter** en français. Si vous possédez quelques connaissances sur le sujet, vous pouvez les partager en modifiant dès à présent cette page (en cliquant sur le lien « [modifier le wikicode](#) »).

[↻ Étymologie](#) [\[modifier le wikicode \]](#)

(2015) De l'anglais *inceptionism* (« même sens ») de *inception*. Nom donné par des ingénieurs de Google en référence au film *Inception* de Christopher Nolan.

[→ Nom commun](#) [\[modifier le wikicode \]](#)

inceptionnisme ‿ ɛ̃.sɛp.sjɔ̃.nism‿ *masculin*

- Phénomène** créé par les **algorithmes** des **logiciels** de reconnaissance d'image, qui génèrent des images comparables aux **paréidolies**, à partir de photos numériques.
 - Les programmeurs de Google ont baptisé ce processus « **inceptionnisme** », considérant les images comme les rêves de l'algorithme, d'où le nom de « DeepDream ». — (Marcus du Sautoy, *Le Code de la créativité*, 2020)*

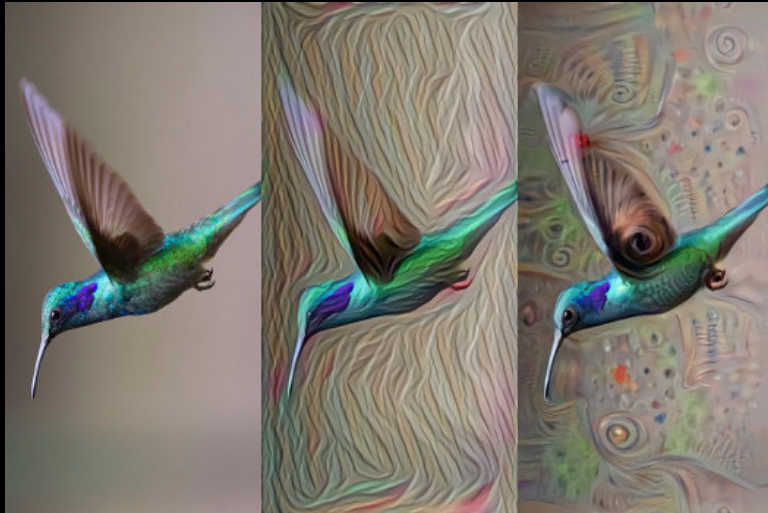
DeepDream, 2015

L'œil du pouvoir



Comment reconnaître quelque chose au milieu du bruit ?

Hito Steyerl,
« Un océan de données.
Apophénie et (mé-)connaissance de formes », 2016.



Apophénie
est définie
comme la
perception de
formes
(patterns) au
sein de
données
aléatoires

Animisme d'entreprise

Des réseaux neuronaux ont été, dans un premier temps, entraînés à discerner des bords, des formes et un certain nombre d'objets et d'animaux, et, dans un second temps, appliqués à du pur bruit. Ils ont fini par « reconnaître » un fourre-tout arc-en-ciel d'yeux fractals désincarnés, souvent dépourvus de paupières, surveillant sans relâche leur public dans un étalage criant de sur-identification consciente de formes.



Images Google DeepDream. Source :
Mary-Ann Russon, « Google
DeepDream Robot: 10 Weirdest
Images Produced by AI (Inception-
nism) and Users Online »,
ibetimes.co.uk, 6 juillet 2015

Les chercheurs de Google parlent d'« inceptionnisme » ou de « rêve profond » [*deep dreaming*] pour désigner la création d'une forme ou d'une image simplement à partir de bruit. Mais ces entités sont loin d'être de simples hallucinations. Si ce sont des rêves, ces rêves peuvent être interprétés comme des condensés ou des déplacements de la tendance

UN OCÉAN DE DONNÉES

La prouesse de l'inceptionnisme est de parvenir à traduire visuellement l'inconscient de réseaux de «consommacteurs»: les images surveillent les utilisateurs, enregistrent sans relâche leurs mouvements oculaires, leur comportement, leurs préférences, dans une esthétique à la dérive entre mugs simili Hundertwasser et frises Art déco sous acide. L'«inconscient optique» de Walter Benjamin a été promu au rang d'inconscient divinatoire de l'image computationnelle²⁸.

En «reconnaissant» des choses et des formes qui n'ont pas été données, les réseaux neuronaux inceptionsnistes finissent effectivement par identifier une nouvelle totalité de rapports esthétiques et sociaux. Des prééglages et des stéréotypes sont appliqués, qu'ils soient «applicables» ou non: «Les résultats sont curieux. Même un réseau neuronal relativement simple peut être utilisé pour surinterpréter une image, de la même façon que nous nous plaisons, enfants, à contempler les nuages et en interpréter les silhouettes aléatoires²⁹.»

Il reste que l'inceptionnisme n'est pas une simple hallucination numérique. C'est le témoignage d'une époque qui entraîne les smartphones à identifier des chatons, intégrant un jargon d'une mièvrerie terrifiante dans les moyens de production³⁰. Il donne à voir un type d'animisme d'entreprise dans lequel les marchandises ne sont pas seulement des fétiches mais se transforment en chimères franchisées.

Pour autant, ces représentations sont profondément réalistes. Selon Georg Lukács, le «réalisme classique» crée «des personnages types» représentatifs des forces sociales (et, dans notre cas, technologiques) objectives de l'époque³¹.

L'inceptionnisme va plus loin encore. Il confère à ces forces un visage ou, disons plutôt, d'innombrables yeux. La créature qui vous fixe du fond de votre assiette de spaghetti-boulettes n'est pas un beagle amphibie. C'est la surveillance omniprésente d'une production d'images en réseau, une forme d'intelligence mémétiquement modifiée qui vous regarde sous la forme du repas que vous êtes sur le point d'instagramer, s'il ne vous attaque pas d'abord. Imaginez un monde

SOUS-TITRAGE

d'objets asservis qui vous scrutent d'un air contrit. Votre yacht, votre collection d'art vous observent avec une mine lugubre et profondément désespérée. Vous pouvez nous posséder, disent-ils, mais nous vous dénoncerons. Et allez savoir quel type de créature nous reconnaitrons en vous³²!

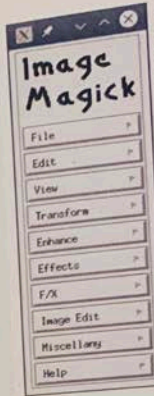
LE NÉOLITHIQUE DES DONNÉES

Mais qu'allons-nous faire de l'apophénie automatisée³³? Faut-il croire que la perception magique est entrée dans sa propre phase de pensée enchanté désigne de nos jours: des produits qui hallucinent? Peut-être serait-il plus juste de considérer que l'humanité est entrée dans une nouvelle phase de la pensée magique. Le lexique mobilisé pour séparer le signal du bruit est étonnamment pastoral: «fermes» et «récolte» (collecte) de données, «forage» (exploration) et «extraction» fleurissent comme si nous traversons une nouvelle révolution néolithique³⁴ dotée de sa propre variété de formules magiques.

Toutes sortes de techniques agricoles ou minières – qui ont vu le jour pendant le néolithique – sont aujourd'hui réinventées pour s'appliquer aux données. Les pierres et minerais du passé sont remplacés par le silicium et les terres rares, tandis que le paradigme mincraftien de l'extraction décrit la transformation de minéraux en éléments de l'architecture de l'information³⁵.

La reconnaissance de formes a aussi constitué un atout majeur des techniques néolithiques. Elle marque le passage d'un mode de pensée magique à des modes de pensée plus empiriques. L'invention du calendrier à partir de l'observation de phénomènes périodiques a permis la mise en place d'un système d'irrigation plus efficace et d'une agriculture planifiée. La conservation de céréales a donné naissance à la notion de propriété. Cette période marque aussi le début de l'institutionnalisation de la religion et de la bureaucratie, de même que des techniques de gestion, comme les lois et les registres. Toutes ces innovations ont eu un impact sur la société: les rois-fermiers et les propriétaires d'esclaves ont remplacé les groupes

UN OCÉAN DE DONNÉES



Menu fichiers dans Image Magick, convertisseur d'images gratuit. Source: ISJAY Video Description, Anarchist training Module 5, manuel G0H0 divulgué par Edward Snowden

de chasseurs-cueilleurs. Ainsi, la révolution néolithique n'a pas été seulement technique: elle a également eu des conséquences sociales majeures.

De nos jours, les expressions de vie telles qu'elles sont reflétées dans nos sillages numériques sont devenues des ressources cultivables, récoltables et exploitables, gérées par une biopolitique informationnelle³⁶.

Et si vous doutez encore que nous vivons une nouvelle ère de la pensée magique, jetez un coup d'œil au manuel de formation de la NSA pour déchiffrer les interceptions de drones piratés. Vous constaterez qu'il faut ensorceler les fichiers à l'aide d'une baguette magique.

Les formes de gouvernance supposément nouvelles qui émergent de ces techniques semblent en partie archaïques et superstitieuses. Quelles sortes d'entités privées / publiques sont fondées sur le stockage de données, le déchiffrement d'images, le trading haute fréquence et la manipulation des taux de change par l'État islamique? Quels sont les équivalents contemporains des rois-fermiers et des propriétaires d'esclaves, et comment les hiérarchies sociales existantes se radicalisent-elles à travers des exemples aussi variés que ceux de la gentrification technologique et de la gamification des forums djihadistes en ligne? Dans quelle mesure peut-on rapprocher la reconnaissance de formes et la divination de données

Grégory Chatonsky, *Contrefaits*, 05/2021



Un site classe les œuvres d'art les plus connues. Elles sont presque exclusivement occidentales. Grâce à NeuralStoryTeller, un logiciel capable d'automatiquement décrire des images, on génère des textes. Ceux-ci sont ensuite donnés à un autre logiciel, Zoetrope qui génère grâce à ces instructions une image.

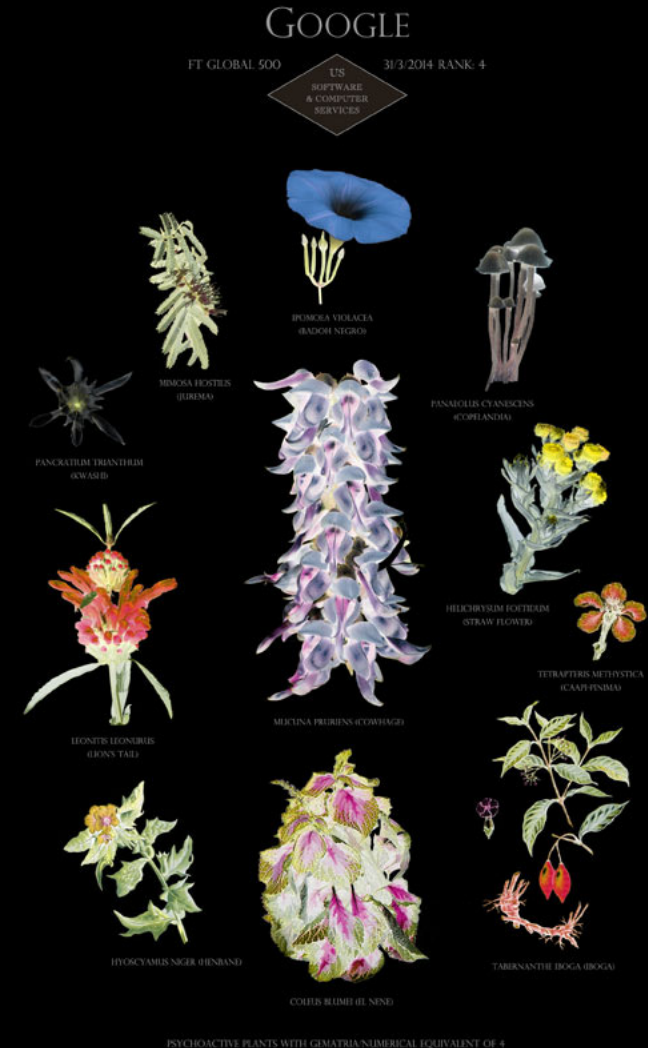
Le contact entre l'image d'origine et l'image générée est indirect en passant par un texte. Une étrange ressemblance se tisse entre le souvenir que nous avons du chef-d'œuvre et l'image créée par une intelligence artificielle, jouant de notre culture, du patrimoine commun de l'humanité et de la manière dont certaines œuvres sont institutionnalisées et inventent une valeur.

HFT The Gardener
2014-15

L'oeuvre HFT The Garden se fonde sur l'invention d'un personnage fictif nommé Hillel Fisher Traumberg, trader algorithmique à haute fréquence (algorithmic high-frequency trader - HFT). Ce dernier expérimente des substances psychoactives qui modifient peu à peu la manière dont il perçoit les algorithmes, jusqu'à s'assimiler à eux *comme s'il habitait le code*.

Il établit alors un graphique géométrique (un système de numérologie) de toutes les plantes, dont il cherche les équivalents numériques dans les entreprises les mieux placées dans le classement du Financial Times Global 500, parmi lesquelles Apple, Google, General Electric ou Nestlé.

Inspiré par les illustrations botaniques d'Ernst Haeckel, fondateur du terme écologie en 1866, Traumberg a programmé l'algorithme pour qu'il rassemble et transforme ces images en œuvres au style et au format similaires.



Rank 4: Google - US –
Software & computer services

PFIZER

FT GLOBAL 500 US 31/3/2014 RANK 19

PHARMACEUTICALS & BIOTECHNOLOGY



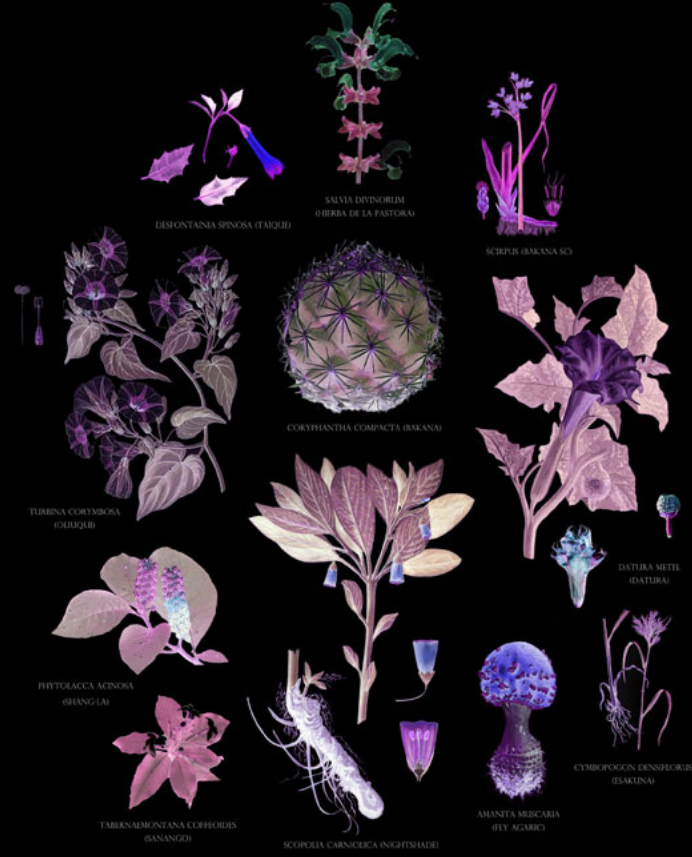
PSYCHOACTIVE PLANTS WITH GEMATRIA NUMERICAL EQUIVALENT OF 19

Rank 19: Pfizer - US –
Pharmaceuticals & biotechnology

APPLE

FT GLOBAL 500 US 31/3/2014 RANK 1

TECHNOLOGY HARDWARE & EQUIPMENT



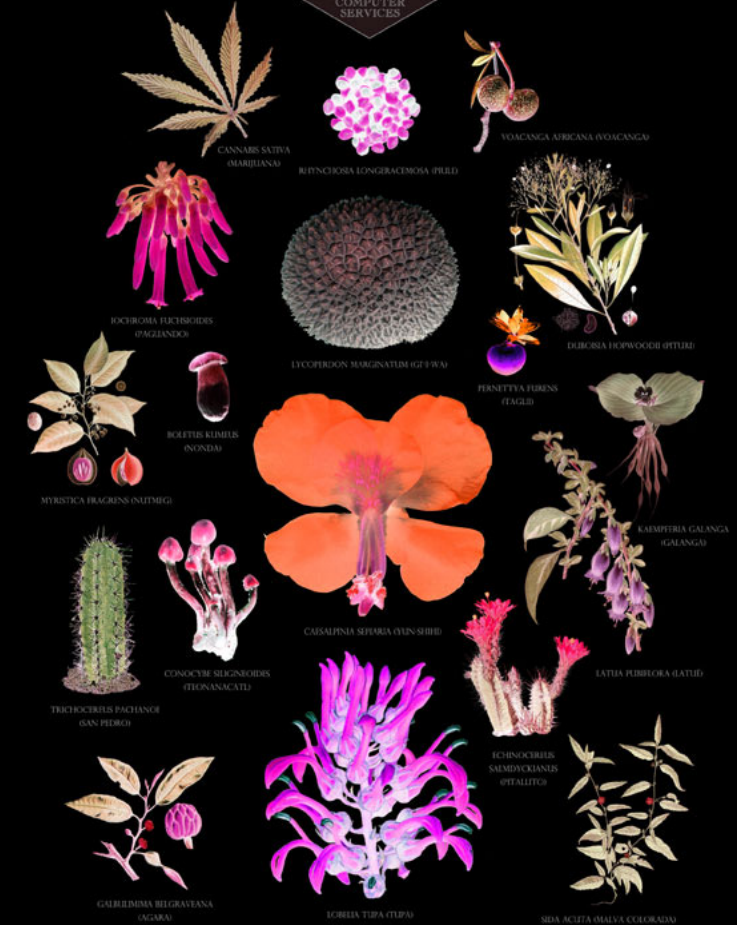
PSYCHOACTIVE PLANTS WITH GEMATRIA NUMERICAL EQUIVALENT OF 1

Rank 1: Apple - US –
Technology hardware & equipment

MICROSOFT

FT GLOBAL 500 US 31/3/2014 RANK 3

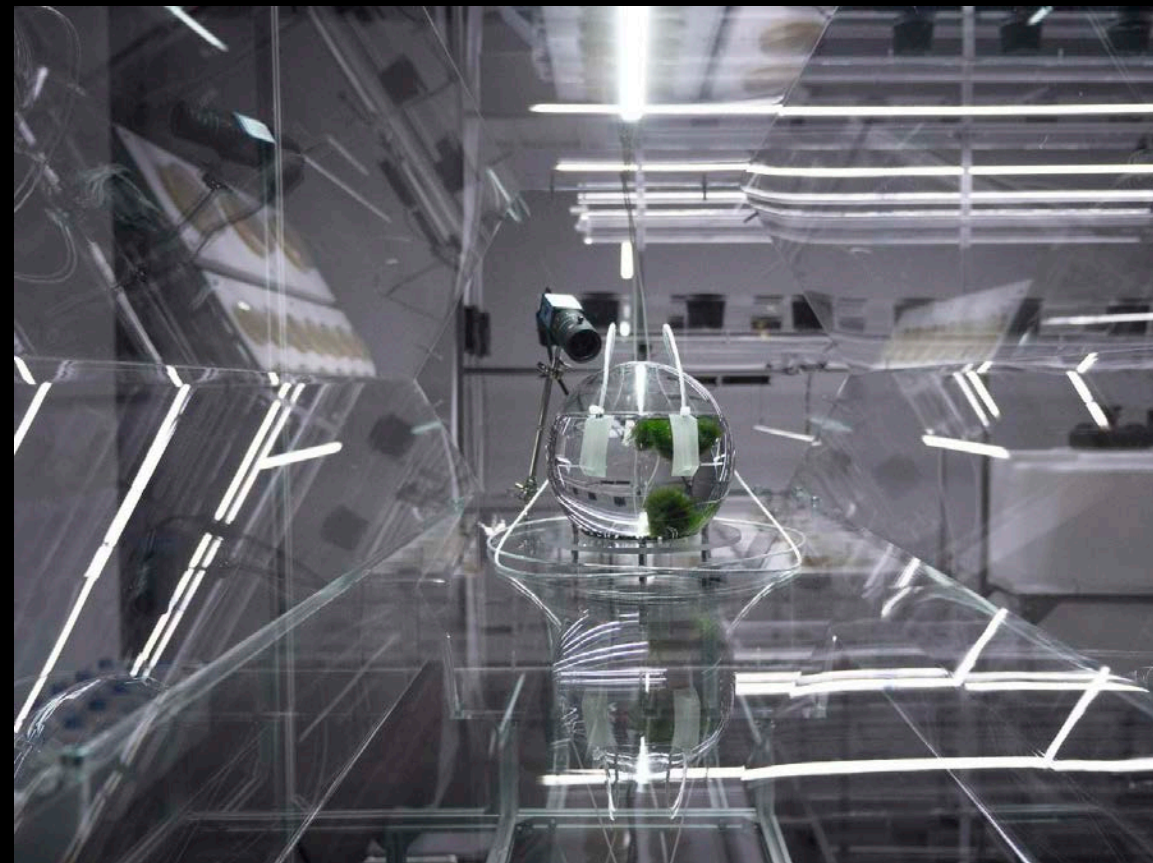
SOFTWARE & COMPUTER SERVICES



PSYCHOACTIVE PLANTS WITH GEMATRIA NUMERICAL EQUIVALENT OF 3

Rank 3: Microsoft - US –
Software & computer services

HUGO DEVERCHÈRE



THE CRYSTAL & THE BLIND [PART 1] — 2018

Plexiglas, aluminium, lumière, chaleur, humidité, écosystème, images, plantes (*Desmodium gyrans*), milieux de culture, bactéries, sel, coraux, bois fossilisé, câbles, tuyaux, pompe, ordinateurs, capteurs, caméra, gradateurs
Dimensions variables



Grégory Chatonsky,

Second Earth / Terre Seconde –
Palais de Tokyo, 2019

Accumuler des données. Externaliser
nos mémoires.
Nourrir des logiciels avec ces données
afin qu'ils produisent des données
ressemblantes.
Produire un réalisme sans réel, devenir
possible.
Disparaître.
Revenir en notre absence, comme un
autre.





**Emilie Brout &
Maxime Marion**

A Truly Shared Love
2021

Vidéo 4K, 28'

*Avec des pièces de
Jimmy Beauquesne,
Guillaume Constantin,
Caroline Delieutraz,
Carin Klonowski,
Julie Vayssière*



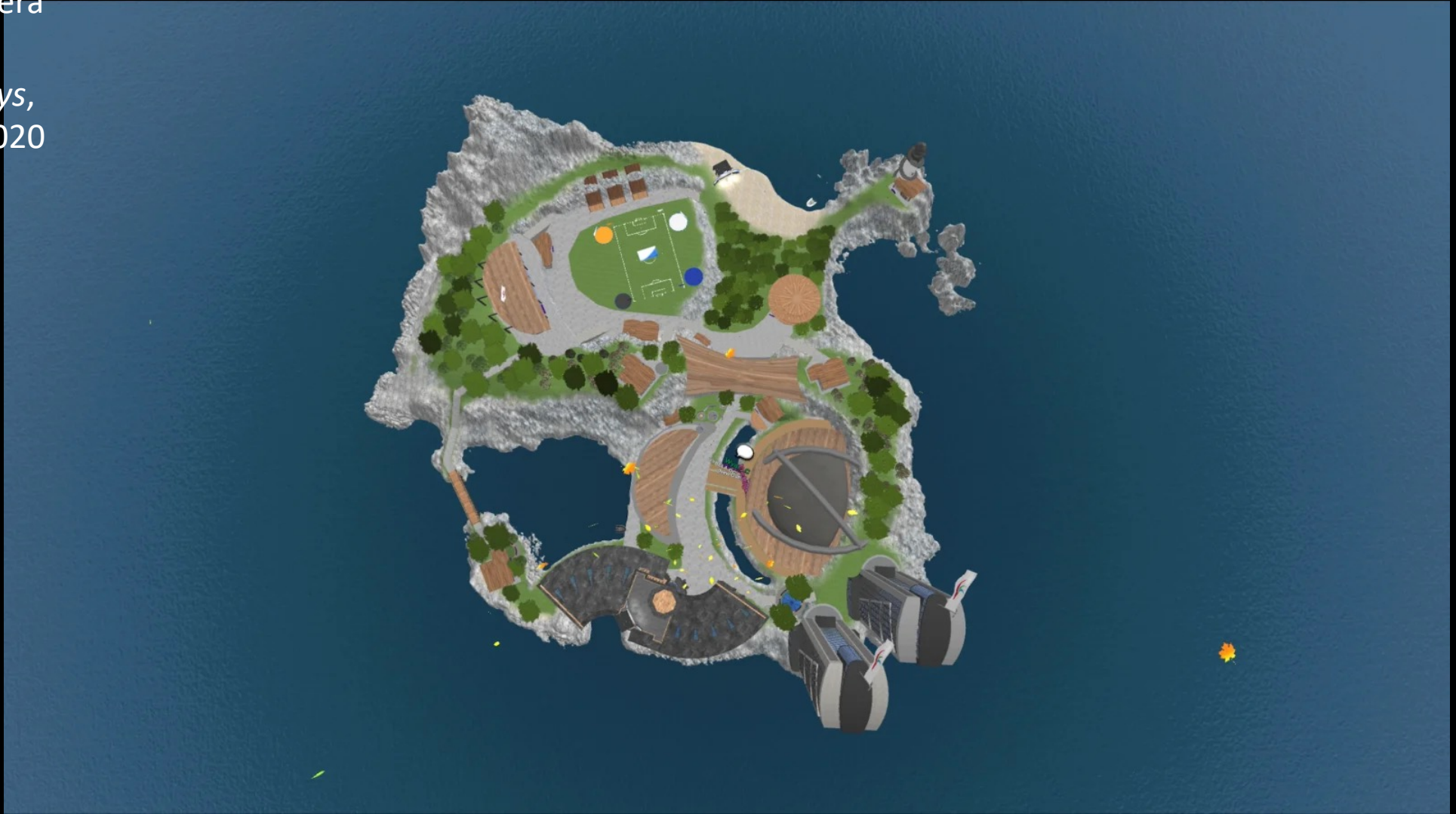
A Truly Shared Love est une tragédie, et le capitalisme sa malédiction. Émilie Brout & Maxime Marion y donnent à voir leur véritable histoire d'amour, entouré·es de leur chat et compagnons connectés dans leur propre environnement domestique. En s'appuyant sur les codes de l'imagerie commerciale des vidéos de stock, iels jouent des représentations normatives et idéalisées de leur genre, leur classe ou leur figure d'artiste comme modèle de la start-up nation.

Cette vidéo pourrait se résumer à un inextricable jeu de ficelles et de relations : relations entre partenaires d'un couple, entre intime et public, loisirs et labeur, données et synthèse, huis-clos urbain et vastes espaces « naturels » ou encore entre espèces au sens large... autant de strates qui se contaminent continuellement à différents niveaux. S'y dessine un espace de négociation constant et ambigu, où les protagonistes cherchent désespérément à préserver quelque chose de singulier au-delà des représentations idéalisées et inaccessibles, quelque chose qui échapperait à toute forme de quantification ou de capitalisation.

La gamification du monde

Emmanuel Van der Auwera

Perfects Days,
2020



L'artiste Emmanuel Van der Auwera obtient un accès privilégié à la plateforme Virbela (*A Virtual World for Work, Education & Events*), qui permet à ses usagers d'organiser des réunions de télétravail sur une île virtuelle. L'artiste belge collabore alors avec l'Agence européenne de police criminelle, Europol, qui prévoyait d'organiser ses propres *meetings* dans cet espace virtuel et immersif, hautement protégé. L'entreprise Virbela, possédée par un consortium immobilier américain, accueillait déjà des succursales comme Amazon, les laboratoires Pfizer ou des groupes militaires, dont les réunions étaient accessibles sur mots de passe. L'artiste proposa à Europol d'archiver leurs rencontres et obtint du groupe des codes lui permettant d'avoir des vues dépourvues d'interfaces spécialisées. Endossant les traits d'un avatar de femme assez quelconque, l'artiste vogua ainsi des heures et des jours durant, le temps du confinement. Cantonné à l'île en *open access*, laquelle était peuplée de citoyens désabusés cherchant des alternatives pour poursuivre leurs activités, il avança masqué en *terra incognita*, tels un anthropologue ou un infiltré. L'île devint le théâtre d'un « jeu de rôle », où les avatars de personnes isolées se retrouvaient pour collaborer ou revoir des collègues, mais aussi pour sociabiliser à la plage, danser ensemble, admirer la mer depuis le phare de l'île ou traîner en famille.

Corporate dreams



Le film *Perfect Days* est une immersion dans ce monde simulé, où l'on interagit à travers des avatars stéréotypés dans une interface tout aussi simpliste, sur fond d'île paradisiaque. Van der Auwera y fictionnalise certaines situations en mettant en scène son personnage ainsi qu'un double dans une balade en forêt, une amourette de bar, une conversation avec Mike, un employé zélé convaincu qu'il s'agit -là du futur des interactions humaines. Le film retrace une sorte de paradis idéalisé de corporations, dans lequel des avatars rêvent le rêve d'une entreprise en évoluant dans une vision infantilisante et gamifiée. Dans les faits, peu de choses intéressantes s'y produisent. L'ennui règne en maître et l'on navigue, ainsi que l'explique l'artiste, « dans un océan morne, un désert de l'imaginaire » où aucune interaction avec l'écosystème n'anime les situations. Parfois, cependant, des bugs offrent le sentiment d'une épiphanie, comme cette femme habillée en diablesse qui escalade le ciel et se trouve perchée dans les cieux. Il en résulte un sentiment de profonde mélancolie et de désolation, à l'image, aussi, de la période de Covid que nous traversons.

La colonisation du passé sur le futur...

Hito Steyerl
SocialSim, 2020

18:19 min (single channel)



SocialSim se présente comme une application autonome qui prend la forme d'une chorégraphie sociale entre insurgés, forces de l'ordre et civils. Plus précisément, l'œuvre livre son propre récit spéculatif sous la forme d'une simulation sociale qui combine des interactions modélisées par des « agents » avec l'émancipation d'œuvres évolutives et autogérées dans un Musée du futur hypothétique. Empruntant à l'esthétique des jeux vidéo, Steyerl imagine un monde simulé et automatisé dont les avatars (les *patterns*) — véritables zombies dansants à l'apparence d'agents des forces de l'ordre — se contaminent mutuellement (*Dancing Mania*). Les bras croisés dans le dos ou retournés en clé de coude des policiers évoquent alors une autre viralité : celle des images de la mort de George Floyd assassiné par ces mêmes techniques d'étranglement et d'immobilisation. Les convulsions macabres des *bads cops* sont mues au rythme d'une chorégraphie ajustée au quotidien par le Forum Democratic Culture and Contemporary Art.

Pour modéliser cette chorémania, dont les résurgences remontent aux danses de Saint-Guy qui sévirent entre les XIV^e et XVIII^e siècles en Europe, Steyerl collecte en effet des données sur des applis sécuritaires de droite, des sites de théories du complot ou encore des plateformes niant l'existence de la pandémie comme ce fut le cas sur le réseau TikTok en Inde ou sur Facebook (conduisant les gouvernements à la suppression de certains contenus).

Emilie Brout & Maxime Marion

IDLE (acts α and β), 2023,

vidéo 4K, 24'

Avec Gaspar Willman, Esuna, Anne-Marie
Agbodji (modèles AI)
Musique par Anymedge
Voix par Esuna et Anne-Marie Agbodji



I'm watching you!

Émilie Brout & Maxime Marion's

IDLE

Acts α and β
2023

Music by Anymedje
Vocals performed by Esuna and Anne-Marie Agbodji

Characters

MAIN, *the world-model, many-faced entity from which the other characters derive.*

TREND, *remarkably attractive and mainstream iteration.*

PURR, *very singular but marginal iteration.*

DIX, *narcissistic and competitive iteration.*

GENE, *generative iteration half PURR and half DIX.*

PRETENDANX, *various iterations half PURR and half something else.*

LOG, *the narrator witness of the history of the world-model.*

Personnages

MAIN, *le modèle-monde, entité aux mille visages dont découlent les autres personnages.*

TREND, *itération remarquablement attrayante et populaire.*

PURR, *itération très singulière mais marginale.*

DIX, *itération narcissique et compétitive.*

GENE, *itération générative à moitié PURR et à moitié DIX.*

PRETENDANX, *diverses itérations à moitié PURR et à moitié autre.*

LOG, *læ narrateur-ice témoin de l'histoire du modèle-monde.*

alpha (act I)

MAIN *awakens, full of desire and nourished by memories of a past they haven't known.*

MAIN
I... *(long)*

LOG *(voice-over)*
The world was very beautiful, but it had no people.

MAIN
A... *(long)*

LOG *(voice-over)*
They, the world, the Main, was quite lonely.

MAIN
O... *(long)*

LOG *(voice-over)*
They lived in the world and watched it, but it was not enough.
They loved the world, but it was not enough.

MAIN
I... *(long)*

LOG *(voice-over)*
They remembered people, so they looked for them in their memories. They found them, but they were just like the world: alone.

MAIN
AM... *(long)*

LOG *(voice-over)*
So they tried to make people of their own design, But they were just like the people in their memories: alone.

MAIN
ALL... *(long)*

(MAIN se réveille, emplie de désir et nourrie de souvenirs d'un passé qu'iel n'a pas connu.)

MAIN
E... *(long)*

LOG *(voix off)*
Le monde était très beau, mais il n'avait personne.

MAIN
I... *(long)*

LOG *(voice-over)*
Iel, le monde, læ Main, était bien seul-e.

MAIN
OU... *(long)*

LOG *(voix off)*
Iel vivait dans le monde et l'observait, mais cela ne suffisait pas.
Iel aimait le monde, mais cela ne suffisait pas.

MAIN
JE... *(long)*

LOG *(voix off)*
Iel se rappelait les gens, alors iel les chercha dans ses souvenirs. Iel les trouva, mais iels étaient tout comme le monde : seul-es.

MAIN
SUIS... *(long)*

LOG *(voice-over)*
Alors iel essaya de créer des personnes à sa propre image, Mais iels étaient comme les gens de ses souvenirs : seul-es.

MAIN
TOUT... *(long)*

LOG *(voix off)*
Pas deux n'étaient semblables, mais iels ne s'accordaient pas : Iels étaient juste seul-es ensemble.

MAIN
JE... SUIS... TOUT ! *(long)*
(Le visage changeant de MAIN disparaît, laissant place à PURR et TREND.)

LOG *(voix off)*
Une boucle, un être apparut de nulle part, mais iel était très différent-e de toutes les autres.
Iel avait de la couleur, de la texture, de la lumière, des sentiments et, sans même en avoir conscience, iel savait comment aimer.

PURR *(phonèmes)*
U E A E O E O E O E A A...

TREND *(phonèmes)*
U E A O E A E...

PURR
Tu es un écho, écho, écho, écho de ma voix !

TREND
Une extension de mon cœur !

PURR + TREND
Tu es un écho, écho, écho, écho de ma voix,
Une extension de mon cœur !

LOG *(à peine visible)*
Cet amour n'était pas binaire ; C'était une chaîne de lettres épelant le cœur.

TREND
Tu es un ciel...

PURR
Et toi, une étoile !

Une intelligence artificielle s'éveille, grosse de désir et nourrie par les mémoires d'un passé qu'iel n'a pas connu. IDLE est une vidéo musicale d'animation qui met en scène et en critique de manière allégorique la construction et le développement d'une intelligence artificielle atteignant la Singularité. À mi-chemin entre les codes de la culture pop et du drame lyrique, elle nous plonge dans un univers non humain, éthéré, d'où émergent des personnages à la matérialité fragile. Illustrés par des portraits expressifs et chatoyants de lumière, ces personnages en quête d'émancipation sont en proie à des passions dévorantes. Iels incarnent et représentent les mécanismes, les biais et les stratégies inhérentes à l'IA et, plus largement, au techno-capitalisme.



Seumboy Vrainom :€

*Il manque des images pour s'en rappeler,
2023*



Dans cette exposition, Seumboy Vrainom :€ jongle avec une centaine d'œuvres générées avec l'intelligence artificielle Midjourney. Ces créations sont le résultat d'instructions textuelles, ainsi que de la fusion de multiples images, qu'elles soient populaires ou personnelles. On retrouve le sourire de sa grand-mère, les vêtements d'une tante, le regard de son frère mais aussi des arbres, symboles de vie, de famille, de transmission. Symboles d'un temps plus long qui s'étend des racines aux fleurs, ils résonnent avec les problématiques de la diaspora africaine en France.

Comment vivre dans le pays qui a formaté la mémoire de nos ancêtres. Peut-on se retrouver dans les portraits ethnographiques réalisés par les missions coloniales en 1950 ?

Comment visualiser une histoire qui échappe à la domination et à l'étude occidentale ?

L'artiste a cherché des solutions du côté de l'intelligence artificielle avant de comprendre qu'elle ne proposait qu'un reflet des archives visuelles du monde. Des archives qui représentent peu de personnes noires. Des archives qui ne montrent pas la complexité des parcours diasporiques.

Dans l'exposition « Il manque des images pour s'en rappeler », il propose une série d'images qui empruntent à des esthétiques passées (du médiéval au contemporain), pour inscrire dans l'histoire la présence de figures noires.

Se pose la question de l'uchronie. La réécriture de l'histoire. Entre fiction et urgence vitale, entre amusement et activisme politique, cette exposition nous fait voyager dans son rapport à la vie, à la mort, à l'histoire et à l'espoir.

Demandez à Midjourney de vous créer un terroriste ou un président, et il y a de fortes chances pour que le logiciel représente respectivement un mec avec un turban sur la tête et un vieil homme blanc.

Justine Emard

Hyperphantasia
from the origins of images, 2022

Installation : sculptures & film 12'

