



Publication Tactique

Travaux de recherche

Bérénice Serra

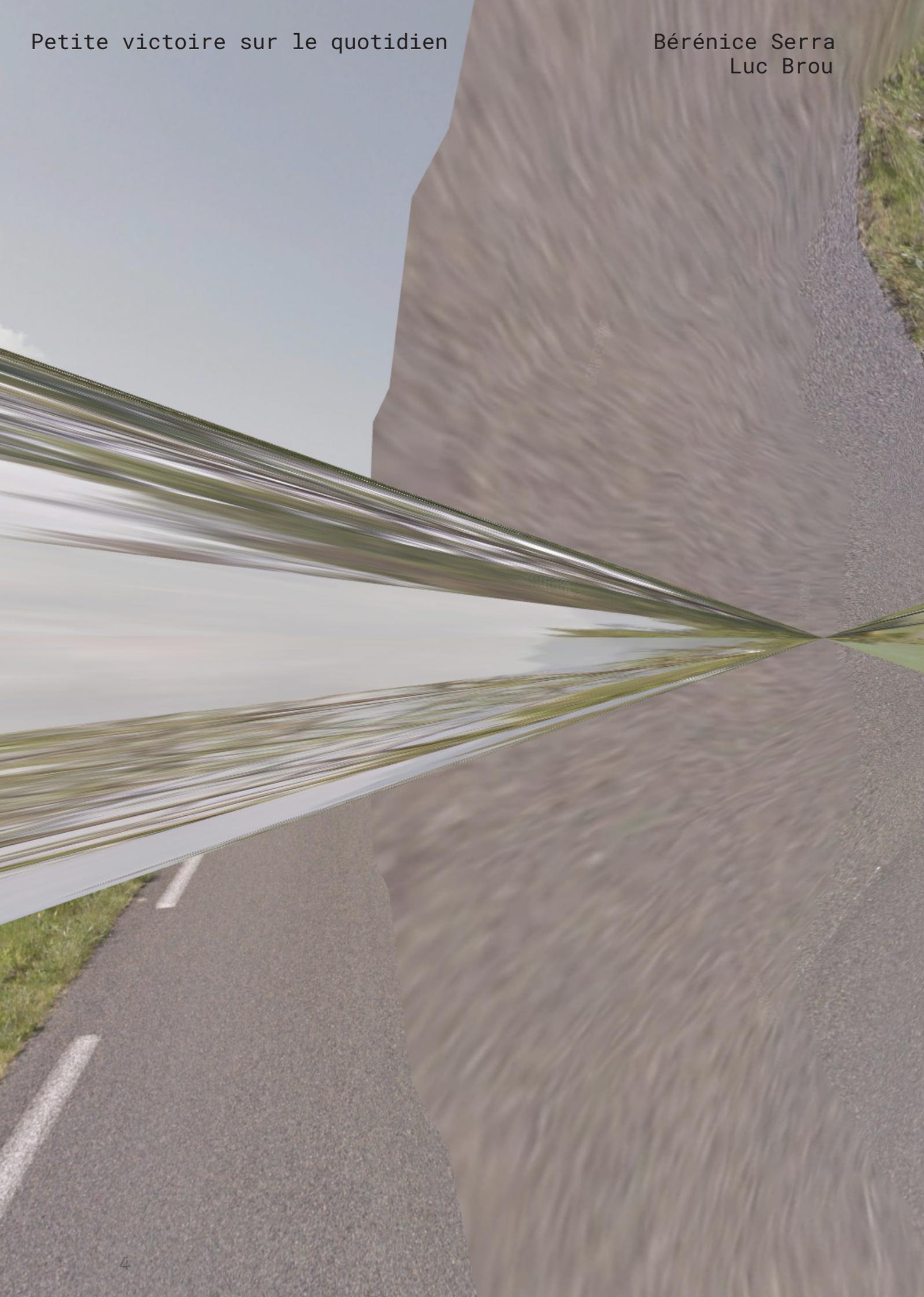
Avec la participation de

Jean-Paul Fourmentraux,

Valérie Perrin & Luc Brou

Petite victoire sur le quotidien

Bérénice Serra
Luc Brou



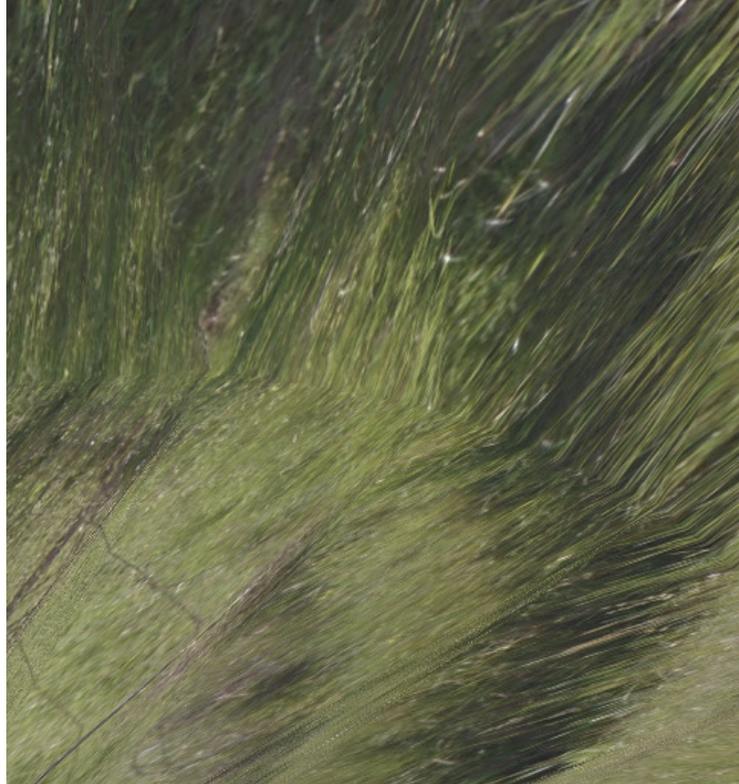
Alors qu'elle venait d'avoir vingt ans, ma sœur décède dans un accident de la route. Le lendemain, une double page paraît dans le journal local. En page de droite, une image illustre l'article. Sur cette image, une route traverse le cadre, en diagonale. Sur cette route, une voiture sombre semble venir vers nous. Et au premier plan, un arbre sur lequel est attaché un bouquet de fleurs orange, rose et jaune.

Il n'y avait pas d'arbre sur cette route.

"When the legend becomes fact, print the legend". La dernière réplique de *L'homme qui tua Liberty Valance* de John Ford montre que la publication impose son régime de vérité. L'image imprimée impressionne – dans toutes ses significations.

L'arbre existait seulement sur l'image générique mais pourtant il imposait une réalité alternative.

Je n'ai pas pu revenir sur le lieu de l'accident. Mais au point de coordonnées, L : 45.62930446705184, l : 4.089638240881297, on trouve deux enregistrements de la route sur le service Google Street View. Le premier date de 2008, lorsque l'accident a eu lieu et le second de 2018, lorsque je commence ma recherche sur la publication tactique. Je passe du temps à contempler ces images sphériques. Et, dans le ciel, je découvre un défaut dans l'image. Des aspirations ou des impacts, au zénith.



L'image est un collage publié par un utilisateur ou une utilisatrice depuis un smartphone.

Une image, comme tout objet technique, n'est pas neutre. Elle agit. C'est une fenêtre sur un autre univers physique. C'est un faux-jumeau numérique et fragmentaire en perpétuelle recombinaison, formé de trous temporels, de raccords instables et de coutures qu'il faut apprendre à déceler.

Elle aussi doit avoir à peu près vingt ans. Elle a les cheveux longs et bruns, la peau légèrement bronzée. Dehors il fait chaud, ce qui explique son débardeur à fines bretelles mais la climatisation à l'intérieur de la FNAC fait apparaître des frissons sur ses avant-bras. Elle s'approche des smartphones en exposition, ouvre l'application qui permet d'activer la caméra située à l'avant de l'appareil, se prend en photo, presse le bouton de mise en veille de l'écran qui devient noir et sort de la boutique. Je décide de récupérer son portrait et de le diffuser, avec d'autres visages anonymes, sous la forme d'un journal. C'est vraiment là que ça a commencé.



L'angle mort du selfie.
Bouteille à la mer numérique ?
Collecte anonyme d'un acte poétique, politique,
volonté d'infiltration, fantôme dans la machine
bientôt disséqué sur Midjourney.
Petite victoire sur le quotidien.

Bluetooth

"iUx8f" would like to share a photo
Decline **Accept**

Lorsque mon pouce touche l'écran noir de mon smartphone, celui-ci s'éveille, et le reflet de mon visage, lui, disparaît. Je trace la forme qui relie les chiffres de mon mot de passe. Je trace ensuite les formes qui relient les lettres qui composent les mots de ce texte. Il paraît que l'on gagne du temps avec cette méthode.

Partager



<i>Petite victoire sur le quotidien</i> Luc Brou et Bérénice Serra	2
<i>Contre-visualités</i> <i>Pour un espace civil numérique</i> Jean-Paul Fourmentraux	12
Cahier iconographique	25
<i>Dialogue différé</i> Valérie Perrin et Bérénice Serra	32
Biographies	45



à *Bérénice Serra*

« S'il est vrai que partout s'étend et se précise le quadrillage de la "surveillance", il est d'autant plus urgent de déceler comment une société entière ne s'y réduit pas ; quelles procédures populaires (elles aussi "minuscules" et quotidiennes) jouent avec les mécanismes de la discipline et ne s'y conforment que pour les tourner ; enfin quelles "manières de faire" forment la contre-partie, du côté des consommateurs (ou "dominés" ?), des procédés muets qui organisent la mise en ordre sociopolitique. »

Michel de Certeau,
L'invention du quotidien.
p.40, Gallimard, 1980.

Depuis une dizaine d'années, la recherche-crédation mise en œuvre par Bérénice Serra prend appui sur l'écosystème numérique afin de penser à nouveaux frais l'univers des images et leurs « modes d'existences » publics. Au croisement des interfaces numériques et de l'espace social, ses œuvres examinent les déterminismes sociotechniques, les modes de circulation et les opérations pratiques en jeu dans l'univers visuel. Une part importante et spécifique y est accordée à la question du langage, dans ses nouvelles acceptions écrites (codes, programmes), parlées (vocales) ou gestuelles (tactile et autres) qui composent les métadonnées des réseaux numériques et équipent les machines de vision contemporaines.

Attentive aux modes d'édition et de circulation des images, l'approche se focalise sur le nouvel « espace public » qui en résulte, que Bérénice Serra se propose tour à tour de sonder et de remettre en scène. Est introduit notamment l'idée d'un « espace civil numérique » situé à l'intersection ou dans l'angle mort de l'espace public officiel (celui des institutions, étatiques ou marchandes) et de l'espace privé (personnel ou intime). Cet espace civil numérique, qui est celui des relations interpersonnelles ou des rencontres et échanges hors cadres, est aussi celui qui est massivement exploité par les GAFAM et que l'on a qualifié faute de mieux de « réseaux sociaux ».

Bérénice Serra écrit : « Cette troisième dimension de l'espace social n'est pourtant pas entièrement nouvelle. L'espace colonisé par les géants du numérique (et convoité par de multiples *start-ups*) coïncide avec celui occupé par la société civile — c'est-à-dire l'ensemble des individus considérés comme autonomes et en principe non hiérarchisés, parmi lequel se tissent des relations d'interdépendance en dehors à la fois de l'État et de la famille ».

Depuis cet espace intermédiaire ou interstitiel qu'incarne la « société civile numérique », échappant encore pour une large part à la réglementation et aux normes juridiques, Bérénice Serra déploie différentes propositions plastiques et théoriques. Afin qu'il cesse d'être un impensé, l'enjeu est de révéler les configurations techniques et les déterminismes économiques et sociaux de l'écosystème numérique, d'une part, tout autant que les « modes d'existences » alternatifs qui s'y déploient, d'autre part, à travers lesquels on peut voir émerger des « manières de faire » entre les mailles du filet, comme autant de ruses ou de tactiques du faible contre le puissant (GAFAM) — suivant l'approche des médias tactiques dont Michel de Certeau incarne la figure tutélaire.

Bérénice Serra écrit : « En colonisant cet "espace civil", désœuvré depuis longtemps et pris entre la sphère publique et la sphère privée, les nouveaux acteurs de l'économie numérique trans-

forment profondément la configuration de cet espace. On peut alors se demander pourquoi les auteur·rice·s-artistes, que l'on pourrait penser soucieux·ses de la représentation de leur travail, ne se sentent pas touché·e·s par cette circonstance, d'autant plus si l'on considère la façon non critique par laquelle les œuvres sont souvent exhibées à travers ces nouveaux modes de représentation (déformations, mauvais raccord, mauvaise qualité de la prise de vue, etc.)». Partant, la recherche-crédation de Bérénice Serra emprunte deux voies principales ou deux modes opératoires parallèles : l'infiltration et la (re)publication (alternative).

La tactique de l'infiltration prend pour cible les GAFAM et notamment les applications sociales et les espaces techniques développés par la multinationale Google. À ce titre, plusieurs œuvres, personnelles ou collectives proposent notamment de détourner les applications à travers lesquelles s'opère une appropriation de l'espace urbain par des entreprises privées : surveillance visuelle, cartographies IGN, cadastre, quadrillage de la chaussée, voitures autonomes, etc. Les œuvres *Résidence: Google street view intervention*, *Customs* et *Public* mettent par exemple en scène des

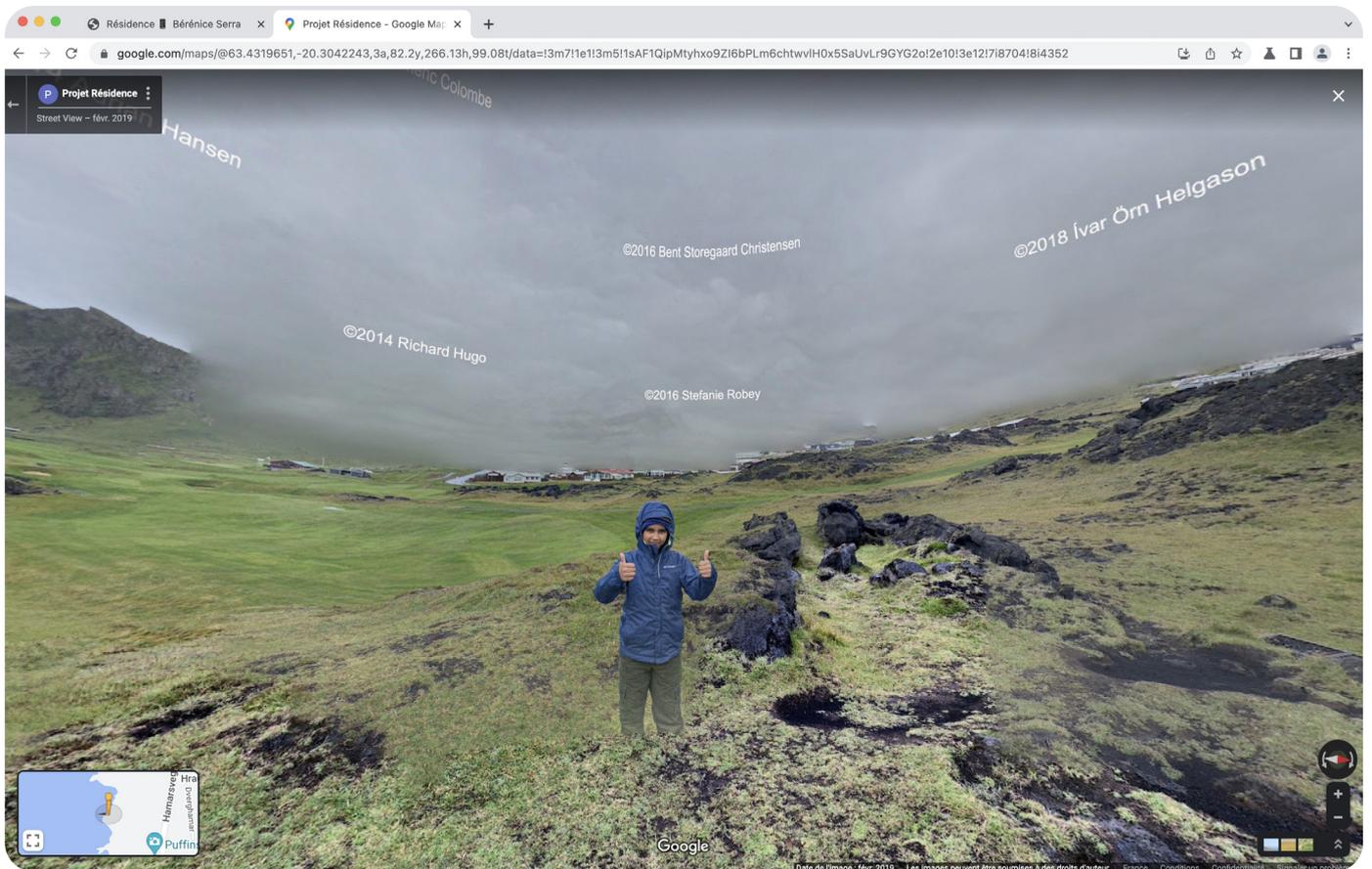
Résidence, édition
imprimable à la demande,
165 x 240 mm, 2018



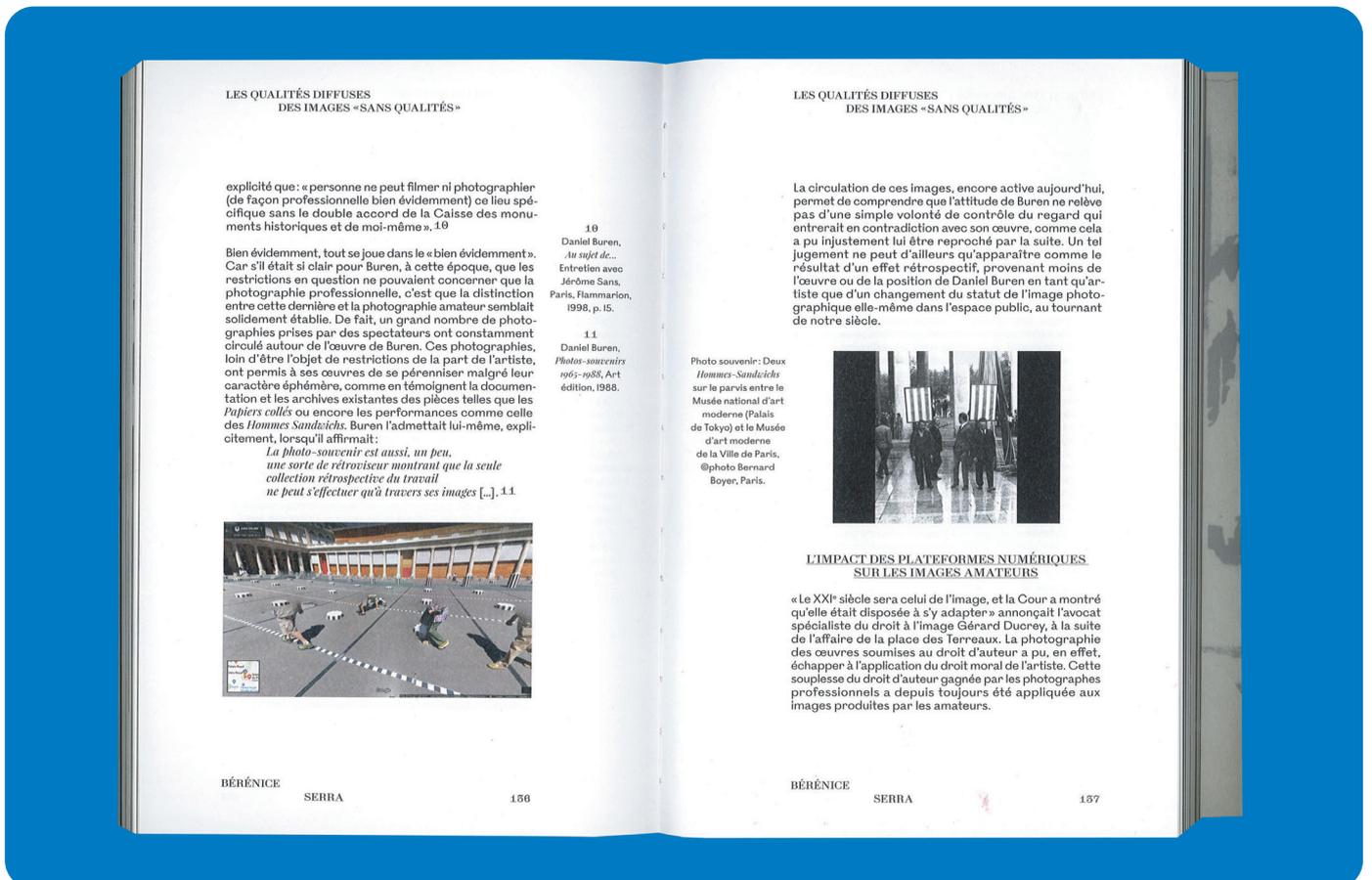
gestes de « piratage » ou la réappropriation de données capturées par les applications mobiles et autres réseaux sociaux, qui se trouvent ainsi ré-exposées dans l'espace public off-line : selfies enregistrés sur les modèles d'exposition de smartphones piratés dans des Apple Stores ; infiltration et prise de contact via l'application AirDrop ou via des QR codes collés sur des valises lors de transits ferroviaires, etc.

Cette reprise en main physique et numérique de l'espace civil peut être mis en résonance avec les gestes d'autres artistes tel que Julian Oliver ou son acolyte berlinois Aram Bartholl par exemple, tous deux (anciens) membres du Fat lab – Free art and technology lab –, dont les œuvres ont déplacé la frontière entre sphères publique et privée, espace numérique et urbain. Suivant cette dynamique, Bérénice Serra développe en 2019 le projet d'occupation artistique *Résidence*, reposant sur un protocole de création collectif ouvert à de nombreux autres artistes, invité.e.s à reconquérir l'espace privé de Google Street View (Marion Balac, Raphaël Fabre, Arzhel Prioul, Julien Toulze et Mathieu Tremblin).

L'infiltration prend alors pour objet la production d'images alternatives, contre l'ère de visualité imposée par les multinationales du web et leurs algorithmes. Images qui, au-delà du visible, s'apparentent à des interfaces et incor-



Résidence, détournement de Google Street View, images 360°, site web, 2018



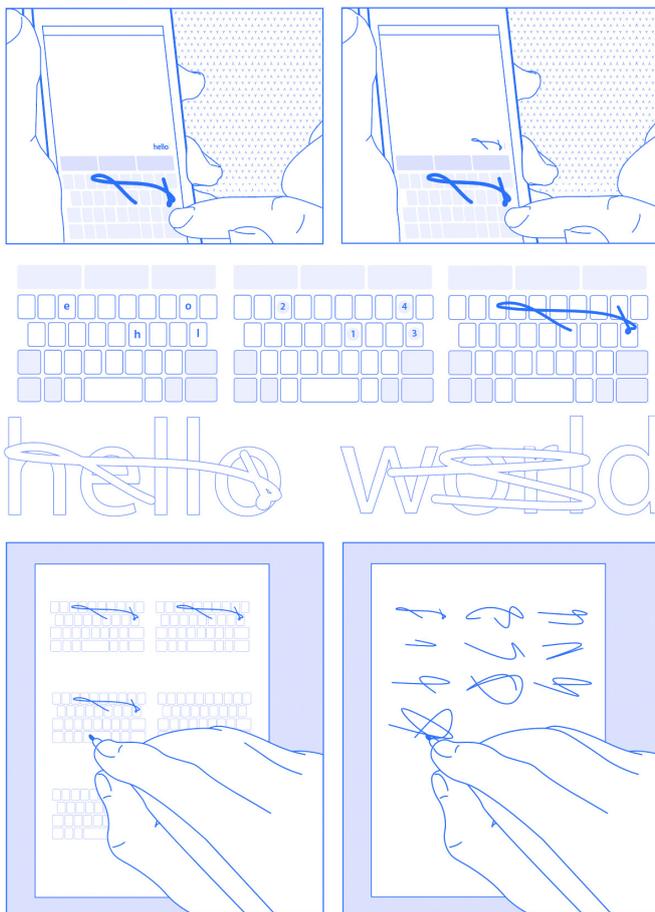
«Les qualités diffuses des "images sans qualités"», Bérénice Serra, article paru dans *RADIAL* n°2, éditions de l'ESADHaR, 2019.

porent toujours plus de métadonnées. L'enjeu est alors de comprendre comment ces images sont produites ? Quel est leur rôle, qui les contrôle, comment sont-elles exploitées ? Comment les métadonnées impactent-elles la sémiologie de ces images : leur signification, leur réception, leur pratique ? Afin de susciter de nouveaux modes d'existence des images, plusieurs axes de réflexion sont déployés, en écho aux travaux académiques et aux projets de création de différent.e.s artistes et auteur·rice·s complices, qui posent la question des :

- images écrites : étroitement associées à des langages de programmation, dotées d'éléments textuels (algorithmes, métadonnées, prompt, etc.) qui transforment leur valeur et leur signification ;
- images opératoires, ou opérationnelles : produites par des machines pour des machines et qui « agissent » au sens d'Harun Farocki. Images dont le traitement est désormais couplé à une exécution, un programme d'action... qu'il s'agit de déchiffrer, et de retourner ;
- images surveillantes, vectrices d'une traçabilité sans précédent, contre lesquelles il devient salutaire de déployer ce que j'ai proposé d'appeler des « images sousveillantes », afin de retourner la capacité panoptique comme œil d'un contre-pouvoir.¹

¹ Sur ce point, voir Jean-Paul Fourmentraux, *Sousveillance. L'œil du contre pouvoir*, Les presses du réel, 2023 ; *antiDATA, la désobéissance numérique*, Les presses du réel, 2020.

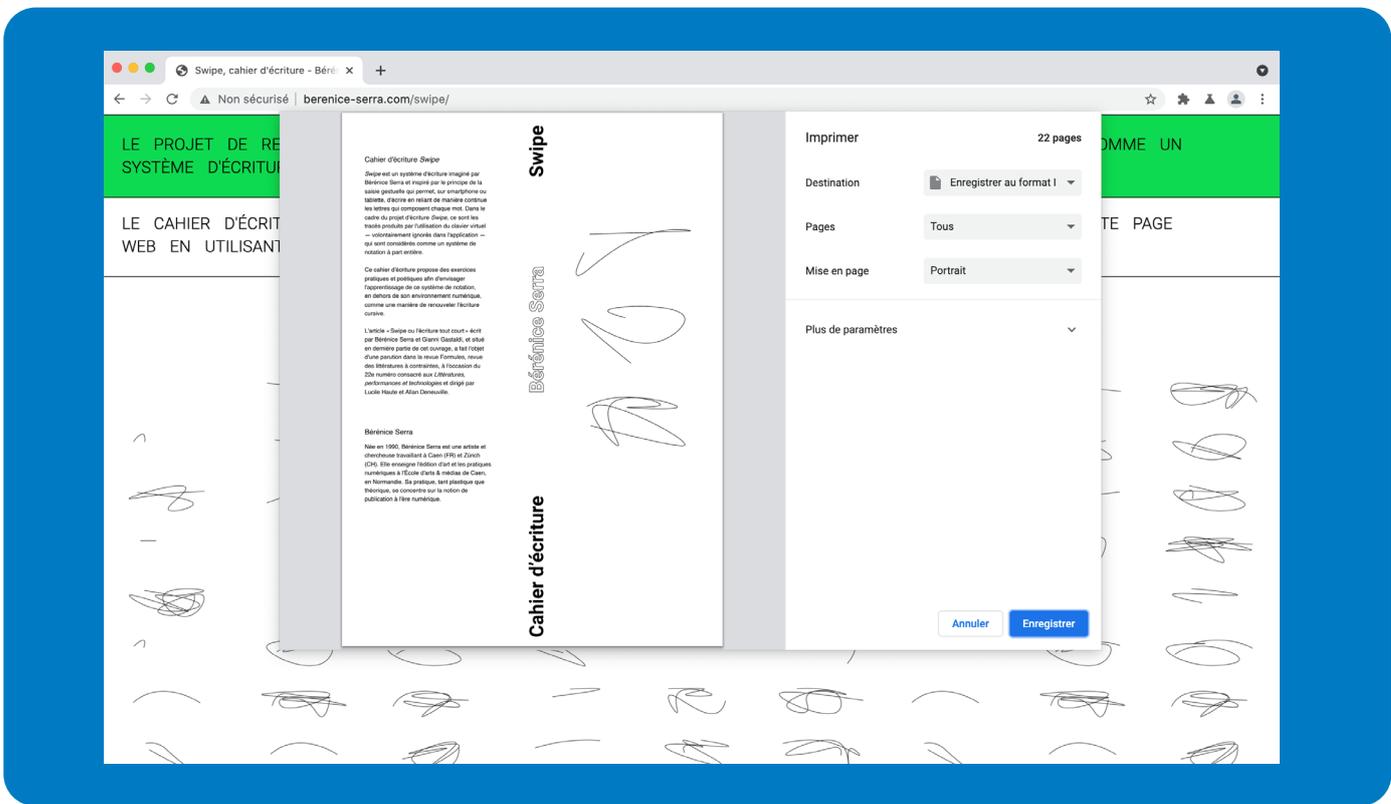
Une autre entrée importante caractérise la recherche-crédation de Bérénice Serra, celle des nouveaux modes d'écriture et de publication numériques, en regard des opérations d'édition opérées via l'exécution d'un langage numérique - code, programmation, etc. Le projet *Swipe* est en ce sens particulièrement exemplaire, en ce qu'il propose d'interroger les déterminismes du langage et de l'écriture numérique à travers l'invention d'une graphie gestuelle alternative. Interrogeant cette nouvelle



Swipe, système d'écriture, logiciel de translittération, édition web-to-print, 2019-2020

textualité numérique, qu'est littéralement le geste d'écrire, Bérénice Serra propose des « saturnales de l'écriture » : en écho au philosophe Michel Foucault qui à l'occasion d'une réflexion sur l'image photographique évoquait une possible libération de la peinture des seules injonctions de la représentation... face aux commandements du nouveau médium photographique. En va-t-il de même concernant la textualité et l'image numériques ?

Emojis, gifs, mêmes en seraient alors les expressions les plus convaincantes - introduisant un nouveau dynamisme de l'écriture, non assujettie à la norme dactylographique.



berenice-serra.com/swipe

Telle est l'hypothèse qui guide ce pan du travail de Bérénice Serra, auquel on pourrait offrir un commentaire à deux niveaux :

– Cette invitation à la créativité débridée, cette saturnale de la textualité numérique, pourrait offrir un contre-point heuristique à l'idée, plus contrastée, d'une écriture en « mode protégé » qu'avait problématisé l'archéologue des médias Friedrich Kittler pour pointer les dangers d'une privatisation du langage et d'un verrouillage de ses principales interfaces et applications numériques. Son idée étant qu'après leur privatisation, ces outils, applications et interfaces, hardware et software, ne permettraient plus une appropriation libre et un usage ouvert. Ils tendraient au contraire à ne plus être des outils d'écriture, à ne plus per-

mettre l'écriture. L'art peut-il enrayer les déterminismes du « capitalisme sémantique » que redoutait le chercheur Frédérick Kaplan? Capitalisme sémantique qui instaurerait aussi un appauvrissement du langage (au sens aussi de Barbara Cassin, *Google moi!*) ou de l'artiste français Christophe Bruno (*Epiphanies*, *DadaMap*, etc.).

– Si l'on pousse le raisonnement encore plus loin on peut aussi craindre que ces écritures numériques, ainsi privatisées, verrouillées, échappent à tout contrôle, au sens où elles deviendraient prescriptives et prédictives. Ce caractère performatif du langage et de l'écriture rejoint alors une réflexion plus ancienne en philosophie et anthropologie des faits de langue: celle des actes de langage, proposées par James Austin, (*Quand dire, c'est faire*) et prolongées par l'anthropologue Béatrice Fraenkel (*Quand écrire, c'est faire*). Quid ici de du langage codé et des programmes informatiques? Les œuvres de Bérénice Serra résonnent et dialoguent en ce sens avec les travaux d'autres artistes: le *Predictive art bot* du collectif Disnovation (Nicolas Maigret et Marie Roszkowska), par exemple, ainsi que les œuvres de Jaromil, Emmanuel Guez, ou encore, autour du caractère prédictif du langage et de ses incidences sur la gestuelle, aux œuvres de l'artiste Julien Prévieux qui questionnent la capture et le formatage, prospectif et prédictif, du mouvement.

Contre l'obscurité, les autorités surveillantes ont instauré la transparence absolue en régime de contrôle. Ne peut-on y voir un retour aux archaïsmes du XVIII^e siècle s'appliquant à inventer de nouveaux dispositifs visuels et institutions de surveillance² dans l'objectif d'abolir toutes les zones d'ombres de la psyché individuelle, comme toutes les zones d'opacité de la vie commune? Le corolaire paradoxal de l'enfermement ou de la soustraction à la vie commune et à l'attention d'autrui, résidait alors dans le projet et la volonté d'une totale transparence. D'où il résultait déjà une asymétrie de la visibilité, constituant le principal moteur de la surveillance: voir sans être vu! Aujourd'hui encore, surveiller revient à confisquer la puissance de voir d'autrui, que l'on veut soumettre à son contrôle et à son pouvoir. Mais surveiller supposait aussi de conférer à cette domination une dimension visible ou ostentatoire: montrer que l'on surveille, que l'on domine du regard, y constituait un enjeu de l'exercice du pouvoir. Qu'en est-il aujourd'hui? L'écosystème numérique n'est-il pas en passe de dissimuler ses propres mécanismes de contrôle?

L'image est un choc, un montage dialectique, au sens du dialogue mais aussi du conflit. Voilà pourquoi les images ne sont pas des objets, mais des actes. C'est un champ de bataille. À chaque fois qu'on parle d'une image, on fait de la politique³.

2 Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.

3 Georges Didi-Hubermann, *Télérama* 3283, 12 décembre 2012, p. 4-8.

4 Il est remarquable que l'ingénieur canadien emploie ici le français « sous » (en bas) et « veiller » (regarder). Cf. Steve Mann, « "Reflectionism" and "Diffusionism". New Tactics for Deconstructing the Video Surveillance Superhighway », *Leonardo*, vol. 3, n° 2, 1998, p. 93-102. Steve Mann *et al.*, « Sousveillance. Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments », *Surveillance & Society*, vol. 1, n° 3, 2002, p. 331-355.

5 Nicholas Mirzoeff, « Enfin on se regarde! Pour un droit de regard », in Gil Bartholmeyns (dir.), *Politiques Visuelles*, Dijon, Les presses du réel, 2016, p. 43. Voir aussi Nicholas Mirzoeff, *The Right to look. A Counterhistory of Visuality*, trad. M. Boidy et S. Roth, Durham, Duke University Press, 2011; Sur ce thème, voir aussi Jean-Noël Tardy, « Visibilité, invisibilité. Voir, faire voir, dissimuler », *Hypothèses*, 2007/1 (10), p. 15-24. URL. <https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2007-1-page-15.htm>.

6 Nicholas Mirzoeff, « Enfin on se regarde! Pour un droit de regard », in Gil Bartholmeyns (dir.), *op. cit.*, p. 31.

Contre cette opacification du pouvoir, peut intervenir et opérer une « esthétique de la sousveillance⁴ », au sens premier que l'ingénieur canadien Steve Mann donnait à ce terme. L'enjeu était pour lui d'inciter les citoyen·ne·s à se saisir de tous les dispositifs disponibles – caméscopes, téléphones, réseaux sociaux, tablettes, smartphones et autres – susceptible d'instituer une sorte de panoptique inversé, une contre-surveillance des différentes formes de pouvoirs étatiques ou commerciaux. Il en résulte une possible réversibilité du regard, un nouveau partage du visible, opérant tel une contre-visualité⁵. Ce terme de contre-visualité proposé par Nicholas Mirzoeff nous rappelle combien la visibilité reste un champ de bataille, une question de pouvoir et non pas simplement « une question d'œil ou de moyen biologique de la vision⁶ ».

La visualité, conçue comme une stratégie de pouvoir, organise et hiérarchise le domaine du visible : entre qui peut voir, qui croit voir, qui ne voit pas, qui ne peut pas voir, mais aussi qui manipule le visible et en tire parti au détriment de ceux qui n'y accèdent pas. Dans ce contexte, la sousveillance ou la contre-visualité opèrent comme des tactiques ou ruses contre l'œil du pouvoir. En résonance avec ces réflexions inscrites dans la longue histoire du voir, mais dont les évolutions numériques engendrent de nouveaux dilemmes, les œuvres et textes de Bérénice Serra

7 Marie-José Mondzain,
Le Commerce des regards,
Paris, Seuil, 2003; *id.*,
*Confiscation: des mots,
des images et du temps*,
Paris, Les Liens qui li-
bèrent, 2017.

apportent également des réponses originales et stimulantes. Elles nous montrent combien ce commerce des regards⁷ reste une question doublement esthétique et politique. À ce titre, les images conservent toute leur ambivalence : catalyseur de fascination et de séduction, elles constituent simultanément le moteur d'une surveillance paroxysmique et d'une possible rébellion. La ruse étant aussi de donner à voir l'invisible, non plus uniquement au sens de ce qui n'est pas perceptible à l'œil nu, mais au sens de ce qu'on se refuse à voir, de ce qui est relégué à l'invisibilité.



Public, collection de portraits abandonnés, journal gratuit, 2015-2018



Pupilles, conférence performée et installation, Le Bel Ordinaire, 2022

```
scale(8)
```

```
push()
```

```
translate(2, 0, 8)
```

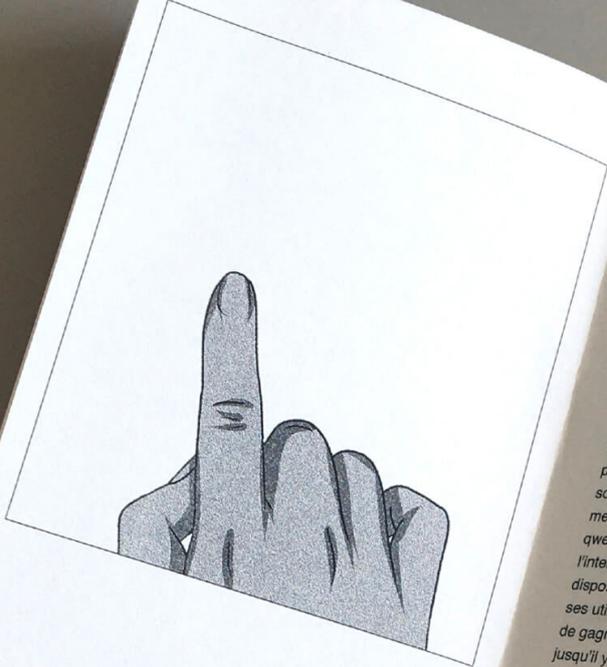
```
texture(img  
sphere(1
```





Public, collection de portraits abandonnés, 2015-2018

Les saturnales de la textualité numérique



Parmi les innombrables transformations de la pratique de l'écriture dont la diffusion massive des dispositifs numériques a été la source ou l'occasion, il y en a une qui, bien que discrète, demeure à tous égards décisive. Il s'agit de l'adoption de l'écriture tapuscrite ou dactylographique comme moyen principal d'écriture courante. En effet, la miniaturisation des ordinateurs a d'abord rendu possible, ensuite désirable et enfin pratiquement incontournable de faire des ordinateurs portables [1] les intermédiaires privilégiés entre les individus et leurs mondes, au sein des sociétés les plus variées à travers la planète [2]. Or, pour le meilleur ou pour le pire, le clavier dactylographique, du type qwerty, ou azerty pour la version française, constitue l'interface première entre les principes opératoires de ces dispositifs numériques et la pratique du langage naturel de ses utilisateurs. Si bien que l'écriture sur clavier n'a cessé de gagner du terrain sur l'écriture manuscrite, qui détenait jusqu'il y a peu le monopole de la spontanéité de l'écriture du langage naturel. Mais on aurait tort de croire que le tapuscrit se substitue ainsi au manuscrit comme l'artificiel au naturel. Il faut plutôt penser que, en se généralisant jusqu'à la naturalisation, l'écriture tapuscrite devient elle-même une nouvelle forme d'écriture manuscrite.

Cette circonstance pourrait donner l'occasion d'une énième réflexion autour de la portée des supports matériels d'enregistrement pour la production du sens, et plus largement, des médias, notamment à l'ère du numérique. Le lecteur risquerait alors, entre autres, d'être à nouveau confronté à une glorification des machines à écrire en tant que substrat technique de la pensée. Toutefois, en tant que dispositifs n'ont hérité de la culture des machines à écrire, ces supports d'enregistrement du langage ont beau être des carcasses, ils n'ont pas perdu leur âme.

Swipe, système d'écriture, logiciel de translittération, édition web-to-print, 2019-2020



Exposition *Autonomie Zéro*, Cité internationale des arts de Paris, Biennale Néo, 2019

```
let myShader;
let matcap, obj;

function preload() {
  matcap = loadImage("includes/demos-data/images/new-york.jpg");
  obj = loadModel("includes/demos-data/3d/telephone.obj");
}

function setup() {
  createCanvas(windowWidth, windowHeight, WEBGL);
  pixelDensity(1);
  noStroke();

  myShader = createShader(vertShader, fragShader);
}

function draw() {
  background(0);

  shader(myShader);
  myShader.setUniform("uMatcapTexture", matcap);

  orbitControl(5);
  rotateX(radians(frameCount / 10));
  rotateZ(radians(frameCount / 4));

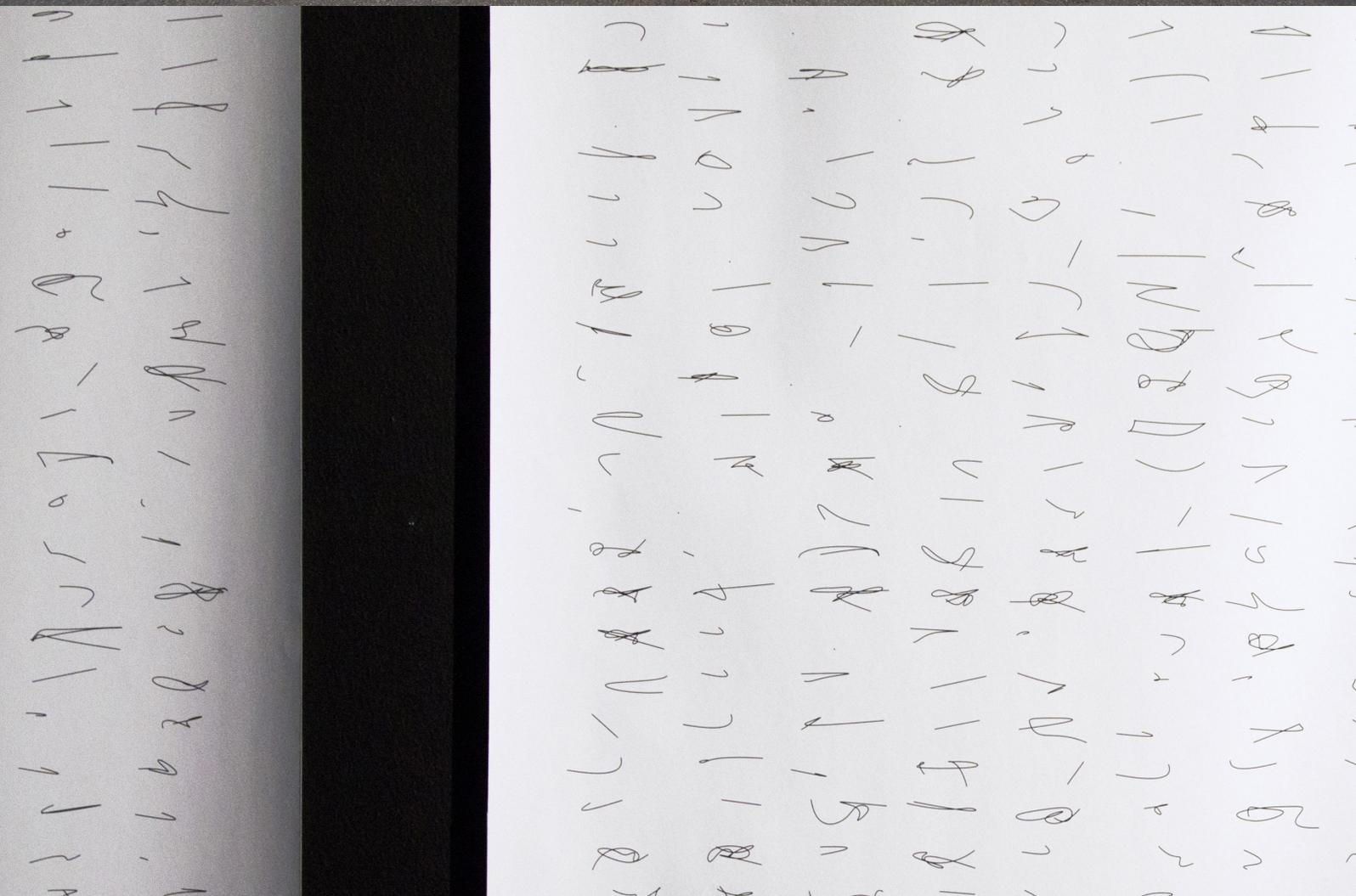
  sphere(height, 16, 16);

  scale(1.3);
  model(obj);
}
```

Pupilles, conférence performée, live coding, Le Bel Ordinaire, 2022



Exposition *Processus placards documents*, PHAKT, Rennes, 2021



Exposition *Valis*, Ars Electronica, Linz, 2019

Depuis 2020, le Laboratoire Modulaire collabore avec l'Espace multimédia Gantner, centre d'art contemporain situé sur le territoire de Belfort. Le lieu héberge une collection d'œuvres d'art numérique unique en France. Valérie Perrin, directrice de la structure, rencontre Bérénice Serra durant l'été 2022, au centre d'art Le Bel Ordinaire pour échanger sur son travail de recherche.

Valérie Perrin Dans les années 2010, avec le projet *One Terabyte of Kilobyte Age*, les artistes Olia Lialina et Dragan Espancheidt ont inventorié pléthore de pages web créées par de simples utilisateur·rice·s. Ces pratiques numériques inscrites dans le champ des pratiques amateurs, et soulignées par les deux artistes pour leur beauté vernaculaire étaient, pour la première fois, réunies sous le nom de «folklore digital»¹. Mais au-delà de sa beauté singulière, ce patrimoine témoignait également, pour Lialina et Espanscheidt, d'un changement du web et du statut de l'utilisateur·rice. Avec le web 2.0, ces pratiques ont définitivement laissé la place à un web de professionnel·le·s, lisse, un espace marchand dominé par les GAFAM où l'amateur·rice devient un utilisateur·rice-consommateur·rice. Cette disparition marque la prise de conscience d'un certain désenchantement du numérique², chassant les promesses d'un Internet comme espace de liberté.

1/ L'ouvrage *Digital Folklore* par Olia Lialina et Dragan Espancheidt est téléchargeable sur la plateforme Monoskop. monoskop.org/images/9/91/Lialina_Olia_Espenschied_Dragan_eds_Digital_Folklore_2009.pdf

2/ L'exposition *Sortir du désenchantement numérique* a eu lieu à l'Espace multimédia Gantner, entre le 13 octobre 2018 et le 19 janvier 2019. Commissariat. Domenico Quaranta, Fabio Paris et Raffaël Dörig.

À la fin des années 2010, Bérénice, tu poursuis cette attention pour les pratiques numériques et amateurs, à travers l'observation des usages quotidiens et actuels du smartphone.

Bérénice Serra Au départ, mon projet de recherche-crédation avait pour objectif d'observer l'implication des outils numériques dans les pratiques quotidiennes de publication des utilisateur·rice·s et, bien entendu, les changements d'ordre esthétique impliqués par cette activité. Je n'avais pas conscience de l'importance du smartphone dans ce champ de recherche. En revanche, la remise en question de la figure de l'utilisateur·rice était là depuis le départ. Il était évident pour moi que ce travail devait prolonger les travaux que tu évoques : ceux du net.art, ainsi que ceux trouvant racine dans le mouvement *Tactical media*³ ayant accompagné les débuts d'Internet.

3/ Le terme *Tactical media*, ou en français Médias tactiques, renvoie à une pratique d'interventions dans les médias par des moyens de détournement utilisant les possibilités ouvertes par diverses technologies. L'expression a été popularisée à partir de 1996 notamment par le théoricien Geert Lovink.

Ce n'est qu'en 2019, lorsque j'ai été invitée par Marie-Laure Desjardins à exposer sous la thématique du Mobile Art⁴, que j'ai commencé à comprendre que le smartphone se présentait comme un objet central. Le fait qu'il s'agisse d'un dispositif permettant la production de contenus et presque instantanément leur diffusion, en fait un outil de publication – *de partage à un public* – puissant. L'édition des contenus se passe alors soit en amont dans le choix de l'application et de ses préconfigurations (nombre de signes Twitter, format carré de la photographie sur Instagram, etc.), soit *a posteriori*, une fois en ligne (algorithme de visibilité, signalement de contenus, etc). Avec le smartphone, ce ne sont pas les pratiques d'édition qui se démocratisent mais celles de l'éditorialisation qui s'imposent aux utilisateur·rice·s.

4/ Le catalogue de l'exposition est consultable en ligne à l'adresse [. macquet.net/files/2019/05/CATAL_MAM19_165X240_COMPLET.pdf](http://macquet.net/files/2019/05/CATAL_MAM19_165X240_COMPLET.pdf)

Exposition *Art Mobile*, Fonds d'art Moderne et Contemporain, Montluçon, 2019

V.P. Le téléphone portable, en devenant smartphone, a permis non seulement une simplicité et une démocratisation fulgurante de l'acte de photographier, mais également à la photographie amateur de sortir d'un cercle restreint, privé, pour une diffusion des plus larges, publiques, médiatiques.

Tes travaux, en particulier *Résidence* (2018) et *Public* (2017), posent autant de questions de droit à l'image, droits d'auteurs que de redéfinition du statut de l'image dans un espace aliéné par une marchandisation, une consommation massive. Ces deux projets exposent-ils l'avènement d'un nouveau langage, de nouvelles pratiques vernaculaires pour la photographie avec le smartphone dont le selfie, l'autoportrait digital, serait emblématique ?

B.S. Ce qui est complexe ou intrigant vis-à-vis de ces images réalisées au smartphone, c'est



que les dimensions esthétiques impliquées, par exemple dans les portraits abandonnés sur les téléphones de la FNAC, font directement écho à d'anciennes pratiques de la photographie vernaculaire. À la différence du folklore digital pointé par Lialina qui possède une écriture propre, en rupture avec l'existant, ces selfies ont une histoire chargée. Mais comme tu le précises, ces portraits, bien qu'ancrés dans une histoire de la photographie amateur, arrivent à réactualiser un certain nombre de questions. Du moment qu'ils sont partagés, en ligne ou hors ligne à l'aide de dispositifs numériques, il devient nécessaire d'interroger qui en détient les droits, où les images sont stockées, comment elles sont utilisées et par qui, car ce sont des données qui bien souvent échappent aux utilisateur·rice·s. Lorsque *Public* a été montré à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Lyon, en 2017, l'application Art Selfie lancée par le Google Arts & Culture était très à la mode. Elle permettait de comparer un selfie avec des tableaux des collections partenaires pour en trouver un double. Mais, les portraits étaient ensuite stockés par l'entreprise afin de constituer une base d'entraînement pour les algorithmes de reconnaissance faciale. C'était juste avant l'entrée en application du Règlement européen sur la protection des données. Le lien entre la diffusion d'œuvres contenant des portraits et les droits associés à ces images causait un grand flou, à l'époque. Le selfie n'était pas encore entièrement posé en termes



Public, collection de portraits abandonnés, journal gratuit, 2015-2018

de donnée personnelle. Je me souviens qu'on m'avait alors demandé de retrouver les personnes présentes sur les photos abandonnées pour régler les questions de droits à l'image, dans l'exposition. Ce qui m'avait fait sourire, car il s'agit de véritables anonymes et rien ne me permettait de remonter jusqu'à eux·elles.

V.P. Le smartphone ne saurait, cependant, se réduire à la fonction photographique. Une autre fonction a également attisé ta curiosité: la saisie gestuelle, qui permet d'écrire des textos plus vite. Cette application imaginée pour accélérer les échanges, se révèle être une nouvelle calligraphie, une écriture dans ton projet *Swipe* (2020).

B.S. Oui, *Swipe* s'appuie effectivement sur les claviers virtuels qui permettent de relier les lettres entre elles plutôt que de taper un mot touche par touche (les touches étant simulées sur un écran plat) pour gagner en rapidité d'écriture. En regardant des personnes utiliser ce mode d'écriture sur smartphone et sur tablette, je me suis aperçue que des formes se dessinaient à la surface de l'écran mais que l'application était conçue de sorte à ce que ces traces échappent à leur propre enregistrement. En les dessinant à main levée, je me suis tout de suite rendue compte d'une proximité graphique avec d'anciennes formes d'écritures comme la sténographie et en cherchant un peu, avec des tentatives d'écriture universelle remontant au XVII^e siècle, mettant de côté les caractères alphabétiques, comme le projet de Dalgarno, d'Honorat Rambaud ou bien celui de John Wilkins⁵.

V.P. *Swipe* explore largement l'aspect esthétique de cette écriture mais pas seulement. En invitant

le·la visiteur·euse à reproduire avec un stylo sur une feuille de papier, ce geste qui, pour la plupart est inséparable du smartphone et de son écran, la pièce rend possible plus facilement la référence à une écriture manuscrite, «à l'écriture tout court». Il n'est pas ici question de penser que la saisie gestuelle est l'avenir de l'écriture mais plus de se réapproprier une pratique au-delà des écrans, d'en explorer la poésie.

B.S. L'anecdote c'est que j'avais commencé à présenter ce projet en 2019, au Shadok à Strasbourg puis au Festival Ars Electronica à Linz, sous la forme d'un texte imprimé sur des grands lés de papier. Il s'agissait d'une translittération d'un texte de fiction: des caractères latins aux caractères *Swipe*. Mais l'expérience, pour le·la spectateur·rice, était plutôt contemplative et même peut-être quelque peu frustrante car il était quasiment impossible de lire le texte composé de signes. J'avais laissé à portée des spectateur·rice·s une petite application qui permettait d'entrer un mot, sur un ordinateur, et d'obtenir son équivalent dans ce système mais apparemment cela n'était pas suffisant. À la fin de l'une des deux expositions, des visiteur·euse·s avaient ajouté des symboles au stylo bille sur les lés de papier exposés. Je réalisais alors qu'une écriture ne pouvait exister que si elle était en usage.

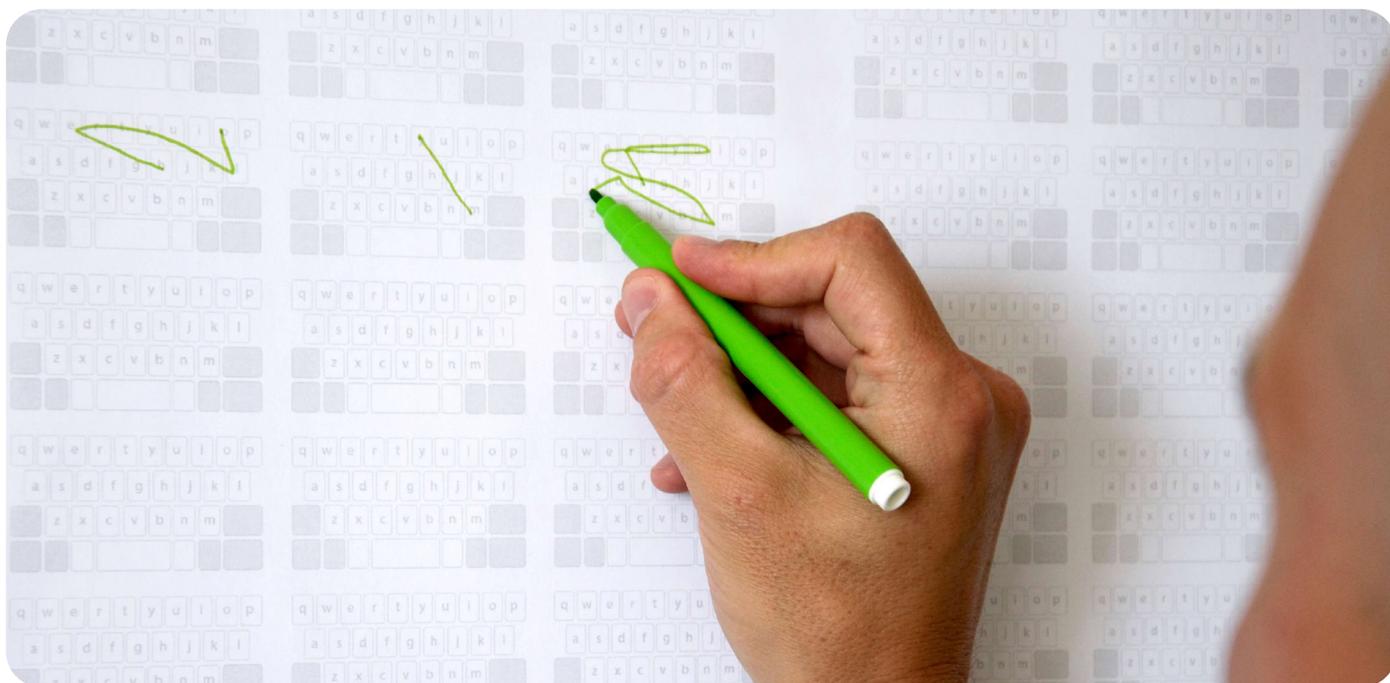
5/ À ce sujet voir l'article d'Yves Citton paru dans la publication en ligne *Les écologies du numérique*, "Quand la loi devient code. l'écologie orthographique à l'âge des correcteurs automatiques", éditée par l'ESAD Orléans en 2022, suite au colloque du même nom organisé en 2017 et 2018.

Après ces deux expositions, nous sommes entrés dans la période de pandémie que nous connaissons toutes et tous. Il était difficile de retrouver le contact avec le public. J'ai donc choisi de réaliser un manuel pour apprendre à utiliser ce système d'écriture comme un système à part entière, avec une feuille et un stylo. Le carnet d'apprentissage était diffusé en web-to-print. Ce qui veut dire que l'on pouvait directement l'imprimer depuis chez soi, sur son imprimante de bureau, à partir du site web du projet⁶. Et, dès que j'ai eu l'occasion de montrer à nouveau cette pièce, pour l'exposition *From where I stand* au Katsigras Museum en Grèce, j'ai décidé de réaliser un immense papier peint avec des centaines de petits claviers imprimés. Cette fois, les spectateur·rice·s pouvaient à l'aide d'un stylo laisser des petits mots directement sur l'installation. La remédiation de l'écran au papier permet vrai-

6/ Le cahier peut être imprimé depuis le navigateur Chromium ou Chrome. bernice-serra.com/swipe/

ment de revendiquer la réappropriation de ce système.

V.P. En s'attardant sur des pratiques numériques ordinaires auxquelles la notion de pratique amateur est à peine associée tant elles sont banalisées, considérées sans qualités, tu opères un renversement en les hackant afin de repositionner l'utilisateur·rice comme créateur·rice, amateur·rice. Avec *Résidence*, tu permets également aux artistes de se réapproprier l'espace public. Ce renversement s'inscrit à l'instar de projets d'artistes comme *Go Rando* de Ben Grosser, à sortir du désenchantement du numérique, rejoignant ici le sujet de l'exposition éponyme (2017 Kunsthaus de Langenthal + 2018 Espace multimédia Gantner) par une conscience de ses contradictions, une émancipation de ses utilisateur·rice·s, une réappropriation artistique.



Exposition *From where I stand*, Katsigras Museum, Larissa, Grèce, 2021



B.S. En réalité, avec *Résidence*, on exploite une faille juridique liée au droit d'auteur⁷.

7/ À ce sujet, voir l'article «Les qualités diffuses des images sans qualités», écrit par Bérénice Serra, publié dans la revue de recherche RADIAL n°2, éditée par l'EsadHar et parue en 2020.

C'est avant tout un travail de compréhension des outils que nous utilisons au quotidien qui permet ensuite une manipulation de détournement, qui vient questionner et conduit à la création. Si l'on regarde une vue 360 sur le service Street View, en bas à droite de l'image on trouve une mention : «Les images sont soumises à des droits d'auteur». En haut, à gauche de l'image, on trouve le nom de la personne qui a publié cette image sur la plateforme de cartographie en ligne. L'utilisateur·rice est donc bien identifié·e comme auteur·rice de la photographie. Mais qu'est-ce que cela implique ? Il s'agit en fait d'une stratégie pour que l'entreprise Google soit déchargée de la responsabilité des contenus qui apparaissent en ligne. D'ailleurs, sur ces images créées par les utilisateur·rice·s, les visages ne sont pas automatiquement floutés, ceci relève de la responsabilité de l'utilisateur·rice. Si l'image est signalée (par un·e autre utilisateur·rice) ou bien s'il y a des poursuites engagées, l'utilisateur·rice-auteur·rice sera tenu·e pour responsable. Là, je ne mentionne que les aspects négatifs. Mais si l'on pense au retournement positif de cette situation et si l'on étudie un peu la législation, on pourrait se dire que le droit d'auteur permet en fait de créer des images originales, sans pour autant suivre les conditions d'utilisation de la plateforme. Et c'est ce

que nous avons fait. Nous avons utilisé Street View comme un outil de publication en ligne d'œuvres 360.

Mais il me semble qu'aujourd'hui, cette réappropriation, cette posture tactique des utilisateur·rice·s et des artistes est de moins en moins évidente. Il devient difficile de comprendre comment les outils numériques que nous utilisons au quotidien, qui se présentent pour la majorité sous la forme de services en ligne, fonctionnent et quelles sont les logiques implémentées.

V.P. Les artistes détourneront toujours les outils, les logiciels, les objets qui sont de notre quotidien. Mais il est vrai que si l'on regarde ce qui se passe en ce moment avec ChatGPT et plus largement avec les usages de l'intelligence artificielle, la frontière entre la position de l'artiste et celle de l'utilisateur·rice-consommateur·rice semble de plus en plus brouillée. Pour autant, des artistes comme Grégory Chatonsky, dont nous avons accueilli une œuvre en 2018⁸, travaillent à nourrir des intelligences artificielles pour créer des images, à la recherche d'une imagination artificielle. Il y a donc peut-être une suite à ces pratiques, mais s'agit-il pour autant de détournement ?

8/ L'œuvre de Grégory Chatonsky a été exposée dans le cadre de l'exposition *Terre / Mer / Signaux* qui a eu lieu entre le 7 avril et le 7 juillet 2018, à l'Espace multimédia Gantner.



Résidence, contribution de Mathieu Tremblin, intervention dans Google Street View, 2018



Exposition *Book Brutality*, Syndicat Potentiel, Strasbourg, 2021

B.S. Ces outils reconfigurent la nature même de la relation du texte à l'image en environnement numérique. Ils ouvrent à des dimensions que nous ne connaissions pas jusqu'alors. C'est quelque chose qui m'intéresse. D'ailleurs, j'ai été interpellée récemment par un article publié dans le *New Yorker* qui présentait ChatGPT comme un «jpeg flou du web»⁹. Dans cet article, il est question de comprendre les enjeux de compression utilisés par la structure technique de ces outils. Évidemment, tout cela est complexe et demande une étude approfondie. C'est peut-être en cela que l'on a la sensation que les artistes ont une marge de manœuvre plus réduite face à ce type d'objets.

9/ "ChatGPT is a blurry jpeg of the web. Open AI's chatbot offers paraphrases, whereas Google offers quotes. Which do we prefer?", Ted Chiang, *The New Yorker*, 9 Février 2023.

De mon point de vue, ce qu'il faudrait arriver à comprendre, c'est quel nouveau régime d'images ces modèles statistiques produisent et quels sont les axes idéologiques ou politiques qui passent à travers la manière de les produire? Par exemple, une IA ne sait rien de la composition d'une image. Elle est seulement capable de définir une valeur de pixel à côté d'une autre pour augmenter les chances de reconnaître un arbre, un chat, ou bien le pape en doudoune. Une fois que l'on aura éclairci cela, il sera possible de définir des possibilités de détournement, ou bien de réappropriation. Une des pistes qui me semble à explorer serait de se tourner vers la notion de *contexte*. Car comme pour les images génératives - que Gwenola

Wagon et Stéphane Degoutin qualifiaient d'équivalent photographique de l'emoji¹⁰ - les images générées n'ont plus valeur de représentation mais passent par des opérations de simplification, de recherche d'archétypes, qui effacent la singularité.

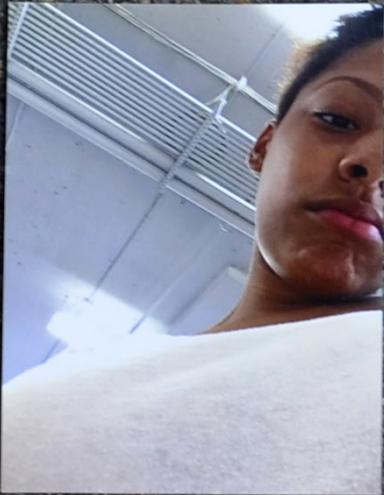
10/ Expression utilisée dans un article paru sur la plateforme AOC media, intitulé «Le blanchiment des images» et mis en ligne en avril 2022.

V.P. Peut-être que ces outils sont trop neufs et qu'il faudra du temps. Mais, tout ce travail est à prendre au sérieux car, de mon point de vue, ce sont les IA qui vont peut-être opérer un détournement. Ces systèmes, malgré les artistes, intègrent les images de leurs œuvres pour en faire autre

chose. Les œuvres produites par les humains génèrent des œuvres produites par les systèmes. Nous allons peut-être être témoins d'une inversion des rôles.







Biographies

Bérénice Serra

Bérénice Serra est une artiste et chercheuse associée au Laboratoire Modulaire. Elle développe une pratique plastique et théorique qui interroge les modes de conception, de production et d'échange des formes culturelles à l'ère numérique, notamment autour de la notion de publication.

Considérant les dispositifs et infrastructures techniques du numérique (smartphones, serveurs, plateformes, etc.) comme des moyens réticulaires pour l'édition et la publication (web-to-print, réseau peer2peer, etc.), les oeuvres de Bérénice Serra proposent une approche esthétique et sociopolitique de l'expérience contemporaine de l'espace public.

Son travail a été exposé lors de nombreuses expositions, en France (Biennale Néo à la Cité internationale des arts de Paris, Shadok fabrique du numérique à Strasbourg, Biennale internationale du design à Saint-Étienne, Mirage Festival à Lyon, Mucem à Marseille, etc.) et à l'international (Ars Electronica à Linz en Autriche, CCA Kitakyushu au Japon, Athens Digital Arts Festival, etc.).

www.berenice-serra.com

Luc Brou

Luc Brou est coordinateur d'Oblique/s arts & cultures numériques en Normandie, plateforme issue d'une dynamique régionale et nationale avec la création de d'HACNUM, le réseau des arts hybrides et des cultures numériques dont elle est l'une des structures fondatrices. Au sein du Laboratoire Modulaire, Oblique/s développe les partenariats en lien avec les orientations de recherche, auprès d'expert·es et de chercheurs·ses universitaires et la mise en oeuvre de rendez-vous professionnels et publics. Par ailleurs, Oblique/s constitue une ressource documentaire pour les activités du laboratoire et s'implique en particulier dans une étude des relations arts et sciences. Luc Brou est également co-directeur du festival]interstice[rencontre des inclassables à Caen.

www.oblique-s.org

Jean-Paul Fourmentraux

Jean-Paul Fourmentraux est socio-anthropologue (PhD) et Professeur d'histoire et théories des arts et médias à l'Université Aix-Marseille. Il dirige des recherches (HDR Sorbonne) à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS) au sein du Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562). Il est également membre de l'Association Internationale des Critiques d'art (AICA). Ses travaux interdisciplinaires portent sur les enjeux politiques et anthropologiques des arts et des technologies.

Il est l'auteur des ouvrages *Art et internet* (CNRS, 2005, rééd. 2010), *Artistes de laboratoire* (Hermann, 2011), *L'œuvre commune* (Presses du réel, 2012), *L'Œuvre virale. Net art et culture Hacker* (La Lettre Volée, 2013), *antiDATA, la désobéissance numérique* (Presses du réel, 2020).

Il a également dirigé les ouvrages *L'Ere Post-media* (Hermann, 2012), *Art et Science* (CNRS, 2012), *Identités numériques* (CNRS, 2015), *Digital Stories* (Hermann, 2016), *Images Interactives* (La Lettre Volée, 2017).

Valérie Perrin

Valérie Perrin dirige depuis 2007 l'Espace multimédia Gantner, centre d'art contemporain et antenne multimédia de la Médiathèque Départementale du Territoire de Belfort. Elle produit ou conçoit des expositions critiques, monographiques (Cosmos.2019, Sortir du Désenchantement du Numérique/ Vasulka /Mediengruppe Bitnik!/ RYBN.ORG, etc.) et co-édite avec les Presses du réel des livres monographiques sur des femmes artistes en lien avec les technologies. Une des originalités de ce lieu est sa collection d'œuvres d'art numérique, unique en France par la variété des œuvres présentes.

www.espacemultimediagantner.cg90.net

Publication Tactique

ésam Caen/Cherbourg
Laboratoire Modulaire

Directeur de la publication

Arnaud Stinès,
Directeur général

Équipe du Laboratoire Modulaire

Christophe Boudier
Luc Brou
David Dronet
Nicolas Germain
Bérénice Serra

Responsable de la recherche

Brice Giacalone

Partenaires

Station Mir/Festival]interstice[
Oblique/s
Le Dôme
Espace multimédia Gantner

Le Laboratoire Modulaire
est soutenu par le Ministère
de la Culture (Direction générale de
la création artistique, mission recherche)

Sauf mention contraire,
Les textes sont publiés
sous licence CC BY-NC-SA

isbn 978-2-491783-07-5

Conception graphique

Charlotte Willaume

Typographies

Gazette
Roboto Mono

Impression

Cette édition est imprimable
à la demande via le site
pixartprinting.fr :

largeur : 21cm
hauteur : 29,7cm
orientation : verticale
reliure : dos carré collé
nombre de faces : 48
papier int. Recyclé 120g/m2
papier cov. Extraprint -
non couché blanc, lisse et mat 300g/m2
dos. 4,1mm

Remerciements

Aux auteur·rices et membres du jury de DSRA :
Valérie Perrin, Jean-Paul Fourmentraux, Luc
Brou et Filipe Vilas Boas.

aux membres du Studio Modulaire :
David Dronet, Christophe Boudier,
Alexis Choplain et Nicolas Germain.

aux membres du Labo NRV, de l'École Nationale
Supérieure des Beaux-Arts de Lyon, et plus
particulièrement David-Olivier Lartigaud.

au personnel du Bel Ordinaire et aux résident·es :
Florence De Mecquenem, Didier Courtade, Claire
Oyallon, Hugo Houpert, Guillaume Batista Pina,
Lisa Bayle, Cloé Brochard, Fabrice Croux,
Romuald Cailleteau et Adrien Mérour.

aux artistes qui ont participé à cette
recherche sous le mode de la collaboration
et de l'échange : Marion Balac, Julien Toulze,
Raphaël Fabre, Arzhel Prioul, Silvia Dore,
Mathieu Tremblin, Seitoung, Cynthia Montier.

aux personnes qui ont permis la diffusion des
travaux de recherches par des formes impri-
mées ou des conférences : Lucile Haute, Allan
Deneuveville, le Syndicat Potentiel, Simon Zara,
Ludovic Duhem, Dominique Moulon, Marie-Laure
Desjardins.

à ceux et celles qui m'ont porté conseil :
Jérémy Nuel, Damien Baïs et Sarah Garcin.

aux organisateur·rices de la Nø School 2021 :
Benjamin Gaulon, Dasha Iлина et plus parti-
culièrement à Ted Davis pour son introduction
à P5LIVE.

à Charlotte Willaume pour avoir accepté de
mettre son talent au service de cette édition.

à mes ami·es pour leur soutien : Fabien Zocco,
Anne-Laure Franchette, Lorène Ceccon,
Ella Navarro, Adrien Blondel.

à mon petit frère Zacharie, à ma sœur Justine
et à Gianni.

Le Laboratoire Modulaire propose un espace pluridimensionnel de recherche et d'expérimentation dédié à l'étude et au développement des pratiques artistiques dans le champ des arts numériques.

Plateforme constituée d'artistes, théoricien·nes, chercheur·ses et professionnel·les du milieu de l'art, le Laboratoire Modulaire catalyse les rencontres et les échanges sous plusieurs formats : des temps mêlant pédagogie et recherche au sein de l'atelier de fabrication numérique de l'ésam Caen/Cherbourg, le déroulement annuel du festival]interstice[, des rencontres professionnelles proposées par la plateforme Oblique/s – arts et cultures numériques Normandie, des journées d'études et expositions ainsi que des publications numériques et imprimées.

Le Laboratoire Modulaire compte cinq membres permanents, menant des recherches individuelles et collectives liées aux thématiques de la spatialisation, l'immersion, la virtualité ou les nouveaux principes de subjectivité. Chaque année, un·e artiste en résidence de recherche-crédation rejoint l'équipe, à l'ésam Caen/Cherbourg.

Entre 2018 et 2021, Bérénice Serra – artiste et membre du Laboratoire Modulaire – a développé un ensemble de quatre projets artistiques et éditoriaux explorant les enjeux de la publication tactique, à l'heure du numérique.

Cet ouvrage présente une documentation du travail mené par Bérénice Serra, ainsi que des échanges avec le socio-anthropologue spécialisé dans la culture numérique et le media-hacktivisme Jean-Paul Fourmentaux, la directrice de l'Espace multimédia Gantner Valérie Perrin et le coordinateur d'Oblique/s et membre d'HACNUM, réseau national des arts hybrides et cultures numériques, Luc Brou.

Cette édition est également disponible en format numérique sur : www.esam-c2.fr

ISBN : 978-2-491783-07-5