

Technological Uncanny II

E³ : Erreur, éventualité, émergence

Julien Prévieux & Elie During

Photoshop Disasters

Les techniques informatiques contemporaines accélèrent la manipulation des images tout en favorisant l'émergence d'erreurs singulières, *bugs* et *glitches* qui constituent l'essentiel de la collection du *Musée du bug*. Ces défaillances sont recherchées par les artistes et les joueurs de jeux vidéo pour produire des formes et des comportements débordant l'activité de jeu pur et simple : nouvelles manières de jouer, compilations vidéo, modifications de jeux existants, ou encore composition de musique et fabrication de jeux indépendants. Dans *Post-post-production*, chaque plan d'un James Bond récent est agrémenté d'effets spéciaux supplémentaires. Le film « dynamité » est progressivement ramené à un pur écran de fumée – un bug hollywoodien.

Machine Learning

Les algorithmes sont parmi nous. Mais où ? Nous développerons deux manières de leur mettre la main dessus – littéralement. *Menace 2* est un meuble qui apprend à jouer au morpion. Cette œuvre est la réplique pérenne de l'une des premières machines capable d'apprendre. Elle a été créée en 1961 par Donald Michie à l'aide de boîtes d'allumettes pour implémenter un algorithme d'apprentissage par renforcement. Cet algorithme est à l'œuvre de manière invisible dans nos machines actuelles mais le dispositif à tiroir permet d'en saisir les principes en l'exécutant « physiquement ». Dans le cadre de l'*Atelier de dessin - BAC du 14^{ème} arrondissement*, l'objectif était d'apprendre à tracer manuellement des « heatmaps » et des diagrammes de Voronoï à partir de cartes recensant des délits récents. Avec cette technique de dessin traditionnel, l'outil d'optimisation est dépossédé de sa fonction première en rendant ses résultats toujours trop tard. Mais ce qu'on perd en efficacité, on le gagne en compréhension de ce que l'outil produit réellement : ces diagrammes permettent non seulement de visualiser les délits, mais aussi l'activité des agents sur le terrain. Les services publics sont maintenant tous contrôlés par ce type de techniques et le simple fait que le contrôle policier soit l'objet d'un contrôle de ce type est symptomatique d'un passage au benchmarking généralisé.

Gestes à venir

On connaît la célèbre formule de William Gibson : « Le futur est déjà là – simplement, il n'est pas distribué de façon homogène ». Régulièrement des gestes sont déposés auprès de l'administration américaine USPTO. On peut faire l'hypothèse suivante : ces brevets définissent une gestuelle que nous serons amenés à exécuter dans quelques années quand les outils seront commercialisés. *What Shall We Do Next?* prend comme point de départ une archive de ces brevets constituée depuis 2006. L'œuvre se déploie sous la forme d'un film d'animation en 3D, d'un film et d'un ensemble de performances réalisés avec des danseurs dans lesquels les schémas des brevets sont considérés comme autant de partitions chorégraphiques qui, lorsqu'elles sont incarnées, pourraient bien donner à voir nos comportements à venir.

Rétrofuturs

Ces différents projets proposent, chacun à sa manière, de *diagrammatiser des futurs virtuels* – ce qui, soit dit en passant, est bien autre chose qu'un simple « détournement » des fonctionnalités technologiques. C'est en ce point que la réflexion philosophique peut recouper la recherche artistique, en posant par

exemple deux axiomes concernant le mode d'existence du futur. Négativement, cela se formulerait ainsi : 1° le futur ne se réduit pas à une dimension de la conscience subjective (sur le mode de l'anticipation ou du projet) ; 2° le futur n'existe pas comme du présent simplement à venir, en attente de réalisation (il n'est donc pas une vaste réserve de « possibles » offerts à la puissance fictionnelle de l'imagination artistique). Positivement cette fois-ci, on dira que les vrais futurs sont les *futurs du passé*, les « rétrofuturs » réfractés à travers le présent qui se fait. La vogue actuelle du « rétro-futurisme » se plaît à les réactiver dans un climat de nostalgie amusée (littérature et cinéma de science-fiction, design, art contemporain). On peut aussi envisager le phénomène comme un vecteur d'invention formelle, en envisageant ses prolongements du côté des pratiques de réappropriation et d'hybridation technologique (« retronics »).