

Sous la direction de
Lucie K. Morisset

The Architecture of Identity

L'architecture de l'identité



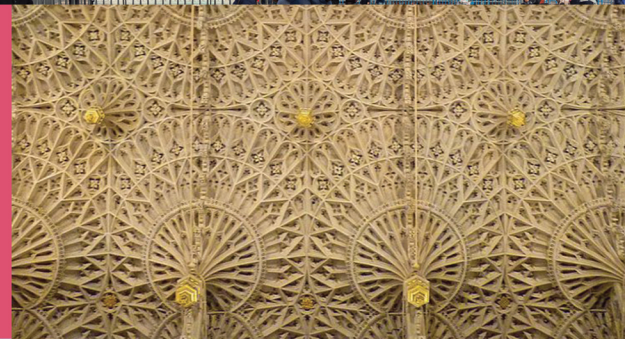
Sous la direction de
Lucie K. Morisset

L'architecture de l'identité

ARTS ET PATRIMOINES EN HOMMAGE AU PROFESSEUR LUC NOPPEN

The Architecture of Identity

A TRIBUTE TO PROFESSOR LUC NOPPEN



DELUSSO
ÉDITEUR

Le *data art*

Le *data art* est une pratique artistique qui a évolué de façon exponentielle grâce à la production accrue des données numériques, mais aussi grâce à un accès plus facile à celles-ci. Il s'agit d'œuvres artistiques créées à partir de ce nouveau matériau qu'est la donnée numérique. Celle-ci se définit par le fait qu'elle représente des informations quantitatives qui peuvent se lire et se traiter de façon informatique¹⁰, provenant par exemple de réseaux sociaux, de senseurs, d'indices comme celui de la bourse, de recensements, etc. Le *data art* est considéré par Lev Manovich¹¹ comme étant « anti-sublime », car il prétend saisir et représenter des phénomènes *a priori* insaisissables, notamment par leur quantité ou leur nature. Cette pratique artistique est difficile à classer, car elle se matérialise dans différentes formes et présentations. Sur écran ou sous forme de sculpture, les données peuvent être transmises en temps réel ou différé, ou encore être présentées sous forme dynamique ou statique. Elles peuvent aussi se transposer en installation ou en performance. Le *data art* est souvent inclus dans le champ de l'intelligence artificielle, surtout lorsque l'œuvre est le résultat d'algorithmes qui analysent une grande quantité de données.

Les œuvres d'art faites de données peuvent se matérialiser dans plusieurs types de formats, qui peuvent suivre deux types d'approches¹² : soit elles sont indépendantes du contexte dans lequel elles sont présentées, comme celles qui sont reproduites sur Internet ou dans des expositions, soit elles sont présentées *in situ*, interagissant avec le contexte physique immédiat. Cette dernière catégorie permet d'investir la ville autrement et d'en dynamiser les espaces, par exemple les lieux de transit comme des tunnels ou des ponts. L'intervention *Pixel Avenue* conçue par Fred

Sapey-Triomphe et produite par Digitalarti a été pensée pour animer le tunnel piéton d'accès au Stade de France à partir de la station de RER (réseau express régional) en y installant des grosses boules DEL (diodes électroluminescentes) qui réagissent en temps réel au flux des piétons, de la circulation automobile extérieure et du niveau sonore. L'installation permanente *Connexions vivantes*, réalisée par le studio Moment Factory et ses collaborateurs sur le pont Jacques-Cartier de Montréal, se base également sur la lumière pour refléter les flux de circulation, mais aussi les interactions sur les médias sociaux et les données météorologiques ; le lieu même de l'installation étant emblématique de la ville, sa mise en média renforce son iconicité et le convertit en un symbole de plus pour l'image touristique de la ville.

On pourrait ajouter aux deux approches précédentes que les œuvres peuvent être dynamiques (soit réagir en temps réel aux données qu'elles reçoivent, soit changer périodiquement), ou encore rester statiques. Dans ce cas, elles utilisent des données qui ont été collectées dans un temps antérieur à leur exposition, et ce, sans jamais changer ; c'est ce qui se produit surtout lorsqu'il s'agit de sculptures ou de matérialisation tridimensionnelle de ces données.

La connexion que permet le *data art* n'a pas de frontières ; les données peuvent provenir du monde entier tout en étant traitées et diffusées dans un contexte différent, ce qui ouvre le spectateur à cet espace dans lequel il est aussi inclus.

*Ideas concerning the overlapping of media content have been extended to encompass other forms of display and communications technology and interaction that interrupt people's inhabitation with the urban environment and links them potentially to other spaces and other localities and consequently to forms of public spaces that have no tangible boundary*¹³.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Lev Manovich, *Data visualization as new abstraction and anti-sublime*, 2002, <http://manovich.net/content/04-projects/040-data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime/37_article_2002.pdf>, consulté le 11 novembre 2018.

¹² George Legrady et Angus Graeme Forbes, « Data in context : Conceptualizing site-specific visualization projects », *Leonardo*, vol. 50, n° 2, 2017, p. 200-204.

¹³ Patrick Allen, « Framing, locality and the body in augmented public space », dans Alessandro Aurigi et Fiorella De Cindio (dir.), *Augmented urban spaces : Articulating the physical and electronic city*, Farnham, Burlington, Ashgate, 2008, p. 27-39, à la p. 28.

Par conséquent, le *data art* favorise une relation différente entre l'homme et son contexte. Ce contexte réfère autant à l'endroit où est exposée l'œuvre, qui est ainsi mise en relation avec le visiteur, qu'à la source où sont puisées les données. Généralement, les œuvres touchent à des thématiques actuelles, comme la mobilité, l'environnement, la société (démographie, surveillance, politique, exposition aux réseaux sociaux, etc.), l'économie, la santé. Dans ce contexte, le patrimoine présente des possibilités non seulement en termes de données, donc de matériau, mais aussi en termes de support.

Le *data art* peut se diviser en deux branches qui cohabitent : d'une part, la visualisation de données, qui vise la compréhension d'une énorme quantité de données afin, notamment, de faciliter la prise de décision. Dans le domaine du patrimoine, la visualisation de données a entre autres été utilisée à des fins de conservation pour étudier les effets de détérioration de monuments anciens, notamment à partir des données météorologiques et chimiques ainsi que des mesures environnementales¹⁴. D'autre part, la visualisation de données peut être faite à des fins artistiques. Dans ce cas, bien qu'il puisse s'agir d'un matériau de même nature, c'est-à-dire une donnée transformée par un intermédiaire informatique, la compréhension n'est pas le but ultime, qui est plutôt de susciter l'émotion à travers l'expérience esthétique¹⁵. Cette rencontre entre science, art et esthétique est célébrée notamment dans des concours comme les *Kantar Information Is Beautiful Awards*¹⁶, qui récompensent les meilleures œuvres de visualisation de données.

Ainsi, certaines œuvres créées dans un but fonctionnel se sont retrouvées dans des expositions pour leurs qualités esthétiques en plus d'incarner une nouvelle avenue dans les humanités numériques. Dans le cadre de l'exposition *Big*



▲ 1.78 Madrid, Janet Echelman, 2018.

Le « filet » flottant sur la Plaza Mayor de Madrid pour célébrer ses 400 ans est composé de données provenant de mesures des vagues du tsunami provoqué par le tremblement de terre survenu au Japon en 2011. Le titre se réfère au nombre de microsecondes qu'une journée sur Terre a perdues depuis cet événement qui a altéré la rotation de la planète. PHOTO: JOAO FERRAND / JANET ECHELMAN, INC.

BangData, qui a eu lieu à Barcelone en 2014, certaines œuvres présentées avaient d'abord été conçues pour répondre à une nécessité et, donc, visaient la compréhension des données : par exemple, décrire les comportements et les mouvements des touristes russes en Catalogne ou encore faire ressortir les endroits d'intérêt visités à Barcelone par les touristes de croisière (*Turismo ruso en Cataluña* et *Barcelona Cruise Passenger Behavior*, de Telefónica I+D)¹⁷.

Le *data art*, qui soulève plusieurs questions eu égard à la production et à l'usage des données, est de plus en plus célébré comme pratique artistique, des expositions thématiques leur étant consacrées. En 2016, à l'occasion du colloque international annuel sur le multimédia ACM,

¹⁴ Laura Chiappini, Rossella Cossu et Marco Di Lorenzo, « Multidimensional data visualization for decay study in cultural heritage: An object-oriented implementation », *Proceedings of the computer graphics international conference, IEEE*, juin 2004, p. 505-508.

¹⁵ Qi Li, « Data visualization as creative art practice », *Visual Communication*, vol. 17, n° 3, 2018, p. 299-312.

¹⁶ Voir <<https://www.informationisbeautifulawards.com/showcase/3267-daydohviz>>, consulté le 11 octobre 2018.

¹⁷ Voir <<http://bigbangdata.cccb.org/es/sec-exposicion/>>, consulté en décembre 2019.

une exposition intitulée *Data Aesthetics* à la Bibliothèque publique d'Amsterdam offrait une vision artistique et critique sur l'usage des données en contexte procédural¹⁸ ainsi que ses impacts sur la société¹⁹. Aussi, l'Open Data Institute de Londres, qui a un programme consacré à l'usage culturel des données (*Data as Culture*), organise depuis 2012, par le biais de ce programme, des expositions de *data art*. La dernière, inaugurée en 2018, s'intitule 🐼 *LMAO*²⁰. Avec humour, les artistes exploitent et révèlent les faiblesses des systèmes sociaux, politiques, économiques basés sur les données ou encore notre relation à ceux-ci, en posant un regard à la fois critique et ludique. De même, l'exposition *1 2 3 Data*, qui a eu lieu à la Fondation Groupe EDF à Paris en 2018, présentait des œuvres ludiques et critiques. Cette exposition incluait autant des visualisations sur écran que des installations, comme la machine du *Casino las Datas*, une collaboration entre Albertine Meunier, Filipe Vilas-Boas et Sylvia Fredriksson permettant aux visiteurs de jouer avec leurs données personnelles tout en prenant conscience de celles-ci²¹.

Les propos des œuvres de *data art* sont souvent liés au type de données dont elles sont constituées. Par exemple, la série *Earth Time Series* de Janet Echelman est composée de sortes de filets flottants dont la forme est créée à partir des mesures des vagues de tsunamis provoqués par les tremblements de terre survenus au Chili ou au Japon, offrant un commentaire poétique sur les changements climatiques et les catastrophes naturelles. La surveillance, l'économie, la démographie, la mobilité, les émotions et les comportements d'une foule, la politique et les inégalités sociales, sont autant de thématiques qui sont abordées dans le *data art*.

¹⁸ Le contexte procédural se réfère au langage informatique dans lequel un programme est décomposé en procédures.

¹⁹ Lucas Evers et Frank Nack, « Data aesthetics – The ethics and aesthetics of big data gathering seen from the artists eye », *2016 ACM on multimedia conference*, ACM (Association for Computing Machinery) Digital Library, 2016, p. 779-780.

²⁰ *LMAO*, exposition au Open Data Institute, 23 janvier 2018-en cours, <<http://culture.theodi.org/category/exhibition/lmao/>>, consulté le 2 décembre 2018.

²¹ David Bihanic, *Data design : les données comme matériau de création*, Paris, Alternatives et Fondation EDF, 2018.

Quand le patrimoine ou les données culturelles servent de matériau (plutôt que les données tirées de l'environnement ou des bases de données démographiques, entre autres), l'enjeu qui est représenté touche à la production culturelle d'une société, ou encore aux choix effectués en matière de conservation et de traitement du passé. Ce type d'œuvre n'est généralement pas revendicatif, offrant davantage une vision différente de cette production culturelle et des strates du passé.

Les données culturelles et patrimoniales comme matériau de création

Les données culturelles (telles que celles associées aux musées et puisées dans les réseaux sociaux, celles reliées au profil des visiteurs de musées ou encore à des créations artistiques), ainsi que les données patrimoniales, comme les routes historiques ou les savoir-faire traditionnels, constituent un riche matériau qui permet à la fois de refléter les pratiques culturelles d'une société et d'être actualisé à travers une interprétation contemporaine par le *data art*. Les données culturelles et patrimoniales proposent aussi parfois une médiation novatrice dans le cadre d'une exposition. Finalement, des archives, ou les collections des musées, dont le plus grand pourcentage reste caché au public, constituent une mine d'or pour l'artiste dont la création, basée sur ce matériau, révèle ainsi « l'invisible ».

Représenter un phénomène culturel

Certaines visualisations de données artistiques représentent des pratiques de consommation, de production ou de transformation de la culture. Les réseaux sociaux sont une source riche où puiser les données à mettre en scène dans une création artistique. L'agence française Bright, qui mélange le marketing et l'art en produisant des œuvres numériques, s'est ainsi associée à Twitter en 2015 pour produire une œuvre de *data art* à l'occasion de la *MuseumWeek*. Cet événement, lancé en France l'année précédente, a ensuite acquis une dimension mondiale grâce