

Antoine Gelgon,  
Alexandre Leray, Romain  
Marula & Marianne Plano

Dissiper la brume

Pratique du numérique  
par temps couvert



Le projet de recherche *Dissiper la brume : pratique du numérique par temps couvert* a réuni quatre chercheuses. Antoine Gelgon est designer et typographe, Alexandre Leray est designer graphique et développeur, Romain Marula est designer graphique et artiste, et Marianne Plano est designeuse et développeuse. Iels ont en commun d'avoir été formé·es dans des écoles supérieures d'art, d'y enseigner et de considérer l'informatique comme un médium créatif dont les technologies libres et open source permettent d'en travailler l'élasticité.

Alors qu'iels sont, ou ont été, chacun·e membres de plusieurs collectifs ou groupes distincts, iels se sont ici rassemblé·es autour d'une double observation : les écueils récurrents liés à la transmission de leurs pratiques numériques — en situation d'enseignement ou lors de collaborations, puis les limites du paradigme du logiciel libre dans un contexte dominé par le modèle du Cloud Computing. En effet le système du *cloud* qui localise les fonctionnalités et les données à distance de nos appareils détermine, façonne et réduit nos usages tout en renforçant la dépendance à la connectivité.

Les modalités de la recherche proposées par le groupe ont consisté en la mise en place

de situations collectives depuis lesquelles imaginer des pratiques numériques plus durables sur les plans écologique, économique et social. Par *imaginer* il faut entendre un processus de réappropriation passant à la fois par le partage d'analyses des rouages de l'hégémonie de la Tech aux effets délétères (substitution de services publics par des solutions tout numérique ; régence de la vie sociale, etc.), des séances de travail et d'expérimentations en groupes liées aux représentations du numérique (représentation de l'informatique au cinéma, cartographie de pratiques alternatives, etc.) mais aussi la proposition de formats pouvant stimuler un renouvellement des imaginaires liés aux usages du numérique (mise en récits d'expériences d'utilisatrices, bricolage de serveurs à des fins saugrenues, etc.). C'est ainsi que les worksessions organisées l'ont été selon deux approches intitulées « Contre-récits » puis « Mythes technologiques ». Le groupe de recherche a mené des entretiens avec l'ensemble des personnes et collectifs invité·es lors de ces worksessions. Enfin, nourrie des ateliers préalables et d'une forme d'étirement de la distance croissante entre outils et utilisatrices — aisément associable à la magie, une exposition a été présentée à la Galerie KBK.

(A/R) L'envie d'approfondir vos connaissances quant aux enjeux économiques, politiques et éthiques des écosystèmes numériques est autant liée à une volonté d'alimenter ainsi vos pratiques (de développeuses, typographes, designereuses) qu'à la réception qui est faite de celles-ci, lorsque vous enseignez ou que vous collaborez sur des projets. Pouvez-vous préciser en quoi ?

(A.L., R.M.) L'un des points de départ du projet de recherche *Tangible Cloud* est le sentiment d'une difficulté croissante à enseigner le numérique en école d'art. En partageant des anecdotes de cours, nous avons constaté des situations récurrentes. Par exemple, il est de plus en plus fréquent que nos étudiant-es ne sachent plus où est stocké leur fichier pour finalement se rendre compte que celui-ci est sauvegardé à distance, sur le Cloud. Le chercheur Dave Young identifiait cette tendance en 2015 comme la conséquence du passage à une informatique basée sur le modèle du smartphone (apps + cloud) : « (...) il est de plus en plus clair que l'interface de l'OS intelligent donne la priorité à l'accès aux données et à la fourniture de contenu, en se concentrant sur la consommation plutôt que sur la production. »<sup>1</sup>



fig. 02

*E-life*, contribution (performance) à l'atelier *Infrables*, session *Contre-récits*, mai 2022 ; Crédit photo : Simon Browne.

Nous nous sommes interrogé-es sur la façon dont ce changement dans la manière d'accéder et de représenter les données contribuait à opacifier les opérations numériques et à normaliser les usages. Nous nous sommes également demandé si ça n'avait pas pour conséquences un certain désarroi (voire une souffrance) face au numérique et un rétrécissement de l'imaginaire. Sur le web, nous observons que cette normalisation restreint l'originalité et la diversité des navigations et interfaces. Par exemple, de 2000 à 2006, le Mudam a confié son site web à l'artiste Claude Closky qui en a fait un objet tout à fait singulier<sup>2</sup>. Ce serait relativement improbable aujourd'hui tant les enjeux associés à un site web de musée se sont déplacés vers la communication et l'immédiateté. Plus le web est normalisé, moins les utilisatrices ont tendance à apprécier et tolérer les expériences novatrices. Ces normes deviennent des habitudes et contribuent à figer les usages.

(A/R) L'attractivité des interfaces et outils numériques qui font nos quotidiens repose en grande partie sur un leurre de neutralité et sur un mythe de la transparence.

Cette idée a-t-elle été un des points de départ de votre réflexion ?

(A.L., R.M.) En tant qu'artistes et designers, nous partageons l'idée que l'informatique n'est pas qu'un simple outil de production ; c'est aussi un médium créatif. Cette perspective découle probablement de notre découverte de l'informatique à une époque où les ordinateurs personnels (PC – Personal Computers) étaient perçus comme des machines accessibles, adaptables et versatiles, plaçant l'utilisatrice au centre de l'attention.

Cependant, comme l'a souligné Olia Lialina (2012), un changement de paradigme a émergé dans les années 90, prenant pleinement forme dans la seconde moitié des années 2000, en parallèle avec l'avènement du Cloud Computing. Celui-ci a consisté à remplacer la notion d'*utilisatrice* par celle d'*expérience*. L'idée centrale était que les interfaces, avec leur complexité faite de nombreux boutons et options, entravaient les individus dans la réalisation de leurs objectifs. Par conséquent, il devenait impératif de rendre ces interfaces, ainsi que le matériel et l'infrastructure qui les soutenaient, transparents c'est-à-dire invisibles<sup>3</sup>.

On pourrait se réjouir de la disparition de la notion d'*utilisatrice*, qui ne rend pas compte de la diversité des interactions possibles avec les machines et des différents rôles que nous pouvons endosser. Cependant, Olia Lialina met en garde contre cette invisibilisation, car elle s'accompagne de la perte de la liberté et du droit d'utiliser – ou de mésutiliser – nos logiciels comme nous le souhaitons.

Le smartphone symbolise parfaitement cette évolution : on le présente comme un dispositif extrêmement personnel, malgré des interfaces, interactions et fonctionnalités d'applications très pauvres, et alors que nos données ne sont généralement pas stockées sur l'appareil mais à distance, sur le Cloud (sans connectivité, le smartphone est beaucoup moins *smart*). Ces principes d'interaction (app stores, méthodes de saisie, etc.) sont désormais appliqués à tous les appareils, les transformant en simples terminaux et passerelles vers le Cloud, plutôt qu'en ordinateurs autonomes et polyvalents. C'est le constat de l'artiste James Bridle « Pour moi, le terme d'ordinateur personnel s'avère de manière croissante (...) et évidente, être faux. Parce que nous vivons désormais tous dans une sorte de coquille informatique. Nous savons qu'ils sont justes des bornes, pour accéder à d'autres connections (...) (L'ordinateur) ne s'est pas miniaturisé dans ces appareils, il s'est en fait étendu tout autour de nous. »<sup>4</sup>

À une époque où cette approche de l'informatique prédomine, comment pouvons-nous encore enseigner le numérique dans les écoles d'art en encourageant l'appropriation, le détournement et la créativité ? C'est l'une des questions que nous nous sommes posées en préambule à notre recherche, en constatant, dans la pratique, la difficulté de dépasser la simple notion d'usage avec nos étudiant-es.

(A/R) Un élément situant de vos pratiques est le fait de privilégier l'usage de logiciels libres et open source, qu'il s'agisse de design ou de développement web. Ces outils supposent d'avoir un rôle actif dans le choix, l'usage et l'adaptation des outils. En quoi est-ce un présupposé important à cette recherche ?

(A.L., R.M.) Le logiciel libre est un des points de départ plus qu'un présupposé. Ce mouvement est né dans les années 80, en réaction au contrôle grandissant de l'informatique par les entreprises privées, à travers l'extension des droits d'auteurs aux logiciels. Le logiciel libre a utilisé de manière astucieuse ces mêmes droits d'auteurs pour, au contraire, faciliter la circulation des logiciels. Des communautés se sont organisées pour, collectivement, construire, critiquer, modifier et maintenir non seulement des logiciels, mais aussi l'infrastructure qui soutient



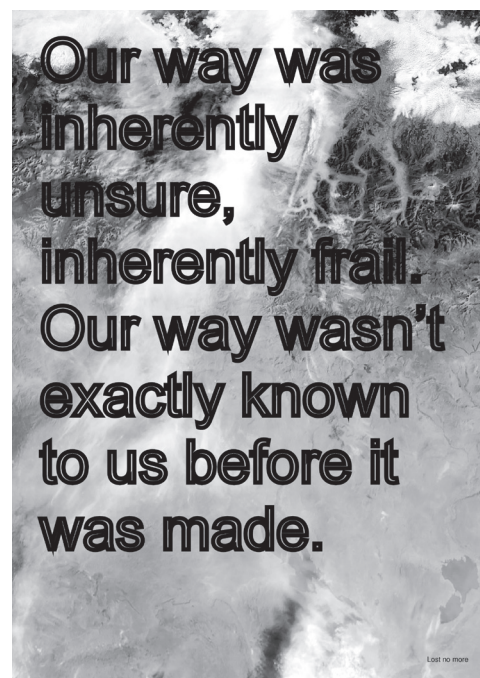
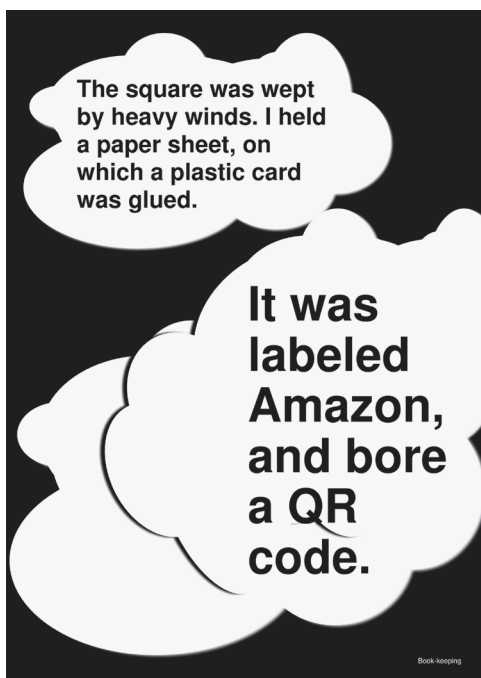
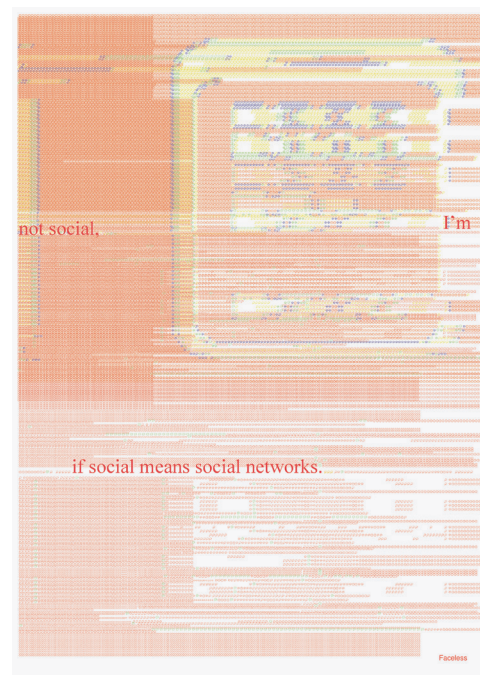
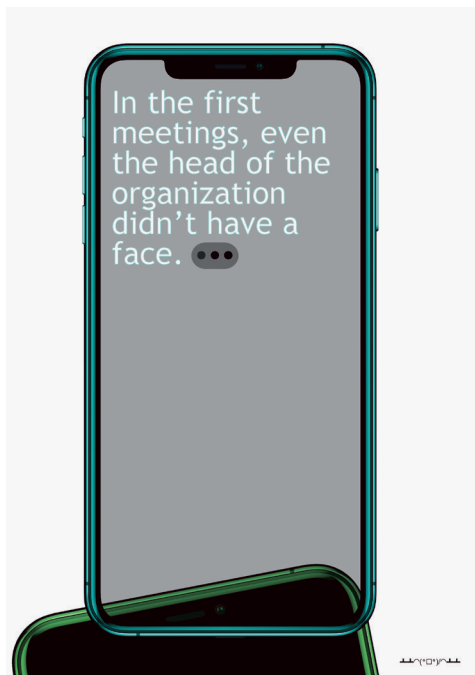


fig. 05-10

- fig. 01 En page d'ouverture au présent entretien : *The Real Truth About Data-center* par Celo et Antoine Gelgon lors de l'atelier *Be? Here? Now?*. Vue d'expo. Galerie KBK, Bruxelles, mars 2023; Crédit photo: Dasha Ilina.
- fig. 03 Préparation de la performance de Stevie Ango et Clyde Lepage, à partir des contributions à l'atelier *Infrables*, lors du vernissage de l'exposition de clôture du projet. Galerie KBK, Bruxelles, mars 2023; Crédit photo: Mathieu Lecouturier.
- fig. 04 Présentation du *Tangible Cloud Oracle* lors du vernissage de l'exposition de clôture du projet. Galerie KBK, Bruxelles, mars 2023; Crédit photo: Dasha Ilina.
- fig. 05-10 Posters réalisés à partir d'extraits des textes produits lors de l'atelier *Infrables*, pour l'exposition de clôture du projet. Galerie KBK, Bruxelles, mars 2023.

ces pratiques. Le logiciel libre nous invite donc à nous approprier nos outils et donne la possibilité d'agir sur la manière dont ces outils sont fabriqués.

Cependant, depuis la création du logiciel libre, le contexte a bien changé. En effet, à partir de la fin des années 90, les produits logiciels, vendus sur supports physiques, ont été remplacés par des services en ligne. Les clients se sont déchargés de la responsabilité de devoir posséder et maintenir leur propre infrastructure pour laisser cette tâche, mais aussi le pouvoir de contrôle qui en découle, aux entreprises de la Tech. C'est le Cloud Computing ; un modèle centralisé qui concentre une grande quantité d'ordinateurs pour ensuite revendre des morceaux de « calcul » à la découpe, à la façon d'une « commodité ».

Désormais, le modèle économique de ces entreprises consiste à s'imposer comme l'infrastructure dominante d'un secteur (ex. la livraison de repas) et à obtenir sans cesse de nouveaux marchés, y compris dans des domaines relevant du bien public (la santé, l'éducation, etc.) ou de l'intime (les relations amoureuses, etc.). Presque toutes nos activités liées à l'utilisation de smartphones, de services en ligne (Zoom, Deezer, etc.), de stockage de fichiers (Dropbox, WeTransfer, etc.), de services logistiques (DHL, Amazon, etc.) dépendent du Cloud. Ceci s'applique aussi à la plupart des institutions (entreprises, services publics), de la comptabilité au service client. D'ailleurs, l'infrastructure Cloud d'Amazon représente désormais son troisième secteur en termes de chiffre d'affaire. Outre le fait que ce modèle abîme les institutions et le lien social, il nécessite toujours plus de calculs et épuise notre planète et ses habitant-es.

La manière dont le logiciel libre a été conceptualisé autour d'aspects essentiellement techniques, avec une approche binaire (libre/non-libre) et universaliste ne lui permet pas d'être une alternative satisfaisante au Cloud. Par exemple, le libre n'adresse pas la dimension extractiviste de la Tech, et l'infrastructure du Cloud Computing repose d'ailleurs en grande partie sur des logiciels ou méthodes dérivées du libre. L'une des ambitions de notre projet était de dépasser ces angles morts du logiciel libre et d'imaginer collectivement d'autres pratiques du numérique qui soient plus solidaires et moins extractivistes.

(A/R) Votre champ de recherche requerrait de réunir des actrices des champs de l'art et du design, de la philosophie, de l'économie et aussi de l'activisme. Pour les inviter vous avez opté pour la mise en place de worksessions, pouvez-vous revenir sur les modalités de mise en œuvre de ces temps de travail et de transmission en commun ?

(A.L., R.M.) Nous avons vite constaté que de nombreuses personnes travaillaient depuis longtemps et de manière poussée sur les problématiques posées par le passage au Cloud Computing. Nous avons alors recentré notre recherche sur la problématique des métaphores visuelles, englobant les interfaces, les interactions et l'iconographie. Notre postulat était que ces métaphores ne se limitaient pas à des figures de style, mais qu'elles conditionnaient notre perception du monde et, en retour, nos manières d'agir. Ce domaine de l'image et de l'imaginaire semblait moins exploré et plus en phase avec nos pratiques de designers et artistes.

Les notions de collectivité et de solidarité nous ont semblées cruciales : l'infrastructure du Cloud conditionne l'organisation de nos vies en société, et ce sont donc des propositions collectives qu'il faut lui opposer. Nous avons choisi un format comprenant deux sessions intensives de quatre jours chacune, réunissant au total environ trente participant-es venant de Belgique, de France, des Pays-Bas et d'Autriche. Chacune de ces sessions comportait deux ateliers dirigés par des intervenant-es-invité-es, ainsi que sept ou huit présentations

données par des participant-es que nous avons, pour la plupart, personnellement approché-es.

L'idée était de créer des « situations collaboratives pour penser et créer ensemble », s'inspirant d'une des formes d'ateliers développées par l'association bruxelloise pour l'art et les médias et la technologie, Constant vzw, qu'elle désigne elle-même par le terme de « critical making ». Il s'agit de partir de la pratique tout en produisant un discours réflexif. Dans cette phase centrale du projet, notre rôle a d'abord été celui de facilitateurices, puis, pendant les worksessions, nous avons été créateurices en tant que collectif.

(A/R) Vous avez thématiqué ces worksessions, est-ce que vous pouvez nous préciser comment vous avez conçu la programmation de chacun de ces temps de rencontres ?

(A.L., R.M.) Nous avons dégagé deux thèmes principaux : « Contre-récits » et « Mythes Technologiques ». Ces thèmes ont été choisis en grande partie en fonction des liens que nous pouvions établir entre nos préoccupations et celles des invité-es, en particulier celles et ceux qui animaient des ateliers. Certain-es de nos invité-es travaillaient déjà explicitement sur des questions liées au Cloud. Pour d'autres, nous avons identifié, dans leur travail, des problématiques connexes et nous les avons invité-es en expliquant notre intérêt pour leur contribution par rapport aux thèmes que nous avons définis.

Lors de la première worksession, intitulée *Contre-récits*, il s'agissait d'engager une conversation sur les modèles et approches alternatives que nous pourrions opposer au numérique actuel. Il s'agissait de dépasser la dimension purement technique de la question et d'adopter une approche *pluriverselle*, intégrant des notions telles que le collectif, la solidarité et la diversité des pratiques, à l'inverse du modèle universaliste et hégémonique actuel. Nous avons abordé des thèmes aussi divers que *la financiarisation des infrastructures par les géants de la Tech* (Seda Gürses), *le numérique situé* (Thomas Thibault), ou encore *la naissance de la métaphore du Cloud Computing* (Sofia Boschat-Thorez), pour n'en citer que quelques-uns. Lors de l'atelier *From Appropriate Technology to Permacomputing* mené par l'artiste et chercheuse Marloes de Valk, nous avons cartographié un ensemble de pratiques informatiques et de mouvements alternatifs historiques ou contemporains pour en souligner les divergences ou les convergences. Puis nous avons extrait une collection de pratiques et de considérations pour créer un « glossaire exécutable » dans lequel chaque entrée décrit un terme mais comprend également les étapes de sa mise en œuvre, pour en faire un outil pour les communautés.

Avec l'aide du collectif TITiPI, dont l'un des buts est de « générer des vocabulaires, des imaginaires et des méthodologies actuellement inexistantes », nous avons tout d'abord partagé des anecdotes autour de situations d'inconfort face au numérique. Puis nous avons créé une série de fables technologiques écrites collectivement et performées ou lues à haute-voix, dans le but de transformer le solitaire en solidaire.

Lors de la deuxième worksession, intitulée *Mythes technologiques*, nous nous sommes intéressé-es aux fantasmes et contradictions qui jonchent notre rapport à la technologie. Ici, et de manière non-exhaustive, nous avons abordé des thèmes tels que la représentation de l'informatique dans le cinéma (Lionel Maes), les biais culturels de l'apprentissage automatique (Nicolas Malevé) ou encore la fétichisation de l'automatisation en Occident (Tyler Reigeluth).

L'artiste Dasha Ilina a mené un atelier intitulé *Be? Here? Now?* dans lequel nous avons discuté de notre relation



fig. 11

Exercice collectif de cartographie de pratiques liées à la réduction de l'impact environnemental de l'infrastructure de réseau. Vue de l'atelier *From Appropriate Technology to Permacomputing: An Executable Glossary of Counternarratives and Practices* mené par Marloes de Valk, session *Contre-récits*, mai 2022; Crédit photo: Alexandre Leray/Tangible Cloud.



fig. 12

Production de la vidéo *The Real Truth About Data-center* par Celo et Antoine Gelgon lors de l'atelier *Be? Here? Now?* mené par Dasha Ilina, session *Mythes technologiques*, juin 2022; Crédit photo: Alexandre Leray/Tangible Cloud.

paradoxe aux plateformes, mêlant individualisme et isolement mais aussi désir de spiritualité et de communion pour ensuite créer une série d'objets promotionnels parodiques (vidéos, flyers, etc.) en s'inspirant, par exemple, du succès des cours de yoga en ligne.

Nous avons prolongé ces thèmes lors de l'atelier mené par Élie Bollard – un artiste qui travaille sur notre relation aux objets techniques en recréant des sculptures pleines de poésie à partir d'objets mis au rebut. Ensemble, nous avons bricolé de petits serveurs informatiques dont le fonctionnement requiert des actions loufoques ou provocantes, spéculant sur de possibles futurs du Cloud Computing. Par exemple: un serveur « new-age », caché dans une plante et qui nécessite de chanter et de le bercer constamment pour qu'il fonctionne.

(A/R) Comme vous pouviez vous y attendre (voire l'espérer) certaines rencontres et certains exposés et sessions de travail en commun ont pu déplacer vos points de vue sur les technologies et pratiques du web: sur le capitalisme des données, sur certains enjeux écologiques notamment. Pourriez-vous partager des exemples de cela ?

(A.L., R.M.) Les exemples sont nombreux, mais, plus que les contributions individuelles, ce sont sans doute les croisements

qui ont été les plus riches. Rétrospectivement, il est intéressant d'observer comment nos discussions ont évolué et influencé les projets d'ateliers.

Alors que les critiques des Big Tech ont tendance à se focaliser sur l'économie des données ou les algorithmes, Seda Gürses a démontré que les revenus du Cloud sont d'abord tirés du contrôle des infrastructures qui nécessitent toujours plus de calcul pour assurer leur croissance économique. Cet exposé a fortement résonné avec les interventions de Marloes de Valk, Thomas Thibault ou encore Davide Bevilacqua, toutes trois préoccupées par les conséquences environnementales de la Tech. Elles observent un phénomène de rebond, où chaque optimisation s'accompagne d'une augmentation de la consommation. En clair, les actrices de la Tech sont uniquement intéressées par l'optimisation des infrastructures lorsqu'elles en supportent les coûts. Marloes de Valk a, par exemple, cité le cas des nouveaux parcs éoliens aux Pays-Bas financés par des investissements publics, qui alimentent de nouveaux data-centers au lieu de remplacer les énergies fossiles dans le mix énergétique. Comprendre ce modèle de croissance est important car il permet de défendre un projet d'hébergement artisanal et auto-géré comme le mène Davide Bevilacqua (servus.at), bien qu'il fonctionne avec des machines moins optimisées.

Un autre aspect éclairant de ces rencontres réside dans la nécessité de repenser la socialisation des questions techniques en les articulant aux enjeux écologiques, économiques et sociaux. Alors que les ingénieurs font à leur tour l'expérience de la prolétarianisation, en raison de la complexité croissante et du fonctionnement désormais non-déterministique des machines, Tyler Reigeluth réaffirme l'importance de développer cette culture technique dont parlait le philosophe Gilbert Simondon. Distincte du simple savoir-faire individuel, cette culture technique peut s'incarner à travers une expérience concrète, sensorielle et située des objets techniques. Tyler Reigeluth donnait l'exemple d'un tondeuse à gazon dont on peut connaître quelque chose de son fonctionnement à travers ses vibrations, sans pour autant être un mécanicien<sup>5</sup>. Cette culture technique s'oppose à notre culture de l'innovation dont « les inventions semblent sortir de nulle part; elles n'ont pas de continuité dans l'histoire et n'ont donc pas de valeur parce qu'elles sont jetables »<sup>6</sup>. Il ne s'agit pas de cultiver un fétiche ou une nostalgie pour l'objet technique mais plutôt de se donner les moyens de se réapproprier la multiplicité des outils et des pratiques pour construire d'autres futurs plus désirables. Toutefois, pour y parvenir, nous devons penser des institutions capables de soutenir cette initiative, comme le fait TITiPI qui, avec sa proposition d'écriture de fables technologiques nous a permis d'envisager des formes de partage autour du numérique avec des personnes dont les intérêts sont a priori fort éloignés de ces questions.

(A/R) Pour la plupart, vous enseignez dans les Écoles Supérieures des Art. De vos points de vue d'enseignant-es y a-t-il un enjeu d'émancipation spécifique qui motive le besoin de nourrir cette connaissance ?

(A.L., R.M.) Les enjeux d'émancipation sont variés. Tout d'abord les écoles d'art, en tant que lieux de création, doivent bien sûr permettre de critiquer et de contourner les normes de l'industrie pour formuler d'autres propositions artistiques. De nombreuses pistes pédagogiques existent ou sont à inventer, comme le fait d'explorer une diversité de logiciels et d'approches, de travailler avec du matériel ancien (souvent plus facilement « hackable ») ou choisi selon des considérations écologiques et éthiques discutées avec les étudiant-es.

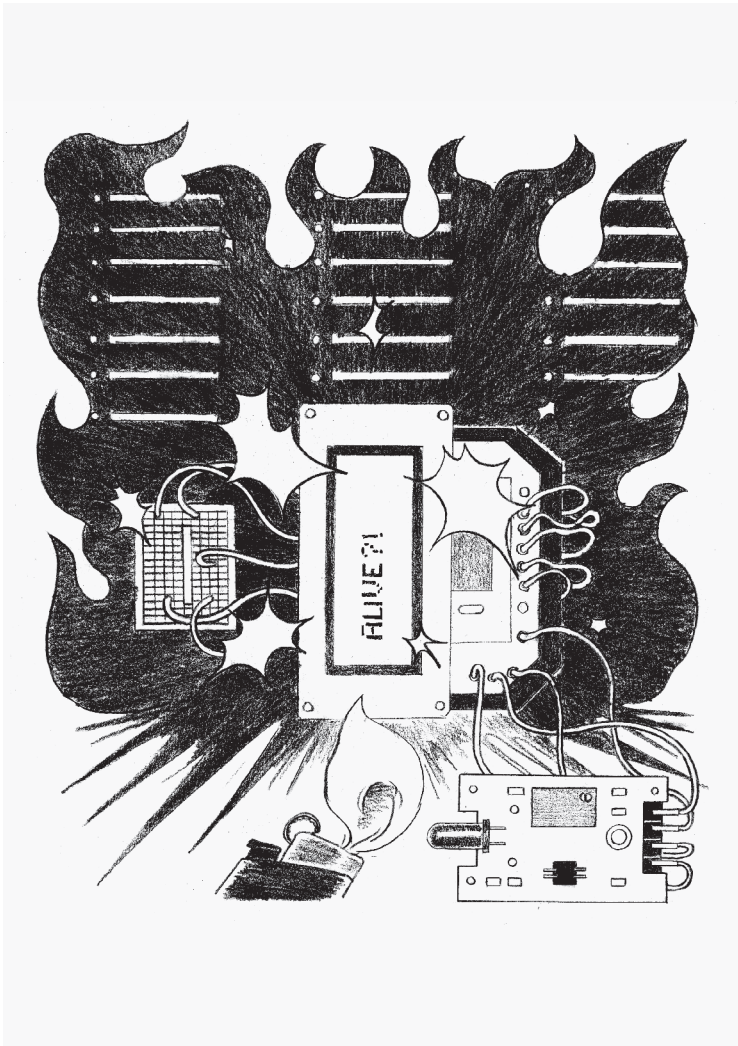


fig. 13-14

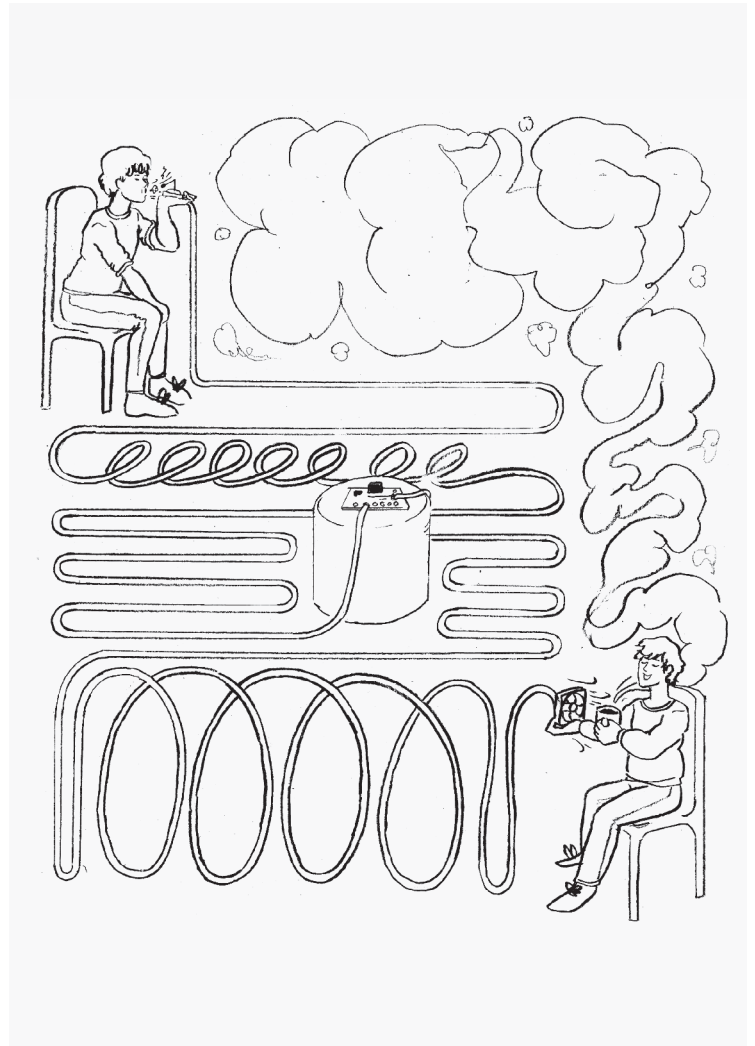


fig. 13-14 Dessins, Camille Chautru, 2023  
 fig. 15 *Light*, Contribution à l'atelier *Nuage Sensible* (juin 2022). Vue d'expo. Galerie KBK, Bruxelles, mars 2023; Crédit photo: Mathieu Lecouturier.  
 fig. 16 *Cool*, Contribution à l'atelier *Nuage Sensible*. Vue d'expo. Galerie KBK, Bruxelles, mars 2023; Crédit photo: Mathieu Lecouturier.



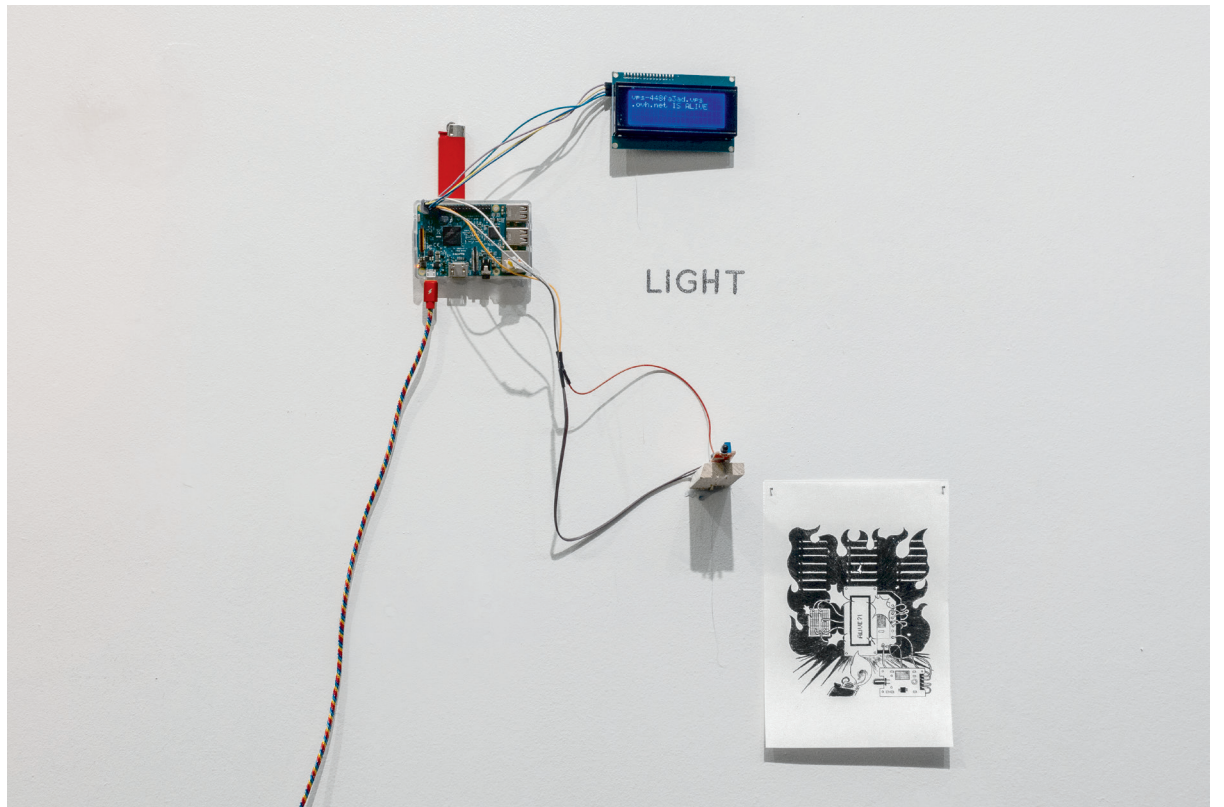


fig. 15

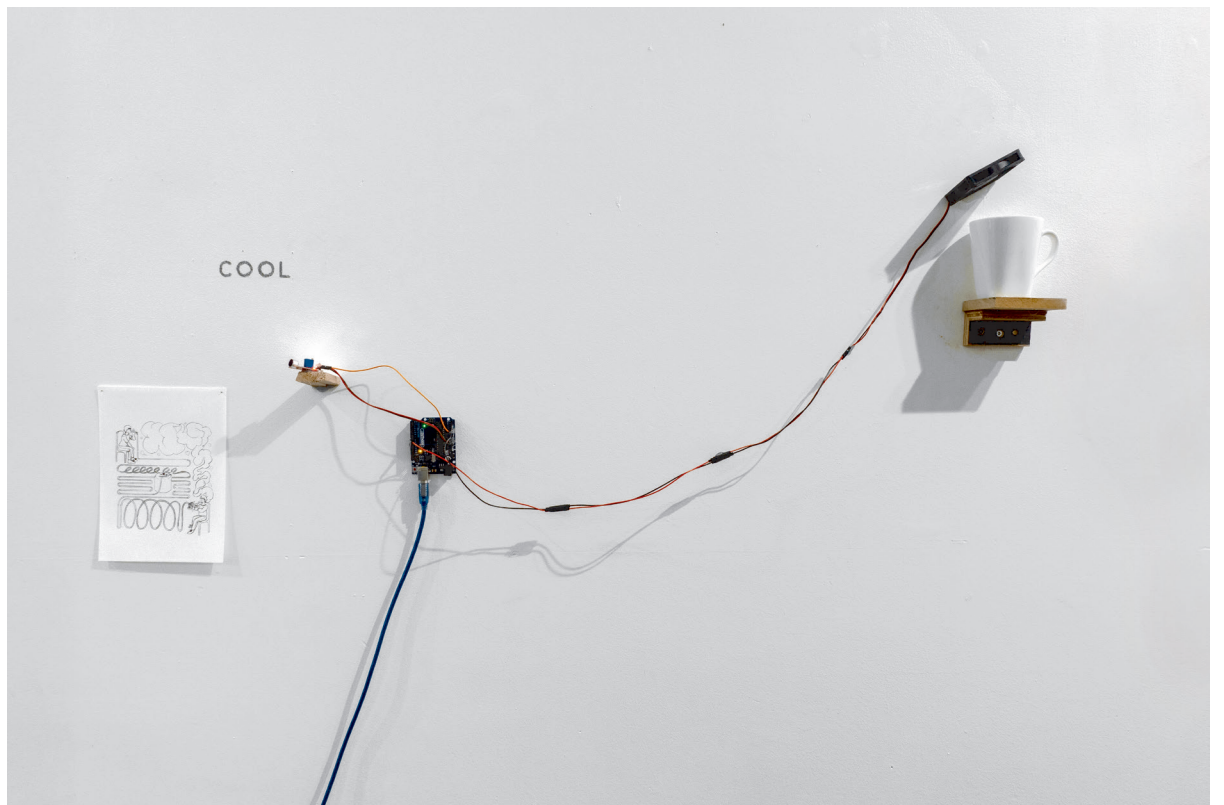


fig. 16

Les écoles jouent également un rôle essentiel dans la formation de l'esprit critique de leurs étudiant-es, y compris vis-à-vis de la technologie. Cependant, nous constatons de grandes inégalités, qui ne se limitent pas aux matières enseignées mais touchent tous les aspects de la vie quotidienne (interactions avec le secrétariat, déclaration d'impôts en ligne, etc.). Ces inégalités sont, selon nous, exacerbées par la multiplication et la complexification des procédures (par exemple, à travers la multiplication des guichets numériques) qui sont des conséquences de la généralisation du modèle Cloud Computing.

Ces difficultés ne touchent pas uniquement les étudiant-es; elles affectent également le personnel administratif et les enseignant-es. Souvent, nous sous-estimons les besoins en apprentissage face au numérique, en supposant que les inégalités sont principalement matérielles. Alors qu'il est impensable de laisser un-e étudiant-e utiliser un laboratoire de photo argentique sans formation préalable, la maîtrise d'outils numériques tels que Google Drive est souvent considérée comme allant de soi.

Une première étape pour adresser ces problèmes serait sans doute, pour les écoles d'art, de rendre leurs choix technologiques (logiciels, matériel, infrastructure, maintenance, etc., de la salle de classe au secrétariat) cohérents avec leurs objectifs pédagogiques et d'en discuter de manière collégiale en ne séparant pas les questions techniques des enjeux politiques. Il reste encore à inventer des espaces pour cela, mais nous pensons que ce projet donne à voir des pistes de réflexion.

(A/R) Vous vous êtes emparé-es du fait que certain-es usager-es des outils numériques considèrent que leur fonctionnement relève de la « pensée magique » pour étendre la recherche à des dispositifs spéculatifs pouvant activer des imaginaires alternatifs. Pourriez-vous nous parler de ce volet de la recherche et de l'exposition que vous avez proposée ?

(A.L., R.M.) Nous sommes toustes, à divers degrés, touché-es par la magie que ce soit par l'animisme que nous manifestons lorsque nous attribuons des intentions à notre ordinateur qui *bugge* ou lorsque nous nous laissons séduire par le techno-solutionnisme. La technique est toujours magique, surtout lorsque nous ne la comprenons pas. L'idée de s'en défaire est donc illusoire, d'autant que l'échelle et la complexité des systèmes techniques dépassent depuis longtemps nos capacités individuelles. Ceci-dit, nous avons tenté lors de ces worksessions d'identifier et d'adresser quelques-unes des croyances nocives liées au Cloud Computing. Il ne s'agissait pas de se mettre en surplomb et de démasquer les croyances infondées mais plutôt de comprendre quelles étaient les conséquences de certaines de ces croyances.

Comme l'a souligné Tyler Reigeluth, notre culture occidentale entretient une relation particulière avec la technologie qui nous pousse à croire que « les machines peuvent, doivent, et vont remplacer le travail humain pour des raisons d'efficacité ». Le Cloud Computing s'inscrit dans cette logique, la poussant encore plus loin en se présentant comme insaisissable, sans poids ni friction. Stéphane Degoutin parle de « La société-nuage » : « c'est notre mode de vie modifié par la connexion permanente. Produits, services, informations, relations humaines, etc. tombent < comme par magie > du nuage, comme s'ils n'étaient pas matériels (ce qu'ils sont évidemment). Surtout, elle affecte notre rapport au monde extérieur: celui-ci n'est plus qu'un vaste stock externalisé qui contient potentiellement < tout >, mais dont la machinerie est totalement invisible. »<sup>7</sup>

Nous avons tenté de tirer parti de cette donnée anthropologique qu'est la dimension magique de la technologie pour en faire une « force propositionnelle » lors de l'exposition

de clôture à la Galerie KBK en mars 2023. Outre la présentation d'entretiens de chacun des dix-sept collectifs ou personnes ayant fait une présentation lors de nos rencontres<sup>8</sup>, l'exposition s'est articulée autour des productions issues des quatre ateliers, retraillées pour l'occasion.

Pour l'atelier *Infrables*, nous avons, par exemple, édité une série de posters reprenant des extraits des fables, que nous considérons comme les plus susceptibles de stimuler l'imagination. Recouvrant intégralement un mur, ces posters ont dressé un panorama des imaginaires à l'œuvre dans le Cloud, ainsi que des pistes pour s'en extraire. Cette installation a été complétée par des performances de Stevie Ango et Clyde Lepage, qui ont repris quelques-unes de ces fables en en transformant la dramaturgie.

Les cartes réalisées lors de l'atelier de Marloes de Valk ont, quant à elles, été utilisées pour éditer l'Oracle Tangible Cloud. Il s'agit d'un jeu de tarot qui utilise volontairement la divination pour remettre en question le récit de progrès et d'innovation de l'industrie technologique et créer un espace de réflexion sur le présent et les avenir possibles.

L'exposition présentait également des vidéos parodiques réalisées durant l'atelier *Be? Here? Now?* de Dasha Ilina. Parmi elles, une vidéo présentait un groupe de parole en ligne d'Intelligences Artificielles, personnifiant des IA comme des traducteurs automatiques ou des générateurs d'images partageant leurs problèmes à la manière des Alcooliques Anonymes. Cette vidéo mettait en scène notre anthropomorphisme envers les IA, nos interrogations sur leur potentiel, leur bienveillance, ou leur dangerosité, et finalement notre désir profond de considérer la technologie comme notre serviteur docile tout en craignant de la voir nous remplacer.

Enfin, nous avons exposé des installations de serveurs électroniques créées lors de l'atelier dirigé par Élie Bollard, qui jouaient des croyances du techno-solutionnisme pour mieux le critiquer. Par exemple, l'une de ces œuvres permettait, à l'aide un briquet, de déclencher l'auto-destruction d'un serveur hébergé chez OVH à Strasbourg, symbolisant ainsi la mort du Cloud. Ces installations électroniques étaient exposées de manière brute et collées directement au mur, avec leurs câbles apparents, à l'opposé des boîtes noires technologiques qui nous entourent. Un schéma réalisé par Camille Chautru accompagnait chaque installation, et décrivait son fonctionnement tout en stimulant l'imagination à travers une mise en scène renforçant la dimension absurde ou ironique du dispositif.

1. Young, Dave. « Know Your Filesystem (and how it affects you) ». Furtherfield (blog), 20 octobre 2015. <https://www.furtherfield.org/know-your-filesystem-and-how-it-affects-you/>.
2. Voir le site de l'artiste <https://www.closky.info/?p=1628>
3. Voir l'article *Turing Complete User* en ligne au lien suivant <http://contemporary-home-computing.org/turing-complete-user/>
4. James Bridle, *A New Dark Age – Turbulence, Big Data, AI, Fake News, and Peak Knowledge*, Chaos Computer Congress: Hambourg, 29/12/2016
5. Voir en ligne [https://archives.tangible-cloud.be/files/interviews/11\\_Reigeluth.pdf](https://archives.tangible-cloud.be/files/interviews/11_Reigeluth.pdf)
6. *Ibid.*
7. Stéphane Degoutin à propos du titre de sa thèse (2019). Propos recueillis en décembre 2022.
8. Voir en ligne <https://archives.tangible-cloud.be/>