

Entretien avec DISNOVATION.ORG

PAR SWITCH ON PAPER

DISNOVATION.ORG conduit une réflexion et une pratique critique sur l'usage exponentiel des nouvelles technologies.

Il s'agit d'une recherche au long cours, dont les hypothèses de travail sont mentionnées ci-dessous :

1. Identifier les moments de faillite des utopies technologiques historiques afin de mieux percevoir les glissements en cours.
2. Analyser le pouvoir exercé par l'innovation technologique et ses multiples niveaux d'influence sur la société, les usages et l'imaginaire collectif.
3. Développer des stratégies d'appropriation, de détournement et de corruption des infrastructures technologiques comme mode d'émancipation personnelle et collective (ie. Satellite voyeurism).
4. Développer des visions déviantes du futur opérant comme génératrices de doute, d'inconfort et de remise en cause (ie. Drone-2000).
5. Développer des spéculations technologiques extrêmes, perverses ou absurdes afin de stimuler des débats publics (ie. Design Fiction).
6. Développer des moments et des espaces d'expérience donnant à percevoir les enjeux émergents, difficilement appréhendables sur un plan purement abstrait et discursif (ie. Mario De Vega, Dolmen).
7. S'approprier et détourner les innovations et les structures de pouvoir technologiques afin de réinventer des pratiques obliques, d'autres formes d'infrastructures et d'autres rapports de pouvoir (ie. Superglue, P2P foundation).
8. Perturber les imaginaires technologiques afin d'introduire de nouveaux espaces de projection mentale, des zones de friches à réinvestir (ie. Telekommunisten).
9. Envahir le domaine technologique avec des affects imprévus pour contribuer à la construction de futurs non-conformes aux desseins économique-industriels (ie. 3D Additivism).
10. Toutes sortes d'interférences radicales tendant à la construction d'imaginaires alternatifs du futur afin de ne pas laisser ce privilège aux seuls ingénieurs et décideurs politiques.

Switch (on Paper) : Que signifie pour vous ce terme disnovation ? Doit-on le comprendre comme une facette de la dystopie dont on parle beaucoup en ce moment ?

DISNOVATION.ORG : DISNOVATION.ORG [mot valise qui signifie *disobedient* innovation] est un groupe de travail basé à Paris. Au croisement de l'art contemporain, de la recherche technologique et du hacking, nous développons des situations d'interférence, de débat et de spéculation visant à stimuler l'émergence de récits alternatifs. Nous réalisons depuis 2012 une forme d'autopsie de l'idéologie issue de l'innovation technologique au travers d'une série d'investigations, d'œuvres et de détournements critiques. Nous développons en parallèle une activité d'édition, comme récemment avec l'ouvrage *The Pirate Book* qui a été conçu comme une anthologie du piratage de contenus culturels.

Switch (on Paper) : Comment fonctionne DISNOVATION.ORG, et quels sont vos rôles ?

DISNOVATION.ORG : Initié par Nicolas Maigret¹ et Maria Roszkowska², DISNOVATION.ORG fonctionne en configurations variables selon les différents projets et recherches. Par exemple, *Predictive Art Bot*, un algorithme de prédiction et de subversion des tendances artistiques émergentes, a été réalisé avec Jérôme Saint-Clair (artiste et développeur) et Dasha Ilna (artiste). *Shanzhai Archeology*, une collection d'objets technologiques hybrides et non standardisés qui invite à reconsidérer la normalisation des imaginaires technologiques occidentaux, a été produit avec Clément Renaud (chercheur) et Hongyuan Qu (designer). Dans d'autres cas, nous proposons des événements sous la forme de festivals, de conférences et d'expositions collectives. C'est notamment le cas des récentes expositions proposées avec le Jeu de Paume à Paris (Futurs Non-Conformes) et Eastern Bloc à Montréal (Sight + Sound 2017).

Switch (on Paper) : Vous prônez une techno-critique, voire une désobéissance technologique. Pourquoi une telle démarche et en quoi consiste-t-elle ? Vous parlez notamment d'une nécessité de (re)politiser le sujet technologique afin de proposer des outils de compréhension de phénomènes comme la « propagande de l'innovation », « le néo-féodalisme numérique », « la gouvernementalité algorithmique » ou « le techno-solutionnisme ».

DISNOVATION.ORG : Dans le contexte du techno-enthousiasme ambiant, il nous semble essentiel de développer une lecture critique des grands récits de l'innovation qui promettent un futur radieux reposant sur l'hyperconsommation, le techno-positivisme, le colonialisme numérique et le mythe d'une croissance infinie. Nous visons à générer des espaces de critique active et de détournement des infrastructures technologiques dominantes via des stratégies de révélation, de perturbation et de perversion.

Faisant suite aux apologies du progrès, de l'évolution puis de la croissance des siècles passés, les lexiques de l'innovation et de la disruption³ sont devenus aujourd'hui les instruments rhétoriques par excellence. Ils inondent le discours commun, se déployant depuis le domaine politique jusque dans les champs du travail, de l'éducation ou de l'art. Mais en marge de cette propagande quotidienne du solutionnisme technologique⁴ émergent au même moment de multiples pratiques critiques, alternatives, déviantes ou encore spéculatives. Elles nous invitent à identifier, à comprendre les enjeux technologiques de notre société, voire à intervenir.

Au travers de nos différents projets, tant comme commissaires que comme artistes, nous souhaitons nous émanciper d'une conception rectiligne du progrès pour réintégrer au cœur de nos visions du futur des notions telles que la décroissance ou la maintenance⁵. On habite une planète définitivement marquée par le capitalisme et l'activité technique de l'espèce humaine, on tente d'y implanter une multitude d'alternatives artistiques pas toujours plausibles, mais souvent souhaitables, notamment comme support à la construction de débats et de projections critiques.

Switch (on Paper) : Vous distinguez plusieurs pratiques de disnovations, celles issues de la « nécessité », de « l'émancipation », les « culturelles⁶ » et enfin les « politiques ». Pouvez-vous nous en dire plus ?

DISNOVATION.ORG : Au début de notre recherche, nous avons tenté d'identifier des typologies de pratiques proches de nos centres d'intérêt. Ces catégories nous ont servi d'hypothèses de travail, ou disons de prisme pour décrypter certaines formes artistiques contemporaines. Mais il y a évidemment une infinité de pratiques qui hybrident ces catégories, les dépassent ou y échappent.

D'un côté, nous avons identifié des disnovations de la nécessité, avec des pratiques technologiques alternatives répondant à des impératifs de survie, de débrouille ou de substitution à des artefacts inaccessibles. C'est le cas avec les pratiques populaires qui ont émergé à Cuba, suite à l'embargo américain et à la chute de l'Union Soviétique. Depuis 50 ans, des marchandises n'arrivant plus sur l'île, un autre rapport à la consommation, la réparation ou la fabrication a dû s'instaurer. L'artiste et designer cubain Ernesto Oroza documente ces pratiques sur son blog technologicaldisobedience.com.

D'un autre, les disnovations politiques, qui font un usage stratégique des potentiels de la technologie à des fins de désobéissance, de dissidence ou d'activisme (sujet du 2^e cycle de l'exposition Futurs Non-Conformes sur espace virtuel à la Galerie Nationale du Jeu de Paume à Paris).

Ensuite, les disnovations d'émancipation, qui correspondent à des pratiques de détournement des fonctions et contraintes inhérentes à une technologie, ou encore d'appropriation et d'hybridation de cette même technologie (sujet du 3^e cycle de l'exposition Futurs Non-Conformes).

Enfin, les disnovations culturelles fondées sur des pratiques qui mettent en lumière la dimension symbolique et rituelle du rapport individuel et collectif que l'on entretient avec les artefacts technologiques et leur utilisation. C'est notamment le cas du projet Supercargo de Peter Moosgaard.

Switch (on Paper) : Pouvez-vous évoquer ce travail de Peter Moosgaard ? Ne fait-il pas justement le lien entre une pensée artistique et d'une réflexion critique nécessaire sur la technologie ?

DISNOVATION.ORG : Avec le blog de recherche Supercargo, Peter Moosgaard se réapproprie la notion de Cargo Cult, née du choc provoqué par la rencontre de cultures autochtones et de technologies occidentales. Certaines tribus ont ainsi intégré des simulacres d'objets techniques occidentaux dans leurs pratiques rituelles, en reproduisant à l'aide de bois et de cordes, des cockpits d'avions, des cargos, des armes... Moosgaard réalise aujourd'hui une collecte d'objets et d'images issus de la production artistique et populaire contemporaine qui se rapprochent des pratiques du Cargo Cult. Son travail est, à notre sens, une manière d'explorer l'impact et la place des artefacts technologiques hors de leurs fonctions purement pratiques. C'est aussi très évocateur de ce que pourrait être une ère de l'après désastre de l'hyperconsommation. Une période durant laquelle nous verrions peut-être émerger un désir de reproduire des artefacts pas tant pour leur fonction pratique que pour la fonction symbolique et rituelle des objets perdus.

Switch (on Paper) : Pour en revenir à *The Pirate Book*, et au-delà des clichés traditionnels, que représente aujourd'hui pour vous un pirate informatique ?

DISNOVATION.ORG : En éditant ce livre nous souhaitions ouvrir le champ de la réflexion sur diverses situations de piratage de contenus culturels en repartant de ce qui avait constitué la légitimité de ces pratiques dans nos propres expériences : c'est à dire la notion de nécessité. L'expression "piratage de la nécessité" est utilisée pour définir les situations où la piraterie est le principal, voire le seul moyen d'accéder à un contenu, pour des raisons politiques, juridiques, géographiques ou économiques. Cette ouverture permettait au livre de ne pas s'enfermer dans des considérations d'ordre moral, ni dans l'esthétisation de la figure du pirate. A titre d'exemple, le piratage de contenus culturels (media piracy) joue un rôle important dans les pays émergents ; il favorise le développement, la diversification de

l'offre culturelle, l'opposition politique et réduit les inégalités économiques et culturelles entre les pays. Avec les pratiques du remix, du remake et des dérivés, le piratage fonctionne également comme un moyen permettant de s'approprier une culture coloniale ou étrangère, une forme de résistance créative contre les modèles de marchés occidentaux centralisés. Dans le *Pirate Book*, c'est le thème des contributions de Jota Izquierdo sur la culture des Sonideros au Mexique, ou encore celle de Ishita Tiwary sur les cultures d'appropriation dans le cinéma Indien. désir de reproduire des artefacts pas tant pour leur fonction pratique que pour la fonction symbolique et rituelle des objets perdus.

Switch (on Paper) : Vous dites être vigilants quant aux usages « ornementaux » et « distractifs du numérique » qui visent bien souvent à produire une forme « d'émerveillement ». Mais ce phénomène n'est-il pas tout simplement celui de la découverte primitive des nouvelles technologies, temps durant lequel les utilisateurs se posaient moins de questions critiques sur les objets qu'ils découvraient ?

DISNOVATION.ORG : Il y a effectivement différents temps dans la découverte et l'accès à des changements technologiques. Mais l'a priori positiviste quant à ces changements est bien le produit d'une idéologie et d'une propagande de cette idéologie, à un moment particulier dans l'histoire de notre société. Le système techno-capitaliste auquel nous participons en tant que citoyens a besoin de cette idéologie pour surfer sur la croissance continue, l'hyperconsommation et l'obsolescence programmée.

C'est pourquoi il nous semble essentiel d'attirer l'attention sur le rôle que jouent les artistes dans les processus de propagation et de validation symbolique des artefacts technologiques qu'ils mettent en scène. D'ailleurs, ces mêmes artistes sont régulièrement instrumentalisés par les laboratoires, entreprises et pouvoirs publics qui comptent sur leur capacité à disséminer, valider, vulgariser, voire innover à moindre coût à partir de différents produits ou sujets. Parmi l'immense liste d'exemples quotidiens, notons la manière dont Google fait usage des artistes avec le Cultural Institut, mais aussi avec son projet AI-Experiment. Nous nous sommes tout particulièrement intéressés aux pratiques artistiques clairement conscientes de leur potentiel à modifier les récits dominants, plutôt qu'à en être simplement les médiateurs. C'est notamment l'axe qui a été adopté avec l'exposition *Non-Compliant Futures* à Montréal.

Switch (on Paper) : Vous vous appuyez sur une ambivalence singulière, à savoir qu'il faut « distinguer l'idée du progrès comme amélioration, de l'idéologie du Progrès ». Sur quels fondements historiques et philosophiques s'inscrit ce paradoxe (apparent) et en quoi consiste-t-il exactement ?

DISNOVATION.ORG : Que l'on parle de progrès, d'innovation, de disruption, d'évolution, de solutionnisme, la situation est assez similaire. Aujourd'hui ces termes sont généralement perçus comme positifs, et c'est justement cet a priori positiviste qui fait office de brouillage cognitif lorsqu'ils sont utilisés dans l'idéologie du pouvoir, qu'il soit politique, économique ou industriel. Comment voudrait-on être critique de valeurs si naturelles ou positives que celles de progrès ou d'innovation ? Toutefois, les deux guerres mondiales, la bombe atomique, les génocides, la persistance de la pauvreté, les pollutions... ont nourri les critiques envers la notion de progrès et la domination de l'homme sur la nature. C'est à partir de la seconde moitié du XX^e siècle que la notion beaucoup plus ambiguë d'innovation a gagné la faveur des grands récits positivistes. Il existe une littérature critique abondante sur ces thèses qui ont une longue histoire, de Günther Anders ou Jacques Ellul à Evgeny Morozov, en passant par *The Limits To Growth* (Club de Rome – 1970) ou le *Progress Trap* de Ronald Wright (2004) dans *A Short History of Progress*. *L'Événement Anthropocène* de Jean-Baptiste Fressoz et de Christophe Bonneuil est aussi un livre remarquable qui fait le lien entre ces sujets et les enjeux environnementaux.

Switch (on Paper) : Vous êtes artistes et commissaires d'exposition (comme récemment au Jeu de Paume à Paris et à la Villa Arson à Nice). Comment arrivez-vous à trouver votre place dans le monde de l'art alors qu'a priori votre travail ne s'expose pas dans les cadres conventionnels du *white cube* ?

DISNOVATION.ORG : Les travaux artistiques que nous développons, ainsi que ceux des artistes que nous avons invités dans des expositions collectives ne sont pas intégralement dépendants du circuit des galeries, et assez souvent y sont étrangers par choix, ce qui est notre cas. Les raisons peuvent varier, depuis la cohérence politique de ne pas participer aux circuits spéculatifs, ou la nature volontairement inadaptée de certaines pratiques, jusqu'aux formes qui vivent dans d'autres niveaux de ce que peut être une expérience esthétique comme les circuits médiatiques (réseaux, journaux, web, tv...), l'espace public, le hardware⁷, le software⁸, le wetware⁹... Les projets de l'exposition Futurs Non-Conformes sont assez typiques de productions qui existent essentiellement hors du white cube.

Remerciements : Nathalie Desmet et Marion Zillo

1. Nicolas Maigret rend perceptible les enjeux et caractéristiques internes des technologies par une exploration de leurs dysfonctionnements, états limites et seuils de rupture. Il a initié disnovation.org, un groupe de travail qui vise à détourner, pervertir et complexifier les récits sur l'innovation technologique. Actuellement chercheur associé à V2_ Rotterdam et UCL Louvain, il explore l'idéologie du technosolutionnisme, les boîtes noires de l'IA et la politique des villes intelligentes.
2. Maria Roszkowska est une artiste, designer ainsi que co-fondatrice du collectif DISNOVATION.ORG. Entre 2010 et 2014 elle a rejoint Intégral Ruedi Baur, un studio de design graphique culturel basé dans plusieurs capitales européennes. En 2013, elle a réalisé le design et la coordination de « Don't Brand my public space » édité chez Lars Müller Publishers, une étude de 3 ans sur des villes recourant aux stratégies de branding. En 2015, elle a co-édité « The Pirate Book », une anthologie sur le piratage de contenus culturels.
3. Disruption qualifie les innovations de rupture (un changement radical), en opposition aux innovations marginales ou « incrementales ».
4. Solutionnisme Technologique est une foi totale dans la capacité de la technologie à offrir une solution à tous les problèmes, qu'ils soient triviaux, sociétaux ou métaphysiques.
5. La maintenance regroupe ainsi les actions de dépannage et de réparation, de réglage, de révision, de contrôle et de vérification des équipements matériels ou immatériels.
6. Cultuelle : qui a pour objet l'exercice du culte. Qui est consacré à la célébration du culte.
7. Hardware : ensemble de l'équipement matériel.
8. Software : équivalent de logiciel, ensemble d'instructions données à un ordinateur.
9. Wetware : ce terme renvoie à des systèmes biochimiques de natures très variées, des bio-implants aux appareils d'écoute des ondes cérébrales.