

AFFECTIVITÉ AUGMENTÉE

Un séminaire organisé par *If It's Good*, plateforme de recherche co-fondée par Théodora Domenech et Angela Blanc, en discussion avec Ingrid Luquet-Gad.

Samedi 19 juin 2021, 15h
Fondation d'entreprise Pernod Ricard

Depuis plusieurs années, les artistes s'emparent de l'univers *post-digital* par leurs matériaux, sujets ou esthétiques. Les nombreuses expositions portant sur l'art et le numérique traduisent un besoin de penser notre relation à ces médias. L'expérience récente du confinement face à l'épidémie de COVID-19 a renforcé notre conscience des dépendances que nous nourrissons à l'égard des interfaces de communication. Cette période a également favorisé la multiplication des projets numériques. Dans ces pratiques apparaissent des thèmes récurrents : matérialité modulable, posthumanisme, fluidité du genre, désidentification, mais aussi ethnocentrisme, capitalisme cognitif et manipulation par les médias.

Prendre les émotions et l'intimité comme point d'entrée pour analyser notre condition contemporaine "post-digitale" permet de mettre en relief les tensions inhérentes au sujet numérique : étant à la fois espace d'émancipation et d'aliénation.

L'affectivité augmentée s'inscrit dans la continuité de l'identité Cyborg, qui a été pensée par Donna Haraway comme un sujet d'émancipation. Mais l'est-il encore à l'ère de l'humanité connectée ? À l'instar de la figure du Cyborg, les émotions augmentées ne sont ni naturelles ni artificielles mais les deux à la fois. Ordinateurs, téléphones, objets connectés en tout genre ne sont pas seulement des prothèses mécaniques. Elles génèrent des habitudes cognitives, kinesthésiques et affectives. Or, les systèmes de domination les plus efficaces sont précisément ceux qui, incorporés, agissent sur le sujet depuis l'intérieur : comme un biopouvoir ou à la manière des pharmacotechnologies, pointées du doigt par Michel Foucault et Paul B. Preciado comme des formes insidieuses de dressage des comportements.

L'aliénation n'est pas causée par les technologies en tant que telles, mais avant tout par des systèmes de domination sous-jacents. Les habitus affectifs générés par les plateformes numériques sont aussi l'effet des idéologies capitalistes, impérialistes et sexistes induites par leur contexte de conception.

Mais ces effets sont-ils réversibles, tout en utilisant les mêmes outils ? C'est la thèse de Arjun Appadurai notamment, qui veut penser ensemble les moyens de communication et les migrations de masses, analysant la formation de solidarités diasporiques nouvelles.

S'interroger sur l'influence du numérique sur nos vies suppose de se placer à un autre niveau que le débat entre progressistes et nostalgiques. Un grand nombre d'artistes dépassent cette binarité technophile-technophobe pour aborder l'affectivité augmentée : détournant ou caricaturant les pratiques d'internet et des réseaux sociaux, ou les utilisant dans une visée émancipatrice. Parmi les artistes, on peut citer : Mélissa Airaudi, Salomé Chatriot & Samuel Fasse, Ed Fornieles, Kate Cooper, Caroline Delieutraz, Sidsel Meineche Hansen, Sondra Perry, Tabita Rezaire, Sara Sadik, Jonathan Vinel.

En évitant de se positionner contre les nouvelles technologies, mais avec elles, il devient possible de penser le cadre d'un espace numérique éthique, inclusif et *safe*.

If It's Good est une plateforme de recherche fondée sur une méthode féministe, collaborative et inclusive. Née en 2020, l'association agit sur deux axes : programmation artistique et conception d'outils numériques.

Angela Blanc est commissaire d'exposition. Ses recherches interrogent les pratiques curatoriales au prisme du féminisme et de l'affectivité. Diplômée d'un master en curating au Royal College of Art et de recherche à la Sorbonne, elle est actuellement assistante curator à Mimosa House (Londres).

Théodora Domenech est chercheuse en philosophie, spécialisée en phénoménologie des sentiments. Ses analyses des vécus affectifs mettent en dialogue la phénoménologie avec les études culturelles, les théories des médias et l'histoire de l'art. Elle conduit actuellement une enquête sur le rôle du numérique dans la formation du goût, notamment des professionnels de l'art contemporain.

Ingrid Luquet-Gad est critique d'art. Chargée de la rubrique art des Inrockuptibles et intervenant dans plusieurs revues internationales dont Artforum, Cura, Flash Art et Spike, ses écrits critiques sont le lieu de déploiement de réflexions sur les transformations ontologiques et épistémologiques apportées par les nouvelles technologies. Elle interroge en particulier la fabrication technopolitique des subjectivités à la lumière des pensées posthumanistes.

PLAN

1 Milieu numérique

Quel est l'effet du numérique sur notre vie psychique ? L'environnement numérique (Hayles, 2016) dans lequel nous vivons développe en nous des comportements spécifiques. En nous adaptant, interagissant avec le monde virtuel et les intelligences artificielles (Turkle, 1995), nous sommes entrelacé.e.s à la réalité virtuelle. Le numérique agit sous un mode technobiopolitique (Préciado, 2014).

Sidsel Meineche Hansen
Seroquel®, vidéo, 8 mn, 2014

Voir également

Ed Atkins, *Ribbons*, installation vidéo, 2 écrans, 13:08 mn, 2014
Simon Fujiwara, *Empathy I*, installation, simulateur 5D (vidéo, son, mouvement, eau et vent), vidéo 3:49 mn, 2018

2 Mes selfies

La mise en scène de soi sur les réseaux sociaux peut-elle être authentique autant que stratégique ? Le moi des réseaux sociaux est un avatar qui s'avoue à moitié. Il s'exhibe dans son intimité, mais celle-ci est construite pour le regard des autres. Et si la construction de soi n'avait jamais été aussi collective, en ayant l'air narcissique ? Et si nous vivions tous doublement, à la fois dans le réel dans le récit que nous en faisons (Cardon, 2019) ?

Mélissa Airaudi
Derniers narcisses, performance, 2018

Jonathan Vinel
Martin Pleure, vidéo, 16 mn, 2017

Voir également

Amalia Ulman, *Excellences & Perfections*, performance instagram, 2014

3 Mes avatars

L'avatar est-il un dédoublement du moi, l'invention d'un nouveau moi, ou l'expression d'un moi caché ? Les jeux de réalité virtuelle ont des effets thérapeutiques laissant penser que l'avatar ne se limite pas à la fiction (Turkle, 1995). Sans toujours parvenir à résorber les systèmes d'oppression (Nakamura, 2008), les jeux vidéo offrent une scène de réécriture de soi en tant qu'exutoire de ses passions les plus violentes, mais aussi de ses émotions les plus intimes.

Sara Sadik
Khtobtogone, vidéo, 16 mn, 2021

Voir également

Ian Cheng, *Emissaries*, simulation en directe, durée infinie, 2015-2017
Cao Fei, RMB City: *A Second Life City*
Planning by China Tracy, vidéo, 6 mn, 2007
Hito Steyerl, *SocialSim*, vidéo, 18 mn, 2020

4 Chambre d'échos

Sur internet ou les réseaux sociaux, nous vivons dans une bulle (Pariser, 2011), un entre-soi socioculturel. Celle-ci peut donner lieu à un enfermement idéologique, un écosystème (Citton, 2014). Elle peut aussi être un espace où se retrouvent les diasporas de public (Appadurai, 1996), créant des lieux de résistance et de mobilisation politique. Cette chambre d'échos peut être propice à l'écoute et à l'empathie lors de situations de vulnérabilité ou de domination.

Ed Fornieles
Cel, performance, 72h, 2018
Tabita Rezaire
Deep Down Tida, vidéo,
18mn40, 2017

5 Émotions post-humaines

L'ère post-numérique voit apparaître de nouvelles ontologies, lointainement inspirées des pensées cybernétiques, où la relation prime sur les identités (Citton, 2014). L'émotion, vecteur de relation, devient une qualité ontologique première (Braidotti, 2013). L'émotion devient elle-même post-anthropocentrique, donc posthumaine.

Salomé Chatriot et
Samuel Fasse, *Synthetic Bodies*,
performance, 2020, Galleria
Continua, Studio Orta,
Coulommiers

Voir également

Cécile B. Evans, *What the Heart
Wants*, vidéo, 41 mn, 2016

GLOSSAIRE

Avatar

Initialement, l'avatar désigne la forme incarnée d'une entité spirituelle, divinité ou idée. Dans le monde numérique, il s'agit du personnage virtuel d'un jeu. *Alter ego* des gamers, il est utilisé aussi bien dans les jeux en réseau que dans les forums ou communautés en ligne.

Biopouvoir

Concept proposé par Michel Foucault pour décrire les enjeux politiques implicites inhérents et implicites aux discours scientifiques portés sur les corps.

Cyborg

Le cyborg est un être hybride, composé d'humain et de machine. Donna Haraway, dans *Le Manifeste Cyborg*, en fait une figure emblématique, subversive et transgressive, qui défait les identités et les oppositions binaires.

Diaspora de publics

Arjun Appadurai forme ce concept en référence aux personnes immigrées reliées à leur culture d'origine par les technologies de communication. Les patrimoines culturels des pays anciennement colonisés se développent dans de nouvelles géographies. Des communautés culturelles se forment qui sont autant de lieux de résistance et de force politique.

ELIZA

Programme d'Intelligence Artificielle conçu par Joseph Weizenbaum en 1966. Pensé comme thérapeute avec lequel il était possible de discuter en ligne, ELIZA discutait en reformulant les phrases de ses interlocutrice.s, ce qui dissimulait en partie son être machine.

Pharmacopornographique

Terme utilisé par Paul B. Preciado pour décrire spécifiquement l'effet des biotechnologies (type produits pharmaceutiques) sur l'écriture des corps et des sexualités, participant à la construction des affects et de la subjectivité.

Techno-bio-politique

Concept proposé par Paul B. Preciado pour désigner la transformation physique du corps, au moyen des techniques agissant sur leur matérialité physique, à des fins politiques. Preciado cite, en exemple-type, les produits pharmaceutiques.

Incel

Involuntary Celibate. Il désigne des communautés, formées sur des forums de discussion en ligne, composés d'hommes cis célibataires frustrés. Exprimant leur colère contre les femmes, ils défendent une conception patriarcale rétrograde d'épouses soumises, contre les émancipations féministes.

Machinima

Une machinima désigne une technique de production qui se sert de vidéo extraite de jeux vidéo.

MUDs

Un *multi-user dungeon*, plus communément appelé MUD, est un jeu vidéo en ligne dans lequel le décor, les personnages et les actions reposent sur des descriptions textuelles. Les joueu.se.r.s incarnent un personnage et peuvent interagir, créant des communautés voire des sociétés en ligne.

Post-digital

Équivaut au terme français “post-numérique”
Ce concept est utilisé pour préciser l’élément de contexte relatif à un événement ou à une pensée, qui seraient inscrits dans un environnement numérique et marqués, de façon directe ou indirecte, par cet environnement.

Post-humain

Le terme désigne, selon Rosi Braidotti, un assemblage transversal entre l’humain, le non-humain, voire également l’inhumain. Ce concept dépasse le strict rapport à la machine, Braidotti le conçoit comme un marqueur historique et théorique renvoyant à la fin de l’anthropocentrisme.

Selfie

Autoportrait réalisé avec un téléphone portable. Dominique Cardon le définit comme un geste emblématique de la construction de l’identité sur les réseaux sociaux. La personne s’expose en exposant son exposition. C’est une amplification de la vie réelle dans la mise en scène.

Milieu numérique

Concept utilisé par Katherine Hayles pour désigner le numérique en termes d'environnement avec lequel l'humain interagit constamment, indépendamment de sa volonté. De cette interaction naissent des habitudes, des comportements spécifiques inscrits profondément en chacun.e.

Technogenèse

Le concept est utilisé par Katherine Hayles pour qualifier l'action réciproque des technologies sur l'humain et de l'humain sur les technologies en termes de co-évolution. Cette causalité réciproque correspond à "l'effet Baldwin", principe hérité de la théorie de l'évolution.

La vallée de l'étrange

Concept de Mori Masahiro, utilisé pour désigner l'effet des robots androïdes sur les humains : plus ils sont réalistes, plus ils paraissent monstrueux. La "Vallée" est la zone indistincte du passage du robot à l'allure acceptable au robot effrayant parce que d'apparence trop proche de l'humain.

WEB

Dans l'histoire d'Internet, on distingue Internet du web. Internet désigne un réseau permettant les interactions entre utilisateurs et une diffusion d'information linéaire. Ce système a été modifié par l'usage des liens hypertextes, qui permettent des entrées multiples dans diverses ramifications du réseau. Ce système par ramification a pris le nom de WEB en référence à la figure de toile d'araignée.

LECTURES

Appadurai Arjun, *Après le colonialisme: les conséquences culturelles de la globalisation*, trad. Françoise Bouillot, Payot, Paris, 2005.

Braidotti Rosi, *Posthuman knowledge*, Medford, MA, Polity, 2019.

Cardon Dominique, *La démocratie Internet: promesses et limites*, Seuil, Paris, 2010.

Citton Yves, *Pour une écologie de l'attention*, Seuil, coll. « La Couleur des idées », Paris, 2014.

Cornell L. et Halter E. (dir.), *Mass effect: art and the internet in the twenty-first century*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, coll. « Critical anthologies in art and culture », 2015.

Groys Boris, *En Public. Poétique de l'autodesign*, trad. Jean-Luc Florin, Sternberg Press, 2010.

Hayles N. Katherine, *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago, Ill, University of Chicago Press, 1999.

Kholeif Omar, *Goodbye, World! looking at art in the digital age*, Sternberg Press, Berlin, Germany, 2018.

Larsonneur Claire (coll. dir.), *Le sujet digital*, Les Presses du Réel, Paris, 2015.

Massumi Brian, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, 2002.

Munder Heike et Migros Museum für Gegenwartskunst, *Producing futures: a book on post-cyber-feminisms*, JRP/Editions, Zürich, 2019.

Nagle Angela, *Kill All Normies. Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*, John Hunt Publishing, 2017.

Nakamura Lisa, *Digitizing race: visual cultures of the Internet*, University of Minnesota Press, coll. « Electronic mediations », Minneapolis, 2008.

Odell Jenny, *How to do nothing: resisting the attention economy*, Melville House, 2019.

Pariser Eli, *The filter bubble: what the Internet is hiding from you*, London, Viking, 2011.

Preciado B. Paul, *Testo Junkie: sexe, drogue et biopolitique : essai*, Paris, 2014.

Russell Legacy, *Glitch feminism: a manifesto*, Verso, New York, 2020.

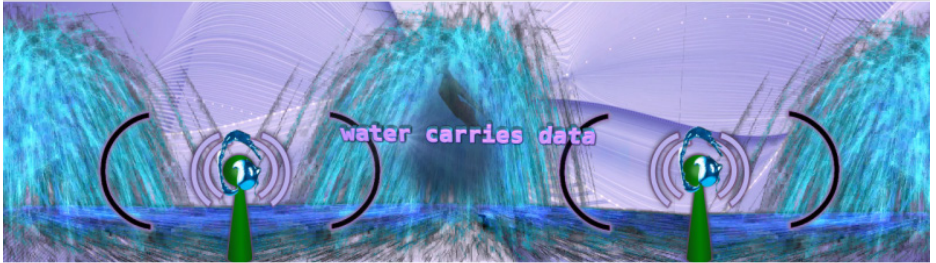
Turkle Sherry, *Life on the screen*, Simon & Schuster, New York, 2014.

Wark McKenzie, *Un manifeste hacker*, Criticalsecret, Paris, 2007.

“I emphasize the embodied, embedded and transversal selves that we are, bonded by ontological relationality. Embodied and embedded because we are deeply steeped in the material world. Transversal because we connect but also differ from each other. And yet we are structurally related to one another, to the human and on a common matter. In other words, we differ from each other all the more as we co-define ourselves within the same living matter. In other words, we differ from each other all the more as we co-define ourselves within the same living matter – environmentally, socially and relationally.

The key term is indeed relationality, operating in an embedded and embodied and grounded, multi-directional and multi-scalar manner. We are relational beings, defined by the capacity to affect and be affected.”

Rosi Braidotti, *Posthuman knowledge*, Medford, MA, Polity, 2019, p.44-45.



Tabita Rezaire, *Deep Down Tidal*, vidéo, 18mn40, 2017



Mélissa Airaudi, *Derniers narcisses*, performance, palais de Tokyo, 2018