

Held Together With Water

Roxane Bovet



attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions

Ici, il conviendra de rappeler aux sceptiques et aux petits penseurs que le libre partage de contenu va au delà du téléchargement illégal de films Holywoodiens. Une idée que les presses de Gutenberg n'ont pas su satisfaire, et qui ne se veut pas croisades de missionnaires, mais qui par des conditions nouvelles devient possible. Bien que dans notre cas il ne s'agisse que de simples « petits projets d'art », si l'information était libre, les vaccins contre le sida ne seraient pas réservés à une élite blanche et les voitures qui emmènent vos enfants à l'école auraient depuis longtemps cessé d'être une catastrophe pour leur avenir. Des parasols à l'envers permettent à tout le monde de profiter du soleil et pas à une minorité privilégiée d'être à l'ombre et, de toute manière, les parasols n'ont jamais protégé qui que ce soit d'un astéroïde.

(english below)

HTWW, au sujet de l'art à l'heure du post internet

Web as casual, casual web in art > *Immateriality as a condition of reality.*

En associant les outils, les expérimentations et les éthiques des premiers artistes conceptuels avec ceux des nouvelles communautés de savoir du web participatif, *held together with water* tente de lier des émergences parallèles à des époques différentes. On y voit un air de famille plus qu'une réelle ressemblance, une sorte de filiation non revendiquée dont la présentation a plus pour objectif un prétexte à la réflexion qu'une quelconque relation à la vérité ou à la classification.

«post internet»... Une fois passée l'excitation première, l'enthousiasme hystérique laisse place à un scepticisme revendiqué. Et voilà que le monde de l'art contemporain – dans lequel «jeune artiste» est une qualité en soi – se trouve face à la difficulté de faire le tri entre différentes productions qui n'ont de commun qu'une ressemblance esthétique, qui, à son tour, a plus à voir avec la génération qui la produit qu'avec une quelconque intention (pré)définie.

Cette esthétique, chez des artistes tels que Kari Altmann, Yoan Mudry ou Mélanie Gilligan, traduit un intérêt non pas uniquement pour l'immatérialité liquide – constituée de références prétextes empruntées à l'univers connecté – mais pour les nouveaux types de savoirs et de traitement de l'information, pour les processus communautaires ou encore les nouvelles structures économiques et créatives à l'œuvre sur internet.

La complexité des productions (les différents niveaux d'adresse et de références dans les œuvres de Yoan Mudry), la multiplicité des positionnements (Kari se revendique elle-même comme artiste, productrice, directrice, curatrice, auteure, performeuse, photographe, réalisatrice et musicienne), la remise en question des systèmes donnés, qu'ils soient hiérarchiques, économiques ou organisationnels (au travers de narrations chez Mélanie Gilligan ou par la mise en place d'une maison d'édition par Steve Roggenbuck): toutes ces caractéristiques peuvent être interprétées comme une réponse à la double tendance contemporaine à

transformer l'art en un produit culturel digeste et à cantonner internet à un nouvel M6.

Des questionnements actuels qui, s'ils sont apparus à différentes époques et sous différentes formes, sont spécifiquement proches des expérimentations menées par les premiers artistes conceptuels. Dans les années 60, Lawrence Weiner, Art & Language, John Cage et bien d'autres remettent en question le monde qui les entoure. Ils se positionnent contre un certain fonctionnement marchand de l'art et contre la fétichisation de l'objet d'art. Ils rejettent l'académisme artistique et pédagogique, et par la production de textes, ils se réapproprient le discours entourant leurs productions. En 1969, Lawrence Weiner, en conversation avec Ursula Meyer, s'exprime par ce « statement »: *People buying my stuff, can take it wherever they go and can rebuilt it if they choose. If they keep it in their head, that's fine too. They don't have to buy it to have it – they can have it just by knowing it. Anyone making a reproduction of my art is making art just as valid as if I had made it.*

Une affirmation radicale qui figure aujourd'hui encore sur les pages de ses galeries, montrant à la fois son actualité et un certain paradoxe qui pousse à la réflexion.

En 1976, après son exposition *The Act of Drinking Beer with Friends is the Highest Form of Art*, Tom Marioni crée *Café Society*, une oeuvre consistant en un genre de club social tenu les mercredis après-midi. Artistes et amis se réunissent dans un café pour boire des bières et parler d'art: en s'interrogeant lui-même, l'art interroge son contexte.

Alors que l'oeuvre a tenté de se dématérialiser pour échapper à sa finalité d'objet, il est clair aujourd'hui que cela n'en a empêché ni la récupération marchande ni sa participation à un système de consommation culturelle de masse. Le monde change et les espoirs rattrapés des uns deviennent des précédents utiles pour les suivants.

La question est donc;

En quoi cette dématérialisation [et les questions qui y sont inhérentes] se sont-elles transformées?

Y a-t-il un lien à faire entre cette première dématérialisation conceptuelle et la dématérialisation physique inhérente à internet et aux productions qui y sont liées?

Si les artistes du net de la première génération tels que Lynn Hershman Leeson – pionnière du Net Art – ou de la seconde vague dont font partie Ubermorgen ou Anne de Boer pourraient être apparentés à des geeks¹, des artistes tels que Sarah Ancelle-Schönfeld, Lizzie Fitch ou Ceel Mogami de Haas se rapprocheraient plus des « utilisateurs lambdas ». Ils ne s'intéressent pas forcément aux câbles et aux hardwares, pas plus qu'ils ne font partie des « early adopters ». Ils sont simplement nés dans un univers tout-connecté, ils ne mettent pas de majuscule à internet car pour eux, ce n'est rien de plus que le banal quotidien. Ce qu'on appelle, depuis 10 ans maintenant, « les nouvelles technologies » est présent dans toutes leurs productions, comme elles sont présentes dans chaque parcelle de nos vies → de nos poches connectées, à la voiture qui recule toute seule ou aux cabines d'essayages high tech. Plus qu'un intérêt spécifique, leur omniprésence témoigne de la relation intrinsèque de la technologie à la vie contemporaine, de l'amenuisement de la séparation entre réseau et réalité. Une génération qui dirait plutôt AFK que IRL selon Domenico Quaranta².

With great power comes great responsibility > *dixit Spiderman, ou Voltaire, c'est selon.*

Aux premières heures d'internet, ses utilisateurs en étaient aussi ses co-développeurs. Ils formaient une communauté mondiale et décentralisée dont la majorité des membres codait le réseau, et de ce fait, en inventaient les règles et l'architecture organisationnelle. La plupart voyaient en ce méga-réseau un pos-

1. Voir David Peyron, *Culture Geek*, FYP éditions, Limoges, 2013

2 "The term "post-internet" needs some explanation. [...] the internet is not over [...] but it is now a given for many, and artists interested in it are not forced to do art that "functions only on the net and picks out the net or the "net myth" as a theme," but can do physical work & bring this discourse back to the gallery. Although most of the artists maintain an online presence, and do internet based works, there are no websites – and, more importantly, no technologies on show: most of the works are physical (objects, prints, installations, sculptures, even paintings) and, to use another label more successful in new media circuits, "post-digital", ie. Re-materialized from the digital.» Domenico Quaranta, "Art & the internet 1994-2014," in *Megarave Metarave*, Les Presses du réel, Kunsthaus Langenthal et WallRiss, p.38

sible eldorado de l'autonomie. Ils y projetaient l'espoir d'un monde différemment hiérarchisé et observant ses règles propres, une TAZ capable de lutter face à un univers physique dominé par les multinationales et les politiques inutiles.

Aujourd'hui, alors que GAFA (Google, Apple, Facebook, Amazon) achète son île privée pour en faire un état non soumis aux lois internationales et que les algorithmes - nourris des données amassées sur ce même réseau - menacent d'être la prochaine puissance totalitaire, chacun se rend compte que l'avenir sera plus compliqué que ça.

Ce retournement indique simplement qu'internet n'est qu'un outil, que nous n'en faisons (et ferons) que ce que nous faisons du reste de nos vies. Ni plus, ni moins. La possibilité de voir les techniciens numériques apparaître à leur tour comme la relève d'une économie corrompue³ ne change rien à la possibilité d'envisager internet comme un possible espace générateur d'émancipation et d'expérimentations.

Ce qui se passe en ligne a un impact majeur dans nos vies à de multiples niveaux; des idées elles-mêmes, à leur organisation, ainsi qu'aux valeurs qui les informent.

La quotidienneté et la quasi omniprésence des médias numériques en font l'un des plus influents vecteurs de transformation de nos modes de vie, de penser et d'agir. Des transformations qui touchent des domaines aussi fondamentaux que nos savoirs (ce qui est considéré comme « de savoir » et ce qui ne l'est pas, mais également la manière dont on acquiert et transmet un savoir); nos fonctionnements économiques (l'open source et la liberté de l'information ne sont plus revendiqués uniquement par une minorité de programmeurs); nos modes de coopération et de socialisation (culture participative, communautés de savoirs, intelligence collective); langages, notre rapport au temps et à l'espace, etc.

Les théoriciens des réseaux [Castells, Jenkins, O'Neil, Terranova]⁴ s'accordent

3 Pacôme Thiellement, Lauren Huret, *L'âge des techniciens*, Clinamen, Genève, sera publié en mars 2017.

4 Henry Jenkins, *Fans, Bloggers & Gamers, exploring participatory culture for a fan based politics*, NYU press, New York, 2006

Manuel Castells, *The Internet Galaxy, Reflexions on the Internet, Business, and Society*, OUP, Oxford, 2003

Mathieu O'neil, *Cyberchiefs. Autonomy and Authority in Online Tribes*, Pluto Press, Londres, 2009

Tiziana Terranova, *Network Culture, Politics for the Information Age*, Pluto Press, Londres, 2004

pour définir internet comme une structure organisationnelle ouverte, horizontale et sans finalité pré-définie, capable d'intégrer et de gérer une communication interactive et directe.

Un terrain parfait pour le développement de ce qu'on appelle les communautés de savoirs. Ces communautés virtuelles se forment lorsque plusieurs internautes s'assemblent spontanément autour d'un intérêt commun : Batman, le tricot, le dernier livre de Bourdieu, la philosophie du Moyen-âge, nos ancêtres les extra-terrestres ou l'influence des trous de ver dans la théorie quantique des voyages dans le temps. Utilisant des outils comme les forums de discussion, les wikis, la création de sites internet ou de mailing lists, ces communautés ont pour centre fondamental la discussion et le partage d'intérêts individuels.⁵ Alors que certains, à force d'enquêtes, réussiront à trouver le nom des prochains participants à Koh Lanta avant l'annonce officielle des producteurs, d'autres mettront au point une version plus performante d'un programme informatique en open source, résoudront collaborativement des énigmes dans un jeu de piste virtuel géant ou organiseront le soutien et le relais de la révolution verte.

La socialité qui s'organise au sein de ces communautés serait le paradis de Bakounine. Elle fonctionne selon une structure fractionnaire et décentralisée basée sur un modèle de relations et d'associations hétérogènes et indépendantes – non seulement entre les individus mais aussi avec d'autres communautés et institutions. L'appartenance à différents groupes, en plus d'être potentiellement simultanée, est basée sur le principe de libre association et de libre dés-association. Les communautés, fortes de ces principes, deviennent alors un terreau fertile pour le développement d'une intelligence collective. Allant au-delà d'une simple information partagée, l'intelligence collective fait référence à divers savoirs individuels mis à la disposition de tous les membres du groupe. Pierre Lévy, qui étudie ce phénomène dans le monde physique aussi bien que sur les réseaux, la décrit comme *une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel et qui aboutit à une mobilisation effective des compétences. Loin de fusionner les intelligences individuelles dans une sorte d'instinct magma, l'intelligence collective est un processus de croissance, de différenciation et de relance mutuelle des singularité.*⁶ L'intelligence collective démultiplie les capacités pro-

5 Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, Armand Colin, Paris, 2014

6 Pierre Lévy, *L'intelligence collective*, éditions la découverte, Paris, 1994, p.29

ductrices de la communauté, tout en ayant pour objectif l'enrichissement mutuel des individus.

Loin du culte (hippie) de la communauté fétichisée ou hypostasiée, l'émergence de ces associations virtuelles permet d'envisager une relation nouvelle entre groupe et individu. Une relation non figée, qui s'adapte à chaque circonstance, qui se reconfigure en permanence, qui ne culpabilise pas l'individu, pas plus qu'elle ne permet un individualisme sans communauté. Lors d'un entretien publié dans *A Brief History of Curating*, Seth Siegelaub parle des communautés de son époque et de la manière dont les artistes évoluaient avec, autour et par elles. Il raconte un art que *l'on ne faisait pas pour un public spécifique mais plus pour un groupe d'amis*⁷. Si cette description n'est pas devenue la norme dans le monde de l'art d'aujourd'hui, elle se rapproche néanmoins de ces communautés de savoirs que l'on retrouve en ligne.

John Cage, en composant ses pièces, porte une attention spécifique aux relations que ses interprètes vont tisser entre eux lors de leur exécution, il les considère comme de nature éthique et politique. Il avait l'habitude de dire que lorsqu'on compose une partition, on doit toujours l'envisager comme *une manière de représenter une société idéale dans laquelle on aimerait vivre*.⁸

Les théories communautaires ont souvent résulté d'une étude de cas anthropologiques ou sociologiques portés sur l'observation de tribus – tribu primitive exotique, peuple géographiquement isolé, société volontairement cloîtrée, minorité underground dans la ville, familles carcérales, etc. – ou d'expériences menées temporairement – LIIP, mouvement révolutionnaire espagnol, etc. Internet, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, permet et même suscite une démultiplication incommensurable d'expériences communautaires; démultipliant par là même les occasions et les expérimentations quant à leurs organisations internes et externes. C'est en ce sens que le réseau mérite d'être

7 "at that time, art was not necessarily work made for a general public, but more like a gang of friends. It was a much more limited framework, in any case, a much smaller group of people; even just in terms of numbers, even before one speaks in terms of money or power or anything like that. The artist – I could say most other people in the art world too – had an entirely different relationship with the world around them." Seth Siegelaub in conversation with Hans Ulrich Obrist, *A Brief History of Curating*, Les Presses du réel, Dijon, 2009, p.118-119.

8 Franck Leibovici, in Mathieu Copeland, *Chorégrapheur l'exposition*, Les Presses du Réel, Dijon, 2013, p.43

envisagé non pas comme un médium spécifique mais comme une sorte d'implémentation active, un design technique capable d'intégrer et de négocier avec l'ouverture des systèmes.

« **Complexe** » au sens latin du terme > *qui est tissé ensemble*

Tout le monde en conviendra, notre réalité n'a rien de simple. Elle se développe même de façon à ne pouvoir être appréhendée qu'au moyen d'efforts d'articulation de pensée et d'acrobaties discursives grandissants. La complexité du monde contemporain requiert de nouveaux outils d'analyse et d'explication. Mais plus que tout, elle requiert une nouvelle façon de penser. Elle demande une compréhension plurielle du monde capable de voir et de comprendre simultanément les intentions structurelles globales et les mailles complexes reliant les plus petits éléments entre eux. Elle appelle à une approche holistique du système.

C'est le philosophe français Edgar Morin qui définit notre monde comme n'étant pas *compliqué* mais complexe. Complexe au sens latin du terme *complexus*, c'est-à-dire « tissé ensemble ». Il nous incite à concevoir notre réalité comme étant composée d'une multitude d'éléments interconnectés et inter-influents dont seule la prise en compte en tant que tel permet l'appréciation des choses. Il nous invite à voir la figure d'ensemble, comme dans une tapisserie. Un exercice mental qui nécessite la mise en place d'une pensée *moins disjonctive permettant de penser simultanément le singulier et le multiple, l'individu et le groupe*. Morin souligne que des notions apparemment opposées comme autonomie et dépendance ne prennent naissance que l'une par rapport à l'autre et propose une forme de pensée dialogique dans laquelle des notions ou des éléments peuvent être à la fois *complémentaires, antagonistes et opposés*.⁹

Bernard Stiegler, au fil de recherches menées notamment au sein d'Ars Industrialis, a remarqué que la navigation internet développe chez l'individu une manière de pensée plus complexe. La connaissance, le savoir et l'autonomie deviennent alors affaire de navigation dans ces flux informationnels. Tout d'abord, il y a une première sensation de vertige due au caractère incommensurable du

⁹ Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, éditions du Seuil, Paris, 1990

« meshwork », de la somme d'informations, de connections et de couches. C'est en suivant les liens – en en créant de nouveaux – en remontant les courants – en déconstruisant les schémas – en analysant les circuits – en ré-arrangeant les éléments –> en s'y plongeant complètement, finalement, que l'entendement se fait possible. Re-structurer les informations complexes permet de créer un contexte, une possibilité de lecture spécifique.

Qu'il s'agisse d'art ou de séries hollywoodiennes, cette complexité se retrouve au niveau de la production culturelle. Vingt ans après les premiers pas du web, la sitcom et sa forme classique (trois caméras et rires enregistrés) laisse la place à des narrations denses, composées de plusieurs couches que l'on connaît aujourd'hui. Elle touche même la publicité où certaines compagnies ont remplacé les 35 secondes d'images niaisées censées vendre un produit par des campagnes « jeux de piste » mêlant réel et virtuel et faisant intervenir le public dans le déroulement de la trame narrative.¹⁰

L'évolution est évidente lorsque l'on met en regard une série télévisée du type « Notre belle famille », remplie de redondances et d'acteurs remplacés au fil des saisons, avec une série du type « Sense 8 » qui développe un univers global, riche et pourtant cohérent, notamment grâce à la mise en place de multiples collaborations avec des dessinateurs de mangas, des chorégraphes bollywoodiens ou des acteurs de la lucha libre.

Cette transformation est liée à la démocratisation d'internet qui a offert au public la possibilité de se regrouper largement et en temps réel sur des forums pour y partager leurs références et leurs opinions, y discuter les scripts des producteurs et leurs incohérences. À plusieurs, les spectateurs deviennent capables d'analyser un grand nombre d'informations pertinentes et de faire des liens entre différents domaines de compétences. Le public, jusqu'ici considéré comme simple consommateur, est aujourd'hui capable de s'exprimer en dehors du cercle familial ou de la machine à café du bureau. Et face à ce phénomène, les producteurs - qu'ils réalisent des séries, des films ou des jeux vidéos - se voient obligés de proposer des univers plus complexes et des trames narratives plus élaborées

10 Campagne *I love bees* créée par 42 entertainment pour le jeu *Halo*.

Campagne *Why so Serious* créée par 42 entertainment pour le film *The Dark Knight* de Christopher Nolan.

pour maintenir l'intérêt du public¹¹.

Ian Cheng, Hito Steyerl ou Mark Z. Danielewski font partie des artistes incarnant eux aussi la complexité contemporaine. Libérés – si ce n'est des contraintes économiques, tout du moins du besoin de validation du plus grand nombre – ils peuvent amener la réflexion et l'expérimentation plus loin encore. Avec ses quelques 350 pages, *La maison des feuilles* de Danielewski peut se lire comme n'importe quel autre roman, d'un bout à l'autre. Pourtant, pour celui qui s'y intéresse, l'ouvrage révèle un monde d'une profonde complexité, un univers composé d'une multitude de couches, de portes d'entrée, d'énigmes et de sens cachés. Dans ce livre, le visible et le lisible sont indissociables. Loin d'une simple esthétisation, la distribution des pleins et des vides, le nombre de mots par pages et la distinction typographique des différents narrateurs sont les reflets d'événements internes au récit.

Seuls, la plupart des lecteurs n'auraient certainement pas emprunté la moitié des couloirs dérobés. Mais peu après la sortie du livre, une plateforme internet naît à leur initiative. Ils s'y regroupent, mettent en commun leurs découvertes et leurs connaissances propres pour tenter de saisir toutes les implications de l'oeuvre écrite.

Parallèlement, une grande partie de l'offre culturelle largement diffusée se contente d'une espèce d'ersatz de ce monde et de cette réalité. Utilisant les codes esthétiques contemporains, certains artistes proposent une immatérialité vidée de toute complexité, facile à consommer et à digérer. Si la qualité de l'art est corrélée à la maîtrise de la position, c'est quant à ce manque de précision que se fait sentir l'urgence d'un art différent.

Mettre un drone dans chaque installation ne suffit pas à parler de la société de contrôle et sans distance (ou exagération, ou ironie ou tout ce qui ne serait pas simple copie), la réutilisation directe de codes ne peut mener à la critique. Au contraire, elle transforme les pratiques analytiques en formules et ne témoigne que de stratégies à court termes préférant le produit artistique à son processus. *The appropriation artists who allowed themselves to be overwhelmed by their own material had given up and joined the enemy camp.*

11 <http://forums.markzdanielewski.com/forum/house-of-leaves/house-of-leaves-aa>

Reste alors à chacun de trouver les moyens de traduire dans son propre langage ce qu'ils cherchent les uns à inventer, les autres à apprendre : des pratiques directement informées par cette complexité.

HTWW, concerning art in post-internet times

Roxane Bovet, december 2016

Translated from the French by Lucile Dupraz

Web as casual, casual web in art > *Immateriality as a condition of reality.*

By associating the tools, experiments, and ethics of early conceptual artists, with those of the participative web's new knowledge communities, *held together with water* attempts to link together similar developments from different times in history. It shows a family resemblance rather than actual similarity, a sort of undeclared filiation presented here to prompt reflection, rather than engaging with truth or classification.

“Post internet”... Once the initial thrill was gone, a hysterical enthusiasm gave way to assertive scepticism. And thus the contemporary art world—where being a “young artist” is a quality per se—has found itself faced with the problem of sifting through different products whose sole commonality is an aesthetic likeness which, in turn, has more to do with the generation that produces it than with any (pre)defined intent.

This aesthetics conveys, in works by artists such as Kari Altmann, Yoan Mudry, and Mélanie Gilligan, an interest that goes beyond liquid immateriality—made up of pretext references to the online universe—, to encompass new types of knowledge and data processing, community processes or else new economic and creative structures at work on the internet.

Complex productions, such as those of Yoan Mudry, with different levels of address and references; the multiplicity of positions exemplified by Kari Altmann's claim to be artist, producer, director, curator, author, performer, photographer, filmmaker, and musician; a questioning of given systems, be they hierarchical, economic, or organizational, through storytelling in the works of Mélanie Gilligan, or by way of setting up a publishing house for Steve Roggenbuck; all these characteristics can be interpreted as a response to the twofold contemporary tendency to transform art into a digest cultural product and to reduce the internet to a new popular TV channel.

Although these current issues have appeared at different times in history, and taken different forms, they are particularly close to the experiments conducted by early conceptual artists. In the sixties, Lawrence Weiner, Art & Language, John Cage, and many others, reassessed the world around them. They stood up against the quite commercial functioning of art and against the fetishised art object. They rejected artistic and pedagogical academism, and by producing texts they reclaimed the discourses around their productions. In 1969 Lawrence Weiner, in a conversation with Ursula Meyer, made the following statement: *People buying my stuff, can take it wherever they go and can rebuild it if they choose. If they keep it in their head, that's fine too. They don't have to buy it to have it – they can have it just by knowing it. Anyone making a reproduction of my art is making art just as valid as if I had made it.*

A radical assertion that still, today, appears on his galleries' webpages, it shows both Weiner's ongoing relevance and, to some extent, a paradox that prompts reflection.

In 1976, after his exhibition *The Act of Drinking Beer with Friends is the Highest Form of Art*, Tom Marioni created *Café Society*, a work that consisted in a kind of social club held every Wednesday afternoon. Artists and friends met in a café to drink beer and talk about art: by questioning itself, art questioned its context.

Although the work of art attempted to dematerialize in order to escape from its purpose as an object, today it is clear that neither its commodification, nor its participation in a system of mass cultural consumption, were prevented. The world changes and the thwarted hopes of some become useful precedents to those who come next.

Thus the question is:

In what way has this dematerialization [and the questions pertaining to it] been transformed?

Is there a link to be made, between that first, conceptual dematerialization, and the physical dematerialization inherent in the internet and the productions related to it?

Whereas the first generation of web artists such as Lynn Herschman Leeson—a pioneer of NetArt—and those of the second wave, including Ubermorgen and

Anne de Boer, could be likened to geeks¹², artists such as Sarah Anelle-Schönfeld, Lizzie Fitch, and Ceel Mogami de Haas rather tend to be “average users.” They are not necessarily interested in cables and hardware, and they are no “early adopters.” Simply they were born in an interconnected world, they put no capital I to the internet because, to them, it is not out of the ordinary, the mundane. What has been called for the past 10 years “new technology” is there in all of the works these artists produce, just as it is in every fragment of our lives -> from our connected pockets, to the car that self-drives in reverse gear, to high-tech changing rooms. Rather than just a specific interest, their omnipresence in artworks bears testimony to the intrinsic relationship between technology and contemporary life, the thinning of the gap between network and reality. A generation, according to Domenico Quaranta, who tends to say AFK rather than IRL.¹³

With great power comes great responsibility > *said Spiderman or, depending, Voltaire.*

Early users of the internet were also its co-developers. They formed a global and decentralized community, with a majority of members coding the network, thereby inventing its rules and organizational architecture. Most of them viewed the mega network as a potential Eldorado for autonomy. On it they projected their hopes of a different world hierarchy that would observe its own rules, a

12 See David Peyron, *Culture Geek* (Limoges: Fyp, 2013)

13 Domenico Quaranta, “Art & the internet 1994-2014,” in *Megarave-Metarave*, p. 38: “The term “post-internet” needs some explanation. [...] the internet is not over [...] but it is now a given for many, and artists interested in it are not forced to do art that “functions only on the net and picks out the net or the “net myth» as a theme,” but can do physical work & bring this discourse back to the gallery. Although most of the artists maintain an online presence, and do internet based works, there are no websites – and, more importantly, no technologies on show: most of the works are physical (objects, prints, installations, sculptures, even paintings) and, to use another label more successful in new media circuits, “post-digital”, ie. Re-materialized from the digital.»

TAZ able to fight against a physical world dominated by multinationals and use-less politics.

Today, while GAFA (Google, Apple, Facebook, Amazon) are buying a private island to turn it into a state where international law does not apply, and while algorithms—fed by data amassed through that same GAFA network—threaten to be the next totalitarian power, everyone realizes that the future is to be more complicated than that.

This reversal simply indicates that the internet is but a tool, and that we (will) make of it what we do with the rest of our lives. Nothing more, nothing less. The possibility that digital engineers may in their turn emerge as the new face of a corrupt economy¹⁴ does not change anything to the possibility of envisioning the internet as a potential space for emancipation and experimentation.

What happens online has a major impact on our lives at multiple levels; from ideas themselves, to the sorting of ideas, as well as the values that inform them.

The everyday nature of digital media and their virtual omnipresence make them one of the most influential vehicles for transforming modes of living, thinking, and acting. These transformations concern such fundamental fields as knowledge (what is considered a part of knowledge and what is not, but also how a body of knowledge is acquired and passed on); economic structures (open source software and free information are no longer solely claimed by the programmers minority); the ways in which we cooperate and socialize (participatory culture, knowledge communities, collective intelligence); as well as our languages, our sense of time and space, and so on.

Network theoreticians [Castells, Jenkins, O'neil, Terranova]¹⁵ agree that the internet can be defined as an organizational structure that is open, horizontal and devoid of an established purpose, a structure able to integrate and manage interactive and direct communication:

14 Pacôme Thiellement, *L'Age des techniciens*, ed. Clinamen, to be published in March 2017.

15 Henry Jenkins, *Fans, Bloggers & Gamers*, exploring participatory culture for a fan based politics (New York: NYU press, 2006)

Manuel Castells, *The Internet Galaxy, Reflexions on the Internet, Business, and Society* (Oxford: UOP, 2003)

Mathieu O'neil, *Cyberchiefs, Autonomy and Authority in Online Tribes*, (London: Pluto Press, 2009)

Tiziana Terranova, *Network Culture, Politics for the Information Age*, (London: Pluto Press, 2004)

an ideal breeding ground for the development of so-called knowledge communities. These virtual communities are formed when several internet users spontaneously come together around a common interest; Batman, knitting, Pierre Bourdieu's latest book, medieval philosophy, Ancient Aliens, or the influence of wormholes on the quantum theory of space travel. Using tools such as forums, wikis, building websites or mailing lists, these communities have at their core the discussing and sharing of individual interests.¹⁶ Whereas some will succeed, by dint of investigations, in finding the name of the next contestants on *Survivor*, ahead of the producers' official announcement, others will develop a more advanced version of an open source computer program, collaboratively solve enigmas in a giant virtual treasure hunt, or organize support and media coverage for the Arab Spring.

The society that is self-organizing within these communities would have been Mikhail Bakunin's paradise. It functions according to a segmented and decentralized structure based on a model of heterogeneous and independent relations and associations—not only among individuals but also with other communities and institutions. One can belong to several groups simultaneously, on the basis of principles of free association and free disassociation.

These principles empower communities to become fertile ground for the development of collective intelligence. Going beyond the sole sharing of information, collective intelligence references various individual bodies of knowledge that are made available to all members of the group. Pierre Lévy, who studies this phenomenon both in the physical world and online, describes it as intelligence that is *distributed everywhere, incessantly valued, coordinated in real time, [which] results in the effective mobilisation of competences. Far from merging individual intelligence into some indistinguishable magma, collective intelligence is a process of growth, differentiation, and the mutual revival of singularities.*¹⁷ Collective intelligence multiplies the community's production capacities, all the while aiming at the mutual enrichment of individuals.

16 Henry Jenkins, *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide* (NYU press, 2008)

17 Pierre Lévy, *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace* (Cambridge, MA: Perseus Books, 1997), p.29

Far from the (hippie) cult of a fetishised or hypostatised community, these emerging virtual associations allow one to envision a new relationship between groups and individuals. A relationship which is not fixed, which adapts to every circumstance, constantly reconfigures itself, neither makes individuals guilty, nor allows a community-less individualism. During an interview published in *A Brief History of Curating*, Seth Siegelau spoke of communities from his time and of the way in which artists evolved with, around, and through them. He recounts an art that *was not necessarily work made for a general public, but more like a gang of friends*.¹⁸ Although this description has not become the norm in today's art world, it nonetheless approximates to the knowledge communities one encounters online.

John Cage, when he composed, was especially mindful of the relationships his performers would build with each other during their execution, for he considered them to be of an ethical and political nature. He used to say that when one composes a score, one must always consider it as *a representation of a society in which you would be willing to live*.¹⁹

Community has often been theorised using anthropological or sociological case studies that concerned themselves with observing either tribes (such as an exotic, primitive tribe, a geographically isolated people, a voluntarily secluded society, an underground minority in the city, alliances formed in prisons, and so on) or temporary experiments such as LIIP and the Spanish revolutionary movement. The internet is enabling, and even prompting, for the first time in the history of mankind, an incommensurable increase in community experiences; thereby increasing occasions to exchange on, and experiment with their internal organisation and external relations. In this sense, the network is worth consider-

18 "at that time, art was not necessarily work made for a general public, but more like a gang of friends. It was a much more limited framework, in any case, a much smaller group of people; even just in terms of numbers, even before one speaks in terms of money or power or anything like that. The artist – I could say most other people in the art world too – had an entirely different relationship with the world around them."

Seth Siegelau in conversation with Hans Ulrich Obrist, *A Brief History of Curating*, (Dijon: Les Presses du réel, 2009), p.118-119

19 Marjorie Perloff, Charles Junkerman, ed., *John Cage: Composed in America* (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1994), p. 260

ring not as a specific medium but as a sort of active implementation, a technical design capable of integrating, and negotiating with, the opening up of systems.

“Complex” in the Latin sense of the term > that which is interwoven

As we know, our reality is anything but simple. It is even developing in such ways that it can only be grasped by means of increasingly articulate thinking and discursive stunts. Today’s complex world requires new tools for analysing and explaining it. But above all, it requires new ways of thinking. It needs a plural understanding of the world, one that is capable of seeing and comprehending, simultaneously, global structural intents and complex links between the smallest elements. It calls for a holistic approach to the system.

It is the French philosopher Edgar Morin who has defined our world as being not *complicated* but *complex*—complex in the sense of the Latin term *complexus*, that is to say “interwoven”. He encourages us to conceive of our reality as being composed of many interconnected and inter-influential elements that must be taken into account as such for one to appreciate the nature of things. He invites us to step back and see the whole, like before a tapestry—a thought experiment which requires a thinking that is *less disjunctive, allowing one to simultaneously think about singularity and multiplicity, the individual and the group*. Morin emphasises that seemingly opposite notions such as autonomy and dependance are born in relation to one another, and he proposes a dialogic form of thinking in which notions or elements can be, all at once, *complementary, antagonistic, and opposed*.²⁰

As a result of research conducted, among others, at Ars Industrialis, Bernard Stiegler has remarked that web browsing develops more complex ways of thinking in an individual. Knowledge and autonomy then become a matter of surfing these information flows. At first, one is made dizzy by the incommensurable

²⁰ Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe* (Paris: Editions du Seuil, 1990), p.73. [our translation]

nature of the “meshwork”, the sum of all information, connections and layers. It is by following links—and creating new ones—by going against the tide—deconstructing schemas—by analysing circuits—rearranging elements --> in the end it is by immersing oneself completely that one can begin to understand. The restructuring of complex information allows one to create a context, the possibility of a specific reading.

Whether art or Hollywood television series are concerned, this complexity is found again at the level of cultural production. Twenty years after the early stages of the web, sitcom in its classic form (three cameras and taped laughter) has given way to the dense narratives, composed of several layers, which we know today. Complexity even affects advertisement, with some companies having replaced the inane imagery, meant to sell products in 35-second clips, by “treasure hunt”-style campaigns that blend together reality and virtuality, and make the audience intervene in the unfolding of the narrative.²¹

This development is obvious when we compare a television series of the *Step by Step* type, filled with superfluousness and actors replaced as seasons went by, with a series of the *Sense8* type, which has developed a global, rich, and nonetheless coherent universe, notably by collaborating with manga artists, Bollywood choreographers, or Lucha Libre wrestlers.

This transformation is linked to the democratization of the internet, which has enabled the public to meet online in large numbers and in real time on forums where they share references and opinions, discussing producers’ scripts and their incoherences. Together, the spectators have gained the ability to analyze a large amount of relevant information and bring together different skill sets. Today audience members, until now considered to be simple consumers, are able to express themselves outside the family circle and elsewhere than around the water cooler at work. Faced with this phenomenon, producers—whether they direct series, films, or video games—are compelled to propose universes with more complexity and more elaborate narratives, to maintain the public’s interest.²²

21 See for example the campaigns by 42 entertainment “I Love Bees,” created in 2004 for the video game *Halo*, and “Why So Serious?” in 2008 for Christopher Nolan’s film *The Dark Knight*.

22 <http://forums.markzdanielewski.com/forum/house-of-leaves/house-of-leaves-aa>

Ian Cheng, Hito Steyerl, and Mark Z. Danielewski are some of the artists who, too, embody contemporary complexity. Freed—if not from economic constraints—at least from the need to be approved of by as many people as possible, they can push reflection and experimentation even further. With its 350 pages, Danielewski's *House of Leaves* can be read as any other novel, from cover to cover. And yet, to an attentive reader, the book shows a deeply complex world, a universe composed of multiple layers, entry points, enigmas, and hidden meanings. In this book, what can be seen and what can be read are inseparable from one another. Far from a simple matter of aesthetics, the way the text and blanks are laid out, the number of words per page, and the fonts that distinguish different narrators, reflect events within the story.

On their own, most readers would likely not have gone into half the amount of concealed passageways. But soon after the book came out, they initiated an internet platform. There these readers meet, share their discoveries and own knowledge, to try and grasp all the implications of that written work.

At the same time, a large part of the culture that is widely distributed is itself content with being a kind of ersatz of this world and this reality. Using contemporary aesthetic codes, some artists propose an immateriality emptied out of all complexity, easily consumed and digested. If the quality of art is correlated to the mastery of one's positioning, it is regarding that lack of precision that a different art becomes urgent.

Putting a drone in every installation does not suffice to speak about control society, and without any distancing (or exaggerating, or irony or anything that would be no mere copy) the direct reusing of codes cannot lead to critique. To the contrary, it transforms analytical practices into formulas and it is only testimony to short-term strategies that prefer the artistic product to its process. *The appropriation artists who allowed themselves to be overwhelmed by their own material had given up and joined the enemy camp.*

It is left to each of us, then, to find the means to translate in our own language, what we seek to invent for some, to learn for others; practices directly informed by this complexity.