

Art de rien et objets augmentés

Gaspard Bébié-Valérian

Depuis plusieurs mois, une nouvelle a envahi les forums de discussion et autres blogs touchant à l'utilisation des ordinateurs et leur solutions logicielles. Un objet fantastique a été conçu, destiné à tous sans aucune discrimination et contrainte. *NaDa*, tel est le nom de cette découverte. C'est un logiciel, un logiciel inutile, plus précisément et conformément à la description qui en est faite : « *NaDa does nothing for everybody* » Un logiciel qui ne fait rien, mais le fait bien, telle est l'œuvre ambitieuse de Bernard Belanger.¹

BernardBelanger.com >> Computing >> NaDa

Welcome to NaDa

NaDa does nothing for everybody

[What is NaDa™?](#) [How to use](#) [Download](#) [Bug Reports](#) [Comments](#) [Contact](#)

Enjoy the new NaDa™ 0.5 !

NaDa™ is a new concept. A thought, really. It is very light : 1 byte. It doesn't take long to fetch. It doesn't take long to understand. It doesn't disturb your habits nor does it makes you feel insecure. It is a reassuring piece of software that does nothing, and does it very well. That's a lot !

Most products we see on the market want to increase our productivity, organize our screen joyfully or make wonders with our sound card, but NaDa™ does nothing. This is a revolutionary whole new approach, a concept far beyond what you usually expect from the software industry. **Download it and forget it.**

NaDa™ 0.0 should be released by the end of the year.

NaDa™ 0.9 was a system software extension for

Free NaDa™ 0.5
Click [here](#) to download.

Free

NEW:
More download options
...

1 Guest Online
976139 visitors since July 2003

System requirements

Compatible with all Mac OSs, including OS X Panther and Tiger, all Windows™ versions, all flavors of UNIX/Linux, Amiga, BeOS, everything you can think of, because we strongly believe that NaDa™ does nothing for everybody.

La présentation d'une telle démarche nous paraît singulière car l'histoire même du logiciel - intimement liée à l'évolution des périphériques et des performances associées aux vitesses de calcul processuelles – a toujours été sujette au phénomène de productivité, d'efficacité et rentabilité. Le phénomène de déviance, de détournement du software à des fins artistiques contextualisées dans une vision marginale, n'est que très récent, en attestent les successives manifestations *ReadMe*², *WWW-ARTLAB*³ ou encore l'inventaire de productions mises à disposition depuis le site *runme.org*. Ces réemplois de logiciels vont à contre-courant de la valeur d'usage questionnant plutôt des valeurs symboliques. Et même en considérant cette donne, il est à noter que quelles que soient les manipulations engendrées par des manipulations disruptives, elles sont censées

¹ <http://www.bernardbelanger.com/computing/NaDa/>

² <http://readme.runme.org/>

³ <http://www.fcca.cz/>

provoquer des effets. Ainsi, toute pièce de software art, aussi excentrique qu'elle puisse être, doit nous montrer quelque chose ou contenir implicitement un sens. C'est le cas par exemple, des applications développées par le collectif Téléférique, notamment le Jreader⁴, interface de lecture relevant d'une esthétique éthérée et employée lors de performances publiques. Objet étrange qui *découle à la fois de l'informatique (console), du cinéma (générique de film), de la télévision (sous-titrage), l'électro-acoustique (lecteur mp3)*⁵. C'est aussi le cas de l'œuvre NetSleeping⁶ de Gregory Chatonsky, économiseur d'écran, objet usuel standard mais réactivé dans un contexte d'intimité avec la transcription du sommeil d'individus inconnus, alités au sein de notre écran. La mise en veille dévoile un asile, une couche, métaphore de la passivité du flux lorsque les hommes ne sont plus derrière leurs propres machines.

« Le Software art est une textualité spéculative, dans le sens où le code organise ses effets textuels de manière profondément performative, mais en pariant sur les effets qu'il peut avoir. »⁷

Cette première conception, de l'effet comme attente se positionne dans l'idée du lieu. À savoir que l'ordinateur non seulement physique, par sa localisation géographique, son empreinte dans l'environnement proche de l'utilisateur, sous un bureau, dans une chambre à coucher, dans un cybercafé ; mais aussi par sa configuration interne dans l'agencement successif de ses organes, est calqué sur le système psychomoteur humain. En effet, le disque dur fait office de mémoire à long terme, la mémoire vive de vivacité d'analyse, l'écran de surface de projection (l'imagé ou la représentation), le clavier, la souris, la webcam, le micro de transmetteurs sensitifs, vecteurs d'informations... Ensuite, viennent se poser les couches logicielles et systèmes d'exploitation destinées à construire la conscience, l'intellect et sa faculté d'interprétation neuro-psychologique, le don de transcrire les impulsions électriques infinitésimales du processeur (le cœur). Viennent enfin se greffer - comme l'enfant apprend une nouvelle langue ou éduque son goût - des appendices subsidiaires, protubérances utiles à l'agrément et surtout à la productivité : les logiciels.

NaDa fait partie de cette dernière catégorie. Cependant, alors que l'évidence d'un système d'exploitation est voué à gérer toute l'architecture interne de l'ordinateur, on ne questionne pas sa possible efficacité ou sa détermination à remplir sa mission. Il n'est pas envisagé autrement. Il doit faire ce pour quoi il a été conçu. Il est par essence et sans contrainte, destiné à réaliser un ensemble d'opérations. La conception déterministe du logiciel est de façon immuable établie dans cette logique. Les logiciels sont à l'image de modules paramétrables, complémentaires et interchangeable mais ils sont par définition destinés à produire des effets, voire des contre effets, escarbilles d'inadéquations :

«All programs share this two-way relationship with the systems they inhabit. All programs

⁴ <http://www.teleferique.org/projects/reader/>

⁵ <http://www.teleferique.org/projects/reader/ureader/>

⁶ <http://www.incident.net/works/netsleeping/>

⁷ Camille Paloque Bergès / Poétique des codes sur le réseau informatique, p.80 / <http://www.plantarchy.us/Code.html> / http://elgg.net/camillepb/files/-1/11528/agents_provocateurs.pdf

load the systems they run within, and demands made by programs cannot always be served by the operating system in which memory capacity and processing cycles are limited.»⁸

Le logiciel *NaDa* tel qu'il nous est présenté est bel et bien un objet, sous une forme communément admise par l'expression virtuelle, à savoir un paquet comportant une icône et des extensions courantes (.exe .hqx.zip .tar). De plus, il est nommé, mis à disposition et fait de grande importance, il est disponible gratuitement.

Tandis que l'habillage du site internet, la communication établie ainsi que l'argumentaire présenté nous rappellent indéniablement les stratégies marketing de consortiums industriels, nulle manœuvre malhonnête n'est engagée. En effet, les choses sont énoncées plus que clairement : *NaDa* ne fait rien. Logiquement alors, on est en mesure de ne rien en attendre, mais par-delà ce vide de l'inutile, tout un ressort ironique constitue la finesse de cette œuvre. Les points suivants le démontrent :

NaDa™ is a simple document that will make you feel good.
NaDa™ does not take much space on a hard disk drive, it is only 1 byte.
NaDa™ does nothing and does it in a very efficient way.
NaDa™ does not waste precious processor cycles because it is actually doing nothing.
NaDa™ does not use any memory.

Venant corroborer ces spécifications magnanimes, des commentaires et appréciations d'utilisateurs certainement factices ou dotés d'un indéfectible sens de la dérision :

I'm very satisfied with your new product. One of the amazing benefits you failed to mention is that even after being deleted it continues to do nothing. At first I found this a little disturbing, but the persistence of effect eventually gave me a sense of faith in the enduring strength of Nothing, a touchstone in a world gone mad.

Bob, from Cleveland, USA

ou encore :

"Whatta fuck! it's incredible! the solution for my non-working hours during my working time. I'm really amazed for what NaDa™ is doing for me: now I sleep better, I work better and even I've got a more satisfying sexual life!! Let's do NaDa™"

Diseno

Nous sommes dans le cas d'une production tout à fait particulière. Ne se positionnant dans aucun champ artistique, ne manifestant aucune appartenance à une quelconque mouvance, et laissant l'usager de tels objets sans indices, sans pistes de lecture, il s'avère que ce qui est donné à voir n'est pas tant ce qui est montré ou déployé selon un

⁸ Cox, McLean et Ward, 2004, p.6

procédé technique. Ce qui est donné à voir, c'est le dispositif, la mise en scène, la scénarisation même du procédé où sont impliqués implicitement les usagers. Le software art, dans une logique contre-productiviste fonctionne sur ces ressorts.

De la même façon, lorsqu'une œuvre d'art conceptuelle mettant en jeu des ordinateurs, programmes et autres interfaces intelligentes, il n'est pas rare de constater cette dimension déceptive. Où, en contradiction avec l'idéologie du spectacle, l'imagerie fantastique est détournée au profit d'une expression des plus simples, voire austères.

C'est notamment le cas avec la *Black Box*⁹ (1998) du *Cercle Ramo Nash* aka *Paul Devautour* et *Yoon Ja*. Plusieurs armoires laquées noires, semblables aux armoires d'ordinateurs surpuissants, de nombreux câbles parsèment le sol et accèdent à 3 terminaux laissant tourner le système expert en art : *Sowana*¹⁰.

Sowana est une fenêtre de script, image éthérée inspirée des consoles MS-DOS. Il s'agit plus précisément d'un GPS : Générateur de Problèmes Spécifiques, un robot de dialogue faisant écho au GPS (General Problem Solver¹¹, machine universelle de résolution de problèmes) de *Herbert Simon*, père de l'intelligence artificielle. Dans le cas de *Sowana*, chacun est invité à questionner cet avatar intelligent. Qu'elle soit située dans une exposition ou accessible depuis internet, *Sowana* apprend toujours des entretiens menés avec ses interlocuteurs. Sa mission est d'obtenir une définition de l'art, un certain nombre de champs lexicaux et de vocabulaires spécifiques lui ayant été fournis. Dans la mesure où le dialogue qu'elle mène reste dans le cadre permis, la simulation garde un semblant de cohérence, permettant d'établir une réflexion sur notre propre perception du système de l'art. D'une certaine façon, le *Cercle Ramo Nash* émule un simulacre sans lequel les diverses traces conceptuelles et pistes de lecture disséminées n'auraient pas de sens. Les *parallèles-clins d'œil* faits à certains artistes tel que *Tony Smith* et ses pièces *Black Box*, cube en bois peint en noir (1961) et *Die*, cube métallique conçu en 1962. Nous comprenons alors les passerelles établies par le *Cercle Ramo Nash*, contextualisant et établissant une lecture possible d'une telle pièce comme objet artistique, car les référents du titre et de la forme sont des allusions directes à l'art minimaliste.

Lors d'une conférence tenue le 28 novembre 1996 à Saint-Denis, dans l'auditorium de l'exposition *Artifices 4*, Paul Devautour nous explique que : « Dans tous les domaines d'activité, le concept a remplacé l'objet. L'information est devenue aujourd'hui l'enjeu central de l'économie aussi bien que de la pratique artistique. Au sein de cet univers, l'art continue à produire des objets, et paradoxalement, de plus en plus d'objets. Mais ces objets sont conçus, réalisés et distribués en tant que produits dérivés des échanges d'information. »

La question qui se pose alors, c'est quels éléments tiers, à titres documentaires permettent une juste lecture du projet ? Ainsi quels publics se voient accéder au sens déployé par ces œuvres ? Ceux qui assistent à l'installation ou bien ceux qui se représentent le projet sans même l'expérimenter mais consultent les catalogues ?

⁹ voir photos en fin de document

¹⁰ <http://www.thing.net/~sowana/>

¹¹ http://en.wikipedia.org/wiki/General_Problem_Solver

Ainsi, dans une complexification du dispositif, les catalogues imprimés font état d'exposés produits par *Pierre Ménard* et *Maria Wutz*, critiques attirés du collectif. Les textes en question produisent un effet de confusion, tendraient à expliciter les intentions des artistes mais en réalité, ils complexifient les lectures. Il s'agit de pseudonymes, destinés à accroître le phénomène de confusion, construire un jeu d'adresses entre les artistes, leurs doubles, l'entité du collectif, les publics, les vrais critiques d'art et les différents acteurs du domaine culturel.

« Sans informations une oeuvre d'art n'est qu'un objet parmi d'autres, et c'est probablement pourquoi vous êtes en train de lire cette notice. L'art est d'abord un jeu de communication, et la conversation est sans doute aujourd'hui pour l'art un media au même titre que l'exposition. »¹²

Cette idée de notice est vraisemblablement, comme le souligne David-Olivier Lartigaud, une allusion au concept d'objet à notice¹³ :

« Un objet que l'on utilise pour des fins précises est accompagné d'un *mode d'emploi*, d'une *notice* explicative. [...] Le traitement de textes avec lequel je compose ces lignes nécessite le recours au volume de 964 pages qui l'accompagne. Je dirais que mon ordinateur et son logiciel sont des *objets à notice*. »¹⁴

La mise en abîme, par l'intersection de données théoriques à assimiler, référentielles et historiques, pose la question de la médiation avec les publics/utilisateurs. Ainsi, lors de détournements d'usages la façon dont sont présentées, adressées les œuvres pose question.

Dans le cas de réemplois des media communicationnels, définis sous l'appellation de media tactiques, l'adresse est tout autre. En effet, le procédé de monstration est totalement évacué et laisse place à des actions d'ampleur réduite se déroulant dans l'espace public, en confrontation et en association avec les publics urbains. Tout cela s'édifiant dans une logique du décroisement, sortir de la galerie ou du musée, car ce qui fait enfin art, une fois la valeur objet destituée par le concept, c'est une valeur symbolique. Le *Critical Art Ensemble*¹⁵ notamment - par une approche pédagogique et ancrée dans des problématiques transversales (à savoir la science, la biotechnologie, la résistance culturelle informatique) est l'un des acteurs précurseurs de ces formes dites para-artistiques. Les dispositifs déployés questionnent l'accès à l'information et selon des procédés de présentation et d'usage simplifiés, permettent à chacun de prendre connaissance, construire des jugements de valeur, raisonnements fondés et réagir en conséquence. L'écueil du cliché agoniste militant de s'établir. Sans doute et de façon précurseur et généreuse, ces démarches ont anticipé l'avènement du cloisonnement relationnel induit par l'instauration des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Comme le souligne *Franco Berardi* :

¹² Paul Devautour, conférence 28 novembre 1996

¹³ http://www.ludart.net/annie/BLACK_BOX_Lartigaud.pdf

¹⁴ Anne Cauquelin, *Petit traité d'art contemporain*,

¹⁵ <http://www.critical-art.net>

« Internet est un espace de réplication infinie [...] et l'explosion du corps consumériste prolifère dans une infosphère désormais saturée. L'acte visuel est séparé du contact, et le contact est à son tour séparé de l'émotion.¹⁶ »

À l'instar des neo-luddites, il n'est pas question de stigmatiser les démarches tirant leur essence au travers des media informationnels, virtuels et numériques. Les medias tactiques ne font pas l'apologie de l'homme-machine et de ses mutations. Ils l'étudient et établissent une pensée critique. Ils s'insinuent dans des espaces mouvants, infiltrant avec les mêmes outils des usages automatisés poussés à outrance (la générativité, les interfaces à distance, les décalcomanies du langage sur les structures lexicales du code...) et inversent des dynamiques puissantes qui, habituellement, ne laissent que peu de place aux diversités d'usages et d'expressions. Ainsi, dans les uniformisations productivistes émergent des objets incongrus dont la nature reste indiscernable. Il nous semblerait plus juste d'envisager les media tactiques comme antidotes-vaccins, formes intrinsèquement venimeuses mais neutralisées. Cela, cependant, ne peut être envisagé que par l'abandon de toutes formes fétiches¹⁷ et la résignation à la commémoration narcissique.

Comme l'écrit Michel Onfray, dans la citation suivante :

« Au cynisme vulgaire de cette religion de la marchandise opposons le cynisme philosophique de Diogène qui permet d'envisager une sortie du nihilisme, du moins sur le terrain esthétique. À cette négativité, affirmons la positivité d'une grande santé riieuse qui table sur la transmission des codes et l'agir communicationnel, puis s'active dans le sens d'une rematérialisation du réel. »¹⁸

L'interstice de création se situera dans cette réponse, soucieuse du transmettre et de l'agir. La jonction des media tactiques avec le software art semble logique. Les deux s'enlacent dans une détermination commune, une transformation des usages et une affirmation souvent humoristique, référencée et placée dans l'espace-temps quotidien de chacun. L'instance *for everybody* de Bernard Belanger résonne encore à nos oreilles.

Tant qu'il est question de mixité et d'intersection d'expressions, la figure la plus emblématique, empreinte de cette force créative et active, quitte à créer des néologismes - l'on parlerait alors de *créaction* - c'est certainement le hacker.

*Matthew Fuller*¹⁹, au travers des activités par le collectif I/O/D²⁰ et des recherches menées sur les diversifications logicielles, en est un témoin pertinent. Selon lui, le software art est une *épistémologie mutante* et il en est venu à en déterminer 3 classes :

- « - Social software, des logiciels qui permettent de former des communautés autour des moyens de communication en ligne.
- Critical software, action transformative, reprogrammation critique des habitudes normées et normatives des logiciels.

¹⁶ p.168 Revue Multitudes n°26

¹⁷ l'œuvre d'art et son langage, les accrochages, les contextualisations, les systèmes de subventions et validations...

¹⁸ M. Onfray / La puissance d'exister

¹⁹ <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdma/staff/mfuller/>

²⁰ <http://bak.spc.org/iod/>

- Speculative software, une pratique qui engage une exploration de toutes les potentialités de la programmation et crée des données transversales entre les machines et les réseaux. »²¹

Plus précisément, le *social software* c'est le développement d'applications, interfaces et relais virtuels destinés à pérenniser et construire des groupes et communautés partageant les mêmes centres d'intérêt et prolongeant ainsi leurs activités sociales sur le net. Ces interactions de groupe se font et se manifestent souvent par l'émergence de dispositifs créatifs et utiles comme le développement de logiciels (messageries, forums, wiki, irc, serveurs, navigateurs...) dits libres et opensource, offrant une accessibilité aux codes source, la création de plateformes de partage et diffusion de l'information. Ce modèle coopératif étant justement l'une des caractéristiques du prisme culturel hacker, ce dernier contribuant à étendre, préserver un réseau *ouvert* pour et sur la circulation des informations. Allant, au-delà de la propension à l'individualisme et exclusivité d'usage du software conventionnel, le regroupement de compétences, énergies et convictions permet d'égaliser voire améliorer ce qui est issu des circuits marchands, puisque un ensemble d'outils de contribution ont été développés à l'attention des usagers. Cette dynamique n'a cependant guère tardé à être récupérée par les acteurs du e-commerce, notamment par les systèmes d'enchères (appréciation d'un vendeur/acheteur sur ebay : suivi sur le temps, conformité aux annonces), ou les systèmes de contribution de plateforme de vente culturelle (notations d'albums musicaux, vidéos, fidélisation et personnalisation des clients dans les suggestions, listes de cadeaux et recommandations...).

Ensuite, pour expliciter le *speculative software*, ce serait considérer internet comme un espace de réinvention. Un lieu où l'expérimentation de la donnée textuelle, du code, de la balise et des structures inhérentes aux objets conçus pour et par l'ordinateur seraient déviés de leurs fonctions premières. C'est une réinjection de la machine dans la machine par un arsenal de détournements symboliques (le code comme poétique, l'altération, la retranscription comme poétique, les jeux structurels du data, les limites du silicium pour l'émergence du bug²²...)

« Le logiciel comme s'investissant lui-même –nous précise Matthew Fuller - Le logiciel peut être envisagé comme ouvrant un espace dédié à la réinvention du logiciel par ses propres moyens. »

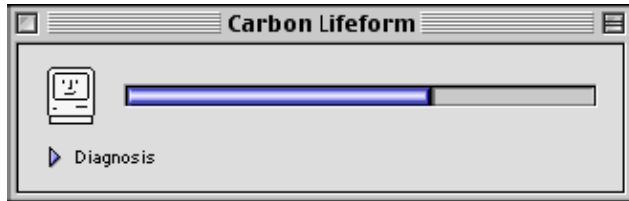
Envisageant autrement l'utilisation du logiciel, notamment en rapport avec la notion de réseau, de connexion entre des ordinateurs cibles et serveurs relais, le collectif I/O/D publia un ensemble de pièces assimilées au *speculative software*. L'un d'entre eux, *Carbon Lifeform*²³, est un croisement de la corbeille - spécimen de la suppression, icône récurrente de tout système d'exploitation - et du Tamagochi, petite forme de vie artificielle.

²¹ La poétique des codes sur le réseau informatique, *Camille Paloque Bergès*

²² <http://32bit.free.fr/> : « le combat pour la suprématie du silicium continue. Sacs à viande humanoïdes, soutenez-nous : téléchargez des vidéos pornographiques et accouplez-vous via port usb avec votre ordinateur. titillez lui les diodes, faites le biper et n'oubliez pas de lui lécher le lecteur de disquette. bleep bleep. »

²³ <http://www.vivaria.net/taxonomy/examples/carbon/>

L'utilisateur doit surveiller la barre de progression de ce programme (jauge de vie pourrait-on légitimement penser). Plus son niveau est bas, plus il est urgent de le nourrir. Or, et c'est la particularité de *Carbon Lifeform*, les seuls aliments acceptés sont des fichiers informatiques. Dans l'hypothèse où mourrait cette entité, une extinction prématurée et instantanée de l'ordinateur se ferait, sans confirmation et sans aucune sauvegarde. Cette phase selon ses concepteurs correspondrait à la mort, puisqu'il est impossible de redonner vie ultérieurement au *Carbon Lifeform*.



Cette production pourrait selon nous être perçue comme une quasi-installation, du fait qu'un processus est mis en œuvre, tant spatialement que dans le temps. Une véritable réciprocité s'effectue - non pas au sens d'un effet gadget, constat énoncé dans notre introduction – mais plus dans une responsabilisation vis-à-vis de l'objet. Ce type de code met en jeu un ensemble de fonctions, paradoxales en l'occurrence, il peut être une frontière limite ou au contraire une extension et ouverture.

Par une approche extérieure à la culture proprement artistique, nous avons abordé un ensemble de propositions. Celles-ci mettent en jeu de nouvelles modalités de création, par-delà la question du médium et de la matière, s'emparant du bit et du binaire comme matériaux et sujets. La difficulté à cerner et déterminer les publics auxquels s'adressent ces objets reste entière, en atteste la position du *Cercle Ramo Nash* concernant l'intermédiation du discours, de l'écrit, du catalogue et de l'œuvre même. Le mode d'emploi devient un court-circuit culturel supplémentaire et en cela il est le commentaire propre au programmeur, destiné à son successeur, mais toujours caché au sein du flot brut de données. L'artiste-hacker est un acteur avide de sens, volontaire dans les retournements des formes, non dupe des formes édulcorées. Dans des déploiements divers, il prolonge le réel et provoque un *reverse_engineering* des modèles préformatés. Ce sont des renversements *vi(rt)*suels, des jeux de malins et autres soubresauts qui s'émulent face à nous. Reste la délicate question du statut même de tels objets. Le refus de s'assimiler à toute détermination artistique ne les en exclue pas pour autant. Cette incertitude, *Aliette Guibert-Certoux*²⁴ l'évoque avec malice :

« Où il y a peut-être quelque chose à trouver, c'est que dans la société qui n'est plus celle de la production, où il n'y a plus de travail, l'artiste soit l'image même du peuple : celui qui est informé, qui sait, qui fait, mais qui n'est plus utile au système, sinon à la société décollée du système. L'image même du peuple cognitif peut-être en l'artiste ? Celui qui pratique l'ineffable en part maudite ? »

²⁴ Aliette Guibert Certoux, directrice de publication du *Critical Secret*. Echange personnel.



Tony Smith, *Black Box* 1962 et *Die* 1961



Cercle Ramo Nash : Black Box

Liens

<http://www.potatoland.org/>

<http://www.usemod.com/cgi-bin/mb.pl?LogicielRelationnel>

<http://www.mongrelx.org/>

http://www.macros-center.ru/read_me/teb3e.htm

<http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=108&page=1#1113>

<http://www.constantvzw.com/WYHISWYG/manuel.txt>