Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

3 | 2016

Cultures numériques : alternatives

L'art média-archéologique. Une repolitisation de l'art

Emmanuel Guez

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/942>

DOI : 10.4000/hybrid.942

ISSN : 2276-3538

Traduction(s) :

Media-archeological art. A re-politicization of art - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/947>
[en]

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Référence électronique

Emmanuel Guez, « L'art média-archéologique. Une repolitisation de l'art », *Hybrid* [En ligne], 3 | 2016, mis en ligne le 01 décembre 2016, consulté le 13 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/942> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.942>

Ce document a été généré automatiquement le 13 avril 2022.

Revue Hybrid

L'art média-archéologique. Une repolitisation de l'art

Emmanuel Guez

- 1 Dans cette époque troublée, où l'art contemporain est tué par le marché et par un maniérisme formel et spectaculaire rempli de certitudes, qui fait qu'il n'y a rien de plus semblable à une œuvre d'art contemporain qu'une autre œuvre d'art contemporain, l'art a néanmoins encore quelque chose à dire de la société, et sur la société.
- 2 En ce sens, l'art média-archéologique est un art actuel.

fig. 1

Mines de tantale au Congo
Eric Feferberg/AFP/Getty Images

fig. 2

Quentin Destieu
(Dardex),
Gold Revolution, 2015

Quentin Destieu (Dardex), *Gold Revolution*, 2015.

© Dardex (2015)

- 3 Ce terme, l'art média-archéologique, vient du théoricien Jussi Parikka. Dans *What is Media Archaeology ?*¹, l'auteur dresse une typologie des artistes qu'il nomme « média-archéologiques », dont la production doit être analysée à l'aune de la lecture que fait Jussi Parikka des théories de l'archéologie des médias. Pour ma part, je réserverai le terme « média-archéologique » à un mouvement artistique en train d'émerger, aux motivations profondément politiques.
- 4 Des artistes « font » mouvement quand ils se réunissent eux-mêmes, ou autour de l'un d'entre eux, ou sont réunis par un critique ou par un commissaire d'exposition – par exemple avec Harald Szeeman dans sa fameuse exposition de 1969. L'art du xx^e siècle n'a connu que quelques grands mouvements d'art politique, qui sont aussi des politiques de l'art en ce qu'ils incarnent un mode d'action politique par l'art. Ainsi en est-il de Dada, du Futurisme, de l'art conceptuel. Depuis les années 1990, les mouvements ont laissé place à des signatures commerciales à caractère artistique. Depuis ces mêmes années, la notion de mouvement se révèle désuète, tout simplement parce que le monde de l'art a placé l'art légitime au niveau d'une compétition individuelle et sociale et non plus du collectif et du singulier. En réaction, il y a eu des micro-mouvements, comme le mouvement Net.art, par exemple, qui a porté l'art dans l'espace public ou plutôt dans le temps public de l'Internet, lequel était dès la fin des années 1990, aussi et déjà un espace-temps politique et économique. Mais si la connexion est aujourd'hui l'une des plus grandes sources de richesse du monde économique, les artistes du réseau, paradoxalement, sont eux-mêmes devenus pour la plupart des marques individuelles, à défaut d'être des singularités, c'est-à-dire des purs sujets artistiques au sein de mouvements collectifs.

- 5 Un art actuel est un art qui agit sur l'époque. Michel Foucault est l'un des grands théoriciens de la notion d'« époque », entendue comme condition de la pensée et de l'action. Selon Foucault, une époque se définit par son *épistémè*, c'est-à-dire un ensemble de rapports entre les sciences ou entre les discours, qui sont la partie émergente de théories, de pratiques et d'institutions sédimentées qui les ont rendues possibles. Constituée d'énoncés, autrement dit d'usages et de configurations des signes, que l'archéologue du savoir Michel Foucault se donne pour mission de mettre au jour, l'*épistémè* définit les possibilités et les impossibilités discursives de la connaissance et de la pratique.
- 6 Je voudrais faire ici un rapide parallèle avec la science des phénomènes physiques. Jean-Philippe Uzan, cosmologiste et directeur adjoint de l'Institut Henri Poincaré, explique que les mathématiques changent de rôle selon qu'elles s'appliquent à un champ d'objets physiques plus ou moins complexes². Quand ce champ est constitué d'objets physiques en faible nombre, avec des états et des interactions peu diversifiés, comme c'est par exemple le cas dans la physique des particules (où il y a peu d'objets – l'électron, le proton, etc.), les mathématiques sont prescriptives, c'est-à-dire qu'elles permettent de rendre compte avec précision des phénomènes. Les théories mathématiques des lois de la nature peuvent être à ce niveau considérées comme la nature de la réalité. Ce qui n'est pas le cas dès lors que l'on s'élève dans les couches de complexité plus élevées, où les mathématiques deviennent purement descriptives.
- 7 Ainsi peut-on concevoir la structure des théories physiques comme une série de couches hiérarchisées et en interaction, allant du moins complexe au plus complexe. Chaque couche correspond à différents types de causalité et le passage d'une couche à une autre peut nécessiter un usage différent des mathématiques. Le réductionnisme ne se justifie pas pour autant. Vous ne pourrez pas tout expliquer dans la physique atomique en vous appuyant sur la physique des particules. Mais ce qui se passe dans la physique des particules est une condition de ce qui va se passer dans la physique atomique.
- 8 Cette idée a, pour notre propos, un effet particulièrement intéressant : lorsque vous utilisez l'application logiciel web dans l'Internet, c'est-à-dire finalement un langage humain, car le HTML est un langage humain – la machine informatique ne lisant que des 0 et des 1 –, vous agitez les électrons de machines qui se trouvent à l'autre bout du monde humain, autrement dit vous affectez une réalité électronique, qui n'est rien d'autre que la condition matérielle la plus basse des informations transmises.
- 9 Pourquoi ai-je fait ce parallèle entre les couches de la physique et celle de l'*épistémè* foucauldienne ? Quand on parle d'époque, il est tout aussi difficile de ne pas penser à Friedrich Kittler. Moins connu en France que Michel Foucault, Friedrich Kittler est considéré en Allemagne comme le père de la science des média et pour avoir donné naissance à de nombreuses théories dont celle de l'« archéologie des média ». Kittler est l'auteur de *Gramophone, Film, Machine à écrire* (1986), et de *Systèmes d'inscriptions, 1800/1900* (1985). Dans ce dernier ouvrage, comme nous l'avons écrit dans une récente introduction à deux conférences de Kittler³, le théoricien allemand déplore que le philosophe français n'ait analysé les discours qu'avec les énoncés en passant outre la condition de toutes les conditions, à savoir ce par quoi l'écriture des archives est produite, qu'il s'agisse de la main de l'écriture manuscrite ou du stock matériel de caractères de l'écriture dactylographiée, c'est-à-dire des normes industrielles. L'archéologue du savoir Michel Foucault a, d'après Kittler, oublié que l'écriture est

aussi un médium de transmission aux techniques de production historiquement déterminées. Bref, dans la série des conditions de la production des discours et pratiques, il existe une couche plus profonde constituée des dispositifs et machines d'écritures qui conditionnent l'écriture et, par conséquent, l'archive elle-même.

- 10 Ainsi, écrit Kittler dans *Gramophone, Film, Machine à écrire*, « les média », c'est-à-dire *les machines d'enregistrement, de stockage et de manipulation de données*, « déterminent notre situation⁴ ».

fig. 3

Site proposant la vente en ligne d'un robot trader
(copie d'écran de <https://trade4.me>)

fig. 4

RYBN, ADM (AntiDataMining) VIII

(copie d'écran de <https://gaite-lyrique.net/festival/taq7-les-robots-traders-de-rybn>)

- 11 De quelle *situation* s'agit-il ? De l'écriture, ce qui signifie en termes historiques, de la culture. Et donc de tout ce qui passe par l'écriture, à savoir dans notre société

occidentale, de l'ensemble des activités humaines. Prenons comme exemple la littérature. Nous pourrions penser qu'elle échappe à ses conditions médiatiques, qu'elle n'est que la trace matérielle d'une pensée immatérielle, dont la forme pourrait au mieux être *informée* par les conditions techniques et économiques de publication (de la fabrication à la diffusion du livre en tant que dispositif contraignant). Avant d'être un théoricien des média, Friedrich Kittler est, comme Marshall McLuhan (l'autre père de la théorie des média), un théoricien de la littérature. S'agissant de son imaginaire, de sa langue, ou de ses formes, la littérature dépend pour Kittler du médium technique dominant de l'époque, autrement dit, à partir de la fin du XIX^e siècle, du gramophone, du film, de la machine à écrire, et ajouterons-nous, de l'ordinateur et du réseau des ordinateurs. Mais si l'écriture n'échappe pas à ses conditions médiatiques, quelle activité humaine, dans une société où le savoir et le pouvoir sont fondés sur l'archive, peut alors échapper à ces mêmes conditions ?

- 12 L'art, le politique, l'économique, le scientifique et la technique elle-même n'échappent pas à cette condition médiatique, quelle qu'en soit la forme – que l'on pense la configuration des activités que je viens d'énumérer sur le mode de la hiérarchie, chez Karl Marx par exemple, où l'activité économique, assise sur des conditions techniques, constitue la base des bouleversements de la société, aussi bien artistique, juridique que politique⁵ – à noter que nous retrouvons ici une autre série de couches, les couches des activités humaines, que l'on peut mettre en rapport avec celles que j'évoquais précédemment – ou que l'on pense cette configuration sur un mode horizontal, chez Bernard Stiegler par exemple, avec ce qu'il nomme l'« organologie ».
- 13 Pour conclure ce premier point, un artiste qui n'agit pas sur les média, et en particulier sur le ou les média dominants à une époque et formant époque, *en tant que condition de toutes les conditions de l'écriture et de l'archive, et donc de ce qui est dit, senti et partagé, se situe d'emblée en dehors du politique.*
- 14 Il s'agit maintenant de savoir ce qu'est agir sur les média, c'est-à-dire *in fine* sur leurs effets. Il n'est pas question ici des « medias tactiques », dénommés ainsi par David Garcia et Geert Lovink⁶ et regroupant à la fin des années 1990, à la suite du mouvement Net.art, un certain nombre d'artistes et de théoriciens, pour qui il s'agissait d'infiltrer et de détourner les *mass media* en opérant une guérilla communicationnelle à l'image de ce que faisaient des collectifs comme RTMark ou les YesMen, ou encore, sur un mode plus littéraire, les Luther Blissett. S'il n'existe d'*art politique* que lorsque l'art agit sur et avec les média techniques (et je souligne de nouveau qu'il ne s'agit pas ici des *mass media* et s'il est vrai que les média dominants aujourd'hui sont numériques, ma question est alors celle-ci : qu'est-ce qu'agir sur et avec les média numériques ?

fig. 5

Capture d'écran d'un bureau PC sous Windows95

fig. 6

Sys42 (Jankenpopp & Zombectro), Windows93

- 15 Une fois encore, la pensée de Friedrich Kittler est instructive. Laissons de côté le professeur de littérature pour nous intéresser au programmeur – il aurait programmé plus de 100 000 lignes de codes – et au théoricien de l'informatique. Dans deux conférences du début des années 1990, *Le logiciel n'existe pas* et *Mode protégé*, Kittler développe deux idées majeures qui nous permettent de penser aujourd'hui la relation

de l'art et du politique. De nouveau, je reprendrai ce que, il y a peu, nous avons écrit, Frédérique Vargoz et moi-même, au sujet de ces conférences⁷.

- 16 Première idée : *Qu'au sein même de l'ordinateur, en tant que machine d'écriture, dans l'interaction entre le langage humain et le langage des machines numériques, il existe une série de couches, et donc de conditions de possibilités d'écritures.* La dernière couche la plus élevée est d'ordre purement symbolique, interfacielle et superficielle. Elle correspond à l'écran et aux hauts-parleurs, à ce que ce nous entendons, voyons ou touchons. Elle est conditionnée et, par ces mêmes conditions, limitée par les couches inférieures. Ensuite, viennent les premières couches de code (interfaces graphiques des logiciels, langages de haut niveau, jusqu'au système d'exploitation). Enfin, il existe une « dernière » couche, langages de bas niveau et électronique, plus exactement le microprocesseur, qui constitue la base réelle sur laquelle s'élèvent toutes les superstructures symboliques.
- 17 L'archéologue des média Friedrich Kittler, étudiant les conditions de l'écriture, est en effet confronté à la multiplication des langages informatiques qui s'élèvent du langage le plus en corrélation avec le fonctionnement du *hardware* jusqu'à ceux de plus haut niveau, plus proches des langages naturels, qui apparaissent plus accessibles aux utilisateurs que le code binaire constituant la base, la couche la plus basse, de cet empilement. Les interfaces graphiques, quant à elles, si ergonomiques et si *user-friendly*, font oublier aux utilisateurs que, pour certaines instructions, il serait plus rapide de passer par la ligne de commande.
- 18 Deuxième idée : *Que dans la succession des couches, les plus basses, celles qui conditionnent toutes les autres, sont devenues inaccessibles.* Ici l'archéologue des média doit faire face au fait que la descente – ou *katabase* – des langages de haut niveau aux codes opérations qui les sous-tendent est de plus en plus difficile. Pour Kittler, le cantonnement de l'utilisateur à un niveau superficiel de fonctionnement de l'ensemble *hardware-software* est définitivement engagé au début des années 1980 avec la commercialisation par Intel du microprocesseur 80286, qui introduit un mode protégé à côté d'un mode réel de fonctionnement. Le mode protégé permet de contrôler que chacune des tâches ne débord pas la portion de mémoire qui lui est impartie, et en ce sens il permet une programmation multiple assurant la séparation des programmes et des données de différents utilisateurs. La contrepartie est que l'accès au microprocesseur est réservé à quelques utilisateurs privilégiés, ce qui signifie la victoire des langages de haut niveau, auxquels l'accès – jusqu'à un certain point – était autorisé. Vous remarquerez que ceci ne manque pas d'être paradoxal, dans la mesure où c'est dans le *hardware* même, au sein du microprocesseur 16 bits, que cette distinction quasi-bourdieusienne entre les utilisateurs privilégiés et les autres est organisée.
- 19 En bref, selon Kittler, la stratégie des industries numériques – aujourd'hui dominantes – décrit un double mouvement qui consiste à empêcher l'accès aux couches ou conditions les plus basses, à savoir par exemple le micro-processeur et le langage binaire et dans un même temps, à faire croire que les logiciels et langages de haut niveau constituent finalement la réalité du numérique dans la série des conditions de l'écriture. L'enjeu est ici politique. Alors que les ordinateurs deviennent d'un point de vue anthropologique le mode universel de production de l'écrit, l'accès à la machine est oblitéré par les producteurs de logiciels qui interdisent en réalité la maîtrise de la machine. Ainsi, l'industrie du logiciel n'hésite pas, dans les manuels d'utilisation ou dans les avertissements surgissant de nulle part sur nos écrans et invoquant des

problèmes de sécurité, à éteindre chez l'utilisateur tout désir d'aller explorer la machine qui agit pourtant sur son écriture. Et c'est animée par cette même stratégie qu'elle répand l'idée qu'un système d'information peut être réduit au fonctionnement quasi-mécanique de « l'outil » (en lieu et place du « médium ») – comme c'est le cas avec l'iPad de Apple par exemple –, et que son utilisateur n'est qu'un « usager » (en lieu et place d'un auteur/lecteur). Associée à la notion « d'outil », celle de « l'usage » est ainsi une illusion idéologique destinée à masquer une entreprise d'assujettissement politique et économique.

fig. 7

Déchets de matériels électroniques et informatiques au Ghana

fig. 8

Benjamin Gaulon, *ReFunct Media*
 (<http://recyclism.com/modular.php>)

- 20 Cette entreprise de dissimulation s'accompagne d'un discours, qui malheureusement affecte la création artistique elle-même, visant à faire croire à la « dématérialisation » de l'information. Ce discours est centré sur celui du logiciel, et comprend ses productions par la notion de virtualité. Or il n'y a rien de plus matériel que les machines de l'information. Il suffit, pour s'en convaincre, d'observer les fermes de serveurs, les usines nucléaires chargées de les alimenter, les mines gigantesques à ciel ouvert pour extraire les métaux rares dont sont faits les composants, les câbles sous-marins qui traversent les océans, les poubelles africaines ou chinoises de machines devenues obsolètes dans le circuit capitalistique de la production/consommation. À ce titre, l'exposition *les Immatériaux* de Jean-François Lyotard, malgré tout le génie de l'exposition qui avait, à cette époque, d'autres enjeux que les nôtres, ont sans nul doute beaucoup nui à une vision juste de ce que l'on appelle les technologies numériques, et qui sont tout autant matérielles que les peintures sortant des tubes des peintres impressionnistes, sinon plus lorsque nous prenons la mesure des enjeux politiques et économiques des matérialités mises en jeu dans les arts qualifiés, dans la plus grande confusion, de « numériques ».
- 21 Ainsi, au sein même des artistes que l'on a longtemps qualifiés de « numériques » en raison d'enjeux culturels et liés aux financements des projets (le monde de l'art contemporain leur ayant été longtemps fermé), devons-nous distinguer ces artistes qui n'« utilisent » pas les ordinateurs, mais mettent au jour les couches de possibilités de l'écriture et les idéologies qui les traversent. Le travail de ces artistes ne consiste en rien d'autre que de faire parler les machines elles-mêmes, que ce soient leurs couches les plus basses, y compris le *hardware*, ou l'idéologie et les méthodes utilisées pour leur production, telles que les méthodes dites « agiles ».

fig. 9

Schéma descriptif de la méthode agile « scrum » pour la production de logiciels
(<https://www.maxxor.com/software-development-process>)

fig. 10

Scrumology prod, *Sprint#1*

© www.scrumology-prod.com

- 22 En conclusion, l'art média-archéologique s'empare du présent, en faisant parler, en déconstruisant et déjouant le discours dominant du *high-tech* et de l'innovation, ainsi que les stratégies des industries numériques. Il en explore les effets artistiques, écologiques, économiques, financiers, scientifiques. À rebours d'une obsolescence

désormais calculée – bien plus que programmée – et de l'idéologie du nouveau, il explore les matérialités des machines en recyclant les anciennes pour interroger les nouvelles, en infiltrant les *bots traders*, en inventant avec joie et humour d'autres histoires des média et les futures histoires du monde de l'art. Descendant dans les couches les plus profondes de leurs matérialités (le *hardware*, l'architecture réseau, les méthodes de fabrication, la matière première des composants plutôt que les interfaces visuelles et sonores), il va à la rencontre d'une subjectivité devenue computationnelle, et contribue à inventer un nouveau matérialisme. Son art est action : il se confronte au spectateur-consommateur, à l'utilisateur-client, confortablement anesthésié par le *user-friendly* des logiciels de Bill Gates, Steve Jobs, Larry Page et Mark Zuckerberg. Son économie n'est ni celle des grandes foires de l'art contemporain, décoratif et fatigué, ni celle de l'art numérique, de plus en plus spectaculaire. Bref, pour le marché, il fait figure d'*outsider*. Demain, il aura raconté notre monde et celui que nous ne connaissons pas encore, mais que, déjà, les machines sont en train de fabriquer.

fig. 11

PROJECT SINGE, *LogforData K7*

(capture d'écran à partir de <http://www.projectsinge.net/accueil.htm>)

fig. 12

Nicolas Maigret, *The Pirate Cinema*

(http://next.liberation.fr/cinema/2013/10/08/montrer-le-flux-numerique-a-l-echelle-mondiale_937985)

BIBLIOGRAPHIE

KITTLER Friedrich, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin, Brinkmann & Bose, 1986.

KITTLER Friedrich, *Mode protégé*, Dijon, Les Presses du réel/Labex Arts-H2H, « Petite collection Arts-H2H », introduction par Emmanuel GUEZ et Frédérique VARGOZ, 2015.

LOVINK Geert et GARCIA David, « ABC des medias tactiques », in Annick BUREAUD et Nathalie MAGNAN (dir.), *Connexion Art Réseaux Média*, Paris, Ens-b-a, 2002, p. 72-77.

MARX Karl, *Contribution à la critique de l'économie politique*, trad. M. HUSSON et G. BADIA, Paris, Éditions Sociales, 1977.

PARIKKA Jussi, *What is Media Archaeology ?*, Cambridge, Polity Press, 2012.

UZAN Jean-Philippe, « Les mathématiques et les tréfonds du cosmos », in Cédric VILLANI, Jean-Philippe Uzan, Vincent MONCORGÉ (dir.), *La Maison des Mathématiques*, Paris, Le Cherche Midi, 2014.

NOTES

1. Jussi Parikka, *What is Media Archaeology ?*, Cambridge, Polity Press, 2012.

2. Voir Jean-Philippe Uzan, « Les mathématiques et les tréfonds du cosmos », in Cédric Villani, Jean-Philippe Uzan, Vincent Moncorgé (dir.), *La Maison des Mathématiques*, Paris, Le Cherche Midi, 2014.

3. Friedrich Kittler, *Mode protégé*, Dijon, Les Presses du réel et Labex Arts-H2H, Petite collection Arts-H2H, 2015, introduction par Emmanuel Guez et Frédérique Vargoz.
 4. Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Brinkmann & Bose, 1986.
- Friedrich Kittler, *Mode protégé*, Dijon, Les Presses du réel et Labex Arts-H2H, 2015. Les quatre paragraphes qui suivent sont extraits de l'introduction des éditeurs et légèrement remaniés.
5. Karl Marx, *Contribution à la critique de l'économie politique*, trad. M. Husson et G. Badia, Éditions Sociales, 1977.
 6. Geert Lovink et David Garcia, « ABC des medias tactiques », in Annick Bureau et Nathalie Magnan (dir.), *Connexion Art Réseaux Média*, Paris, ensb-a, 2002, p. 72-77.
 7. Friedrich Kittler, *Mode protégé*, Dijon, Les Presses du réel/Labex Arts-H2H, 2015. Les quatre paragraphes qui suivent sont extraits de l'introduction des éditeurs et légèrement remaniés.

RÉSUMÉS

Le texte qui suit trouve son origine dans une conférence prononcée à l'École nationale supérieure des arts décoratifs, dans le cadre d'un colloque intitulé « Organogénèse. Pour un nouveau paradigme de recherche en art et en design* ». L'argumentaire du colloque, fortement inspiré de la pensée esthétique de Bernard Stiegler, contenait notamment ceci : « S'il nous faut aujourd'hui repenser une nouvelle conception politique de l'art et du design comme alternative au contrôle et à l'instrumentalisation des affects par un capitalisme devenu culturel, l'organologie générale, définie en tant que science des instruments, place la question de la technique au fondement de la recherche en art et en design ». Tout au long de la conférence étaient vidéo-projetées des images incarnant ce que les industries numériques font à l'humain, et les « réponses » apportées par l'art média-archéologique**. Dans la mesure où ces images constituent la matière même dont est issu ce texte, il m'a semblé inutile de les commenter.

*Colloque international, 15 et 16 octobre 2015, organisé par Igor Galligo (EnsadLab/Iri-Centre Pompidou), Samuel Bianchini (EnsadLab), Everardo Reyes Garcia (Labsic, Université Paris 13), Bernard Stiegler (Iri-Centre Pompidou), avec le soutien du Labex ICCA (Industries Culturelles et Création artistique).

**Dans l'ordre d'apparition : *Gold Revolution* (Quentin Destieu, collectif Dardex), *ADM (AntiDataMining) VIII* (RYBN), *Windows93* (Sys 42-Jankenpopp & Zombectro), *ReFunct Media* (Benjamin Gaulon et al.), *Sprint#1* (Scrumology Prod), *LogForData K7* (Projet Singe), *The Pirate Cinema* (Nicolas Maigret)... Ces artistes, à l'exception de Nicolas Maigret, ont été réunis du 11 au 18 décembre 2015, lors de l'exposition « Frankenstein Media », à la Médiathèque Ceccano d'Avignon – là où vécut et travailla Athanasius Kircher (1602-1680), source inépuisable pour les média-archéologues du monde entier.

INDEX

Mots-clés : archéologie des médias, art et politique, art média-archéologique, Friedrich Kittler

AUTEUR

EMMANUEL GUEZ

Emmanuel Guez est artiste, théoricien des média, auteur, commissaire d'exposition, enseignant. Ses réalisations artistiques s'attachent à mettre à l'épreuve, dans notre environnement machinique et numérique, des notions centrales de la culture occidentale, telles que l'auteur, l'identité (anonymat, pseudonymat, hétéronymat), le désir d'immortalité, le monde de l'art et l'œuvre d'art, ainsi que l'écriture et la lecture. Considérant le réseau comme une scène, c'est-à-dire comme un espace et un temps publics de représentation, il cherche à en saisir la dramaturgie. Sa démarche est tout autant littéraire que plastique.

Ses recherches théoriques s'appuient sur ses productions artistiques. Traversées par la théorie et l'archéologie des média, elles interrogent les matérialités numériques et leurs effets politiques, culturels et artistiques... Ses productions sont souvent réalisées avec d'autres artistes ou théoriciens, ou encore en collectif. Certaines d'entre elles ont été et sont encore aujourd'hui réalisées anonymement ou sous pseudonyme.

Depuis 2013, il est directeur de l'unité de recherche PAMAL (Preservation & Art-Media Archaeology Lab) à l'École Supérieure d'Art d'Avignon. Il a co-dirigé Les Sondes à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon (Centre National des Écritures du Spectacle) de 2009 à 2012. Il est membre du groupe de recherche « Incertitude des Formes » (Studio National des Arts Contemporains, Le Fresnoy). Il enseigne à l'ESA d'Avignon et aux Beaux-Arts de Paris.
<http://writingmachines.org> (Théories, critiques, happenings théoriques, actualités)
<http://pamal.org> (Preservation & Art-Media Archaeology Lab/ESA d'Avignon)
<http://readingclub.fr> (Œuvre d'écriture et de lecture collaborative, avec A. Abrahams)
<http://sondes.chartreuse.org> (Les Sondes)