

LA FORMATION DES FOSSILES

FÉLIX CÔTE

Installations numériques

16 septembre > 29 octobre 2022

Biographie de Félix Cote

Félix Côte est né en 1993 à Angoulême et est aujourd'hui basé à Grenoble. Son travail s'articule autour d'une utilisation **critique des nouvelles technologies et du numérique**. En les détournant, il crée des **installations qui place le public face à ses propres pratiques**. Concernant l'exposition *La formation des Fossiles*, Félix Côte place le public en tant qu'historien et historienne en charge de comprendre comment se forme les fossiles numériques. Ces installations permettent au public de s'immerger dans les limbes d'Internet.

Sa démarche artistique est une **quête de zones abandonnées et mal connues** pour trouver ce que les machines font peu, font mal ou ne savent pas faire.

Son travail est pour lui plus un moyen de poser des questions que d'apporter des réponses.

En binôme artistique, il a également monté le Collectif TOAST en 2016, au sein duquel il a fait parti jusqu'en 2020.

Note d'intention

Depuis le milieu du XXe siècle une transition s'opère vers le numérique. Puissant à bien des égards, il permet de capter, éditer et partager le monde qui nous entoure avec aisance. Il peine cependant à convaincre sur un point : l'archive et la conservation dans le temps. Les outils et supports contemporains nécessitent un entretien régulier et ont tendance à se dégrader très vite, bien plus vite que les supports matériels "traditionnels".

Les données que nous produisons depuis presque un siècle, et dont la production s'est intensifiée ces 20 dernières années, sont amenées à disparaître. Elles emporteront avec elles l'information précieuse qu'elles contiennent, on parle d'obsolescence. Je considère qu'il s'agit moins d'une question technologique que sociétale et sémiotique : construire du sens avec cette quantité vertigineuse d'information et étudier la façon dont elle s'inscrit dans le temps.

Dans *La formation des fossiles*, j'enquête sur notre présence en ligne. Ce nouveau monde que nous avons nous-même construit et dans lequel nos mœurs et pratiques s'inscrivent. Un monde vaste avec ses zones surpeuplées et survisibles mais aussi ses zones plus discrètes. Ce sont ces dernières qui m'intéressent : les oubliées, les délaissées, les disparues. Je souhaite utiliser le numérique pour les explorer et étudier l'information qu'elles renferment. Je cherche à découvrir les contenus qui se cachent dans les limbes des réseaux les plus connus et peuplés d'internet et à sublimer ce qu'ils ont d'intime et d'humain. Mon objectif est de rendre hommage aux citoyens et citoyennes du web qui occupent ces espaces délaissés en proposant des moyens sensibles de reprendre le contrôle de notre data. En cela je désire me placer en résonance avec le travail d'Albertine Meunier, artiste contemporaine française qui étudie notre relation au réseau et à l'intime et qui utilise le monde d'internet comme matériau.

Mon approche se veut en lien avec l'archéologie des médias, mobilisant des imaginaires et outils contemporains pour construire de nouvelles histoires, des récits issus de voix jusque là jamais entendues. De l'archéologie je souhaite m'inspirer des méthodes et concepts. Par quels mécanismes l'érosion de la donnée aura lieu ? Comment fera-t-on dans le futur pour fouiller ces strates numériques formées par les datas d'aujourd'hui devenues fossiles ?

Mon approche se veut en lien avec l'archéologie des médias, mobilisant des imaginaires et outils contemporains pour construire de nouvelles histoires, des récits issus de voix jusque là jamais entendues. De l'archéologie je souhaite m'inspirer des méthodes et concepts. Par quels mécanismes l'érosion de la donnée aura lieu ? Comment fera-t-on dans le futur pour fouiller ces strates numériques formées par les datas d'aujourd'hui devenues fossiles ?

La trilogie traite ces questions en plaçant le public dans la peau d'archéologues, historiens et historiennes du futur confronté·e·s aux vestiges de demain qui renfermeront toute l'humanité d'aujourd'hui. Mon objectif est de proposer un paysage cohérent et le plus complet possible des formes d'expression sur les réseaux : d'abord le contenu public, dirigé vers les autres avec Impression, ensuite le contenu privé et intime orienté vers soi avec Érosion, puis le contenu retiré du web avec Disparition.

J'ai à cœur que les chapitres de la trilogie puissent fonctionner aussi bien ensemble que séparément, permettant alors de transmettre au public, par le biais d'expériences immersives, des clés pour appréhender l'obsolescence et son impact sur notre mémoire.

Mon approche se veut en lien avec l'archéologie des médias, mobilisant des imaginaires et outils contemporains pour construire de nouvelles histoires, des récits issus de voix jusque là jamais entendues. De l'archéologie je souhaite m'inspirer des méthodes et concepts. Par quels mécanismes l'érosion de la donnée aura lieu ? Comment fera-t-on dans le futur pour fouiller ces strates numériques formées par les datas d'aujourd'hui devenues fossiles ?

La trilogie traite ces questions en plaçant le public dans la peau d'archéologues, historiens et historiennes du futur confronté·e·s aux vestiges de demain qui renfermeront toute l'humanité d'aujourd'hui. Mon objectif est de proposer un paysage cohérent et le plus complet possible des formes d'expression sur les réseaux : d'abord le contenu public, dirigé vers les autres avec Impression, ensuite le contenu privé et intime orienté vers soi avec Érosion, puis le contenu retiré du web avec Disparition.

J'ai à cœur que les chapitres de la trilogie puissent fonctionner aussi bien ensemble que séparément, permettant alors de transmettre au public, par le biais d'expériences immersives, des clés pour appréhender l'obsolescence et son impact sur notre mémoire.

LA FORMATION DES FOSSILES

La *Formation des fossiles* est une **série d'installation en 3 chapitres** autour de **thématiques** que sont l'**archive** (la construction de la mémoire numérique), **la dégradation de la donnée et le droit à l'oubli**.

L'exposition propose des expériences immersives dans les profondeurs d'Internet. Les **spectateurs et spectatrices sont dans la peau d'historiens et d'historiennes du futur qui étudient le mécanisme de l'érosion des données**.

Un ordinateur a besoin de plus d'entretien qu'un support traditionnel tel que le livre. En effet, pour le maintenir en état de fonctionnement, il faut réaliser des mises à jour, le « nettoyer », faire attention aux éventuels risques de piratage, etc . Tandis qu'un livre, seul l'usure du temps peut le dégrader. Les données produites sont de plus en plus nombreuses, mais ces **données numériques sont victimes d'obsolescence**.

Félix Cote cherche à découvrir les contenus cachés dont personne ne se préoccupe sur les plateformes les plus utilisées telles que Twitter et Facebook. L'artiste s'inspire donc de l'**archéologie** et **s'interroge sur le mécanisme de l'érosion des données** (en comparaison avec la géologie et l'étude des roches).

1/ "La formation des fossiles, chapitre 1 : Impression"

Son premier chapitre *Impression* s'articule autour de la notion d'**archive** grâce à un **algorithme** créé qui met en avant des tweets qui n'ont jamais reçu de commentaires, de likes, etc. L'objectif est de fournir aux historiens et historiennes du futur la matière nécessaire pour comprendre le monde d'aujourd'hui. En effet, nos images/textes sont partagés à la fois à tout le monde mais ne sont en réalité à destination de personne en particulier. La data importe moins que les éléments qui permettent de la décrire (nombre de partage, nombre de likes, nombre de retweet, etc). Il s'avère que les supports numériques sont inefficaces concernant le stockage de l'information sur de longues périodes sans une intervention humaine régulière.



Ce chapitre peut orienter des discussions autour de :

- la dépendance aux réseaux sociaux
- le modèle économique des plateformes en ligne
- la protection des données
- le futur des médias en ligne
- l'utilisation et le détournement du numérique et du web par les artistes

2/ "La formation des fossiles, chapitre 2: Érosion"

Le deuxième chapitre *Érosion* est lié aux vidéos, aux messages vocaux, aux photos personnels issus du Messenger de Félix Cote. Bien sûr, il s'est assuré du consentement des personnes avec lesquelles il a échangé ses vidéos et ses messages vocaux. Ces datas permettent de saisir des moments précis et de reconstituer une partie de sa vie privée. Le public reste dans sa position d'historien du futur puisque le contenu proposé est volontairement dégradé. Les historiens et historiennes du futur pourront ainsi s'emparer d'un contenu



ancien et dégradé, tel de véritables archéologues. Ces data personnelles sont dégradées car elles sont mises en scène avec des objets anachroniques : télé cathodiques et postes de radio.

Le paradoxe, c'est que ces données « personnelles » sont dites « protégées » mais sont exploitées par les plateformes. De plus, nombreux ont été les scandales concernant le vol de données des utilisateurs.

PISTES PÉDAGOGIQUES

- > les données relevant de l'intime et du privé, l'accord de partage
- > les supports multimédias anciens (télé cathodiques, radios, haut-parleurs...)
- > l'archéologie du futur

3/ "La formation des fossiles, chapitre 3 : Disparition"

Le troisième et dernier chapitre s'intitule *La Disparition*.

Le fait qu'une grande majorité des informations soient désormais **dématérialisées**, du fait de l'**obsolescence des supports numériques**, il est possible qu'aucune trace ne subsiste de ces données. Et dans ce cas là, tout travail d'archive est impossible.

En réponse à ce risque, plusieurs réactions sont possibles. Certains individus tentent de conserver ces documents importants, tandis que d'autres considèrent qu'il s'agit d'un phénomène naturel qu'il faut accepter.

Certaines personnes font aussi le choix de retirer leurs données, elles ne participent donc plus à la construction de la mémoire numérique. On parle de **droit à l'oubli**.

PISTES PÉDAGOGIQUES

> la mémoire collective

> le choix de quitter ces plateformes ou d'y supprimer les traces

Choix des caractéristiques techniques

Chaque pièce de la trilogie mobilise des compétences techniques à la fois numériques et matériels. Tous les chapitres ont en commun de développer des méthodes informatiques précises pour réussir à récupérer, sur les grandes plateformes, la data issue de chaque zone inconnue considérée.

chapitre 1 : Impression Twitter | tweets avec 0 likes, 0 partages, 0 commentaires

Dans *Impression*, les tweets non likés, commentés ou partagés sont récupérés grâce à l'API de la plateforme Twitter. Une API est une interface de programmation qui permet, par le biais de code, de consulter la base de données du site. L'algorithme que j'ai écrit pour Impression fonctionne en deux temps : d'abord il récupère une sélection des tweets publiés chaque jour sur Twitter. Ensuite, 2 mois plus tard, l'algorithme parcourt à nouveau les tweets préalablement récupérés et questionne l'API pour récupérer l'information du nombre de likes, partages et commentaires. S'il n'y en a pas eu, les tweets sont conservés au sein d'une base de données qui sert ensuite de source à l'imprimante lorsque l'installation est exposée.

chapitre 2 : Érosion Facebook | mon propre contenu échangé en privé

Dans *Érosion*, je récupère mon propre contenu interne à Facebook grâce au RGPD ou Règlement Général pour la Protection des Données. Règlement qui impose aux plateformes conservant des données numériques personnelles de les rendre accessibles aux individus concernés. Sur simple demande à Facebook, j'ai pu récupérer un ensemble de plus de 8000 fichiers me concernant. Je développe un ensemble de petits algorithmes de traitement vidéo et audio en langage C++ grâce aux bibliothèques de code créatif openFrameworks. Dans le cadre d'un partenariat avec Création en Cours #6 et d'ateliers d'EAC, il sera même envisagé de rendre ces outils accessibles à des personnes non formées au code et à des enfants. Le développement de ces outils de glitch prend du temps mais est crucial pour transmettre au public cette sensation d'érosion. De plus, je souhaite diffuser ces images et ces sons par le biais de plusieurs supports anciens tel que des télévisions cathodiques ou des radios. Un temps important de recherche technique est dédié à la sélection des bons supports et leur interfaçage.

chapitre 3 : Disparition Youtube | les vidéos retirées de la plateforme

Dans *Disparition*, je compte développer la méthode de récupération de données initiée au chapitre 1, en utilisant l'API de Youtube en deux temps. Dans un premier temps : trouver des vidéos courtes et publiques présentes sur Youtube et issues de comptes non professionnels. Puis, plusieurs mois après cette récupération: requestionner l'API pour vérifier si ces vidéos existent toujours. Si elles n'existent plus, j'aurai alors en ma possession un contenu vidéo qui a été publié en ligne puis a été retiré du réseau. Je mettrai en place cette technique moi-même par le biais de l'écriture de code informatique en langage Python, comme pour Impression.

D'un point de vue matériel, *Disparition* présuppose un long travail d'ingénierie du système cinétique (les portes qui s'ouvrent et se ferment sur un support oblique). Même si j'ai pu dans le passé travailler avec des moteurs et créer des mécanismes en mouvement, je souhaite pour cet élément technique m'entourer d'Aurélien Conil, ingénieur créatif et artiste grenoblois. J'ai déjà collaboré avec lui et je connais son expérience sur le sujet qui, pour l'élaboration de *Disparition*, sera un atout dont je ne peux me passer.

ABOUT:BLANK

about:blank explore la relation entre support physique et contenu numérique. L'installation propose au public de manipuler un livre dont les pages sont vierges et sur lequel sont projetées une séquence vidéo.

Ce travail s'inscrit dans une volonté d'explorer de nouveaux modes de narration. Les supports associés au numérique sont en général plats et lisses. *about:blank* propose un dispositif qui donne volume et texture à ce qui est d'habitude immatériel. Par une hybridation entre contenu numérique et support matériel, *about:blank* cherche à faire naître chez le public un nouveau rapport à l'image.

<https://vimeo.com/310077712>

ICI, MAINTENANT

ici maintenant est une œuvre dans laquelle ma position GPS en temps réelle est montrée au public.

I'M ADDICTED TO MY PHONE, PLS HELP

i'm addicted to my phone, pls help est une série de séquences vidéo générées à partir de code informatique. Elles illustrent chacune à leur manière ce sentiment d'équilibre instable qui peut se développer au contact des images aujourd'hui et de la manière dont elles sont consommées. Entre une acceptation résignée et le sentiment d'une dépendance lentement entretenue, ces séquences fonctionnent comme un travail cathartique dont le but est de trouver du sens à ces pratiques.

ATELIERS PRATIQUES

> Cycle 2 et 3 : création de fossiles et techniques de fossilisation

> Cycle 4 : travail de recherche et sélection de contenu numérique, de messages «oubliés» ou passés «inaperçus».

MOTS CLEFS + DÉFINITIONS

> **une donnée numérique**

Les données, souvent codées, décrivent les éléments du logiciel/ élément brut qui n'a pas encore été interprété. Différent d'une « information » qui est déjà une donnée interprétée.

> **média**

Moyen, technique et support de diffusion massive de l'information (presse, radio, télévision, cinéma...).

> **archive**

Ensemble de documents concernant l'histoire d'une famille, d'individus, d'une entreprise etc qui sont classés.

Lieu où les archives publiques ou privées sont stockées.

> **fossile**

Débris ou empreinte de plante ou d'animal, ensevelis dans les couches rocheuses qui se sont conservés.

> **obsolescence**

Dévalorisation d'un matériel ou d'un équipement avant son usure matérielle.

> **érosion**

En géologie, processus de dégradation et de transformation du relief, c'est-à-dire du paysage.

> **histoire**

1. Connaissance et récit des évènements du passé jugés dignes de mémoire ; les faits ainsi relatés.
2. Étude scientifique d'une évolution. L'histoire du globe. L'histoire d'un mot.
3. Science et méthode permettant d'acquérir et de transmettre la connaissance du passé. Les sources, les documents de l'histoire : annales, archives, chroniques...

> **archéologie**

Science qui étudie les civilisations humaines passées à partir des monuments et objets qui en subsistent.

> **réseau social**

Dans le domaine des technologies, un réseau social consiste en un service permettant de regrouper diverses personnes afin de créer un échange sur un sujet particulier ou non. En quelque sorte, le réseau social trouve ses origines dans les forums, groupes de discussion et salons de chat introduits dès les premières heures d'Internet.

> **algorithme**

Ensemble de règles opératoires dont l'application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d'un nombre fini d'opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur.

> **droit à l'oubli**

Notion juridique

Obligation, pour un moteur de recherche, de « supprimer de la liste de résultats, affichée à la suite d'une recherche effectuée à partir du nom d'une personne, des liens vers des pages web, publiées par des tiers et contenant des informations relatives à cette personne ».

POUR ALLER PLUS LOIN

<https://www.felixcote.fr> (site internet de Félix Côte)

<https://www.galeriedesarts.fr/decouvrir-le-terme-dart-numerique/>

<https://www.artinternet.fr/quest-ce-que-lart-numerique/>