DataBiographie

Performer la donnée personnelle

2024

ENSCI-Les Ateliers
MS Création
et Technologie
Contemporaine

Iris Pillement

Introduction

"Ce qui anime la croissance continue du Web est l'extension vorace du périmètre des données qu'il prélève sur le monde, processus dont l'ambition est la «digitalisation de la vie elle-meme». Le Web s'étend en transformant en objets numériques des choses, des activités, des flux ou des états qui restaient précédemment dans l'ombre (...) En leur donnant une existence numérique, le web rend perceptibles, mobiles et dénombrables des états du monde jusqu'alors inapercus.

— Dominique Cardon, Regarder les données, 2012: 139-140

Donnée personnelle : la quete du "chevalier-signe moderne ?

Donnée : du latin "datum", participe passé, ce qui est donné, première attestation en francais médiéval du XIIe siècle dans la Légende du chevalier-cygne, personnage mythique qui inspirera le Lohengrin de Wagner. L'étymologie atteste de deux champs sémantiques, qui ouvrent les acceptions à venir de ce mot crucial pour notre sujet, et pour notre époque : indiquer, dire, ou offrir, faire l'aumone. Dès lors, le mot se déploie vers les sens de l'offrande, de la gratuité, de l'acquis, mais aussi de "Ce qui est connu et admis, et qui sert de base, à un raisonnement, à un examen ou à une recherche", de là son sens mathématique, "Quantité connue dans l'énoncé d'un problème et qui sert à trouver la solution" ou narratif : "ensemble des circonstances principales, et aussi des sentiments, des passions, des caractères qui servent de base à un poème dramatique ou narratif, à un roman". Mais alors, s'il y a offrande, quel est l'émissaire, quel est le destinataire ? Quel est ce don que l'on fait. Ne doit-on pas questionner le caractère volontaire du geste d'offrande ? Comment résoudre cette donnée qui est l'élément de notre problème ? Dans quelle trame narrative s'intègrera-t-elle ? Le chevalier qui part en quete de son cygne deviendra le paradigme symbolique de la démarche que nous prétendons initier : redonner à la donnée, en l'intégrant dans le discours artistique, le statut de signe qui est originellement le sien et la prendre au sérieux comme partie d'un langage, comme élément d'une solution. Le grand écart semblera peut-etre excessif, de ce vieux Moyen-Age à notre ère de l'IA et du data center. Mais pour comprendre les enjeux capitaux de la donnée, au sens technique, informatique, qui nous occupera ici prioritairement : à la lumière de son univers polysémique, "Ensemble des indications enregistrées en machine pour permettre l'analyse et/ou la recherche automatique des informations" avec le langage de nature binaire (combinaisons de nombres binaires 0 et 1).

Petit historique de la donnée personnelle

La donnée personnelle prend ce dernier sens sous la poussée des avancées technologiques du milieu du XXe siècle et avec l'apparition progressive des ordinateurs, conjointement avec l'émergence du besoin de protéger l'individu contre l'utilisation abusive de ses informations personnelles. La CNIL*, instaurée en 1978, offre une réponse institutionnelle à ce défi, notamment avec l'adoption du Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) au niveau européen en 2018. Cet instrument législatif a renforcé la définition de la donnée personnelle, se référant à "toute information se rapportant à une personne physique identifiée ou identifiable."

Petite anthropologie de la donnée

Cette extension du sens ouvre la voie à un large spectre d'investigations. L'Humanité a été productrice de données depuis ses origines. Qu'il s'agisse des dessins rupestres de la grotte Chauvet (-35 000), mains positives ou négatives qui questionnent déjà la douloureuse alternance de la présence-absence, vie-mort de "l'homo semanticus", à la consignation scrupuleuse des événements divers d'un règne année par année, dans des Annales (Annales royales hittiites, Annales royales assyriennes) jusqu'aux autobiographies introspectives et détaillées dont on fait traditionnellement commencer l'existence à partir des Confessions de Rousseau, et par le biais de nombreuses autres formes de narration et de partage d'informations, le désir d'inscrire, de documenter et de communiquer l'expérience humaine s'est perpétué à travers les époques. Ces exemples, parmi tant d'autres, sont des manifestations tangibles de l'éternel désir de l'Homme de laisser une "trace"" à travers des médiums variés et en s'adaptant aux technologies de son époque.

Notre époque est celle de la « datafication », une période caractérisée par la production continue et exponentielle de données exploitables dans des domaines toujours plus nombreux en vue de fonctionnalités de tous ordres. Les trois dernières décennies ont été témoins d'une numérisation exhaustive des contenus symboliques (textes, sons, images) et ont permis un archivage presque total des corpus historiques indexés et accessibles sous forme numérique. Parallèlement, nous assistons à l'adoption et l'utilisation généralisée d'objets connectés éminemment polyvalents*, comme le relate Nicolas Nova dans son enquete anthropologique sur le smartphone : "Grace à toutes ses fonctions [il] est devenu pour beaucoup, en seulement une décennie, l'outil principal, l'instrument incontournable de la vie (en) numérique, l'interface d'accès à tout cet éventail de services qui va de l'achat de titres de transport à la rencontre en ligne, du divertissement à l'engueulade sur les réseaux sociaux, des échanges professionnels à la réservation d'hotels ou de véhicules en passant par les transactions monétaires ou le suivi de sa santé" (4). Ce sont via ces smartphones que, désormais, l'individu apparait comme "un flux, une entité définie par ses signaux et ses traces", qui génère des données par des actions tantot "délibérées" (quantified self, sur lequel nous reviendrons) tantot "involontaires", lorsque les données et métadonnées sont captées à son insu ou du moins, sans qu'il ne l'ait à proprement voulu, au-delà du consentement quelque peu artificiel donné à la "gestion des cookies". Ces données, ou signaux informationnels, proviennent des contenus explicitement produits, informations ou expressions subjectives (par ex. un statut sur Facebook, tweets et messages, selfies, tags), ou des traces comportementales contextuelles, implicites et déterminées à partir de calculs algorithmiques plus ou moins opaques (clics, géolocalisation, navigation, vitesse de lecture, etc.).

L'ermite le graphomane et l'athèle du moi

Chaque aspect physique ou organique de nos vies est ainsi susceptible d'etre converti "en bits exploitables: la donnée est ainsi souvent qualifiée de "nouvel or noir"" à l'ère du" capitalisme de la surveillance", car elle constitue une ressource génératrice de valeur qui réside dans son pouvoir d'influence, ses capacités de prédiction et ses potentialités l'exploitation à des fins de surveillance ou à des fins commerciales.

Dans ce paysage de notre contemporanéité, trois figures archétypales se détachent, à travers lesquelles mieux saisir le rapport complexe que nous entretenons avec les données: l'ermite, le graphomane et l'athlète du moi.

Le premier, l'ermite, dans sa quete de détachement et son retrait volontaire du monde extérieur, met en lumière une approche sélective et introspective du savoir, qui néglige comme illusoire et éphémère l'état transitoire du "moi". À travers le recueillement et la contemplation (1), il apprend à mépriser ses "données personnelles", pour privilégier un rapport holistique au monde qui néglige tout regard analytique sous-entendu par l'intéret pour une donnée". Il peut en ce sens rappeler le précepte socratique du "Connais-toi toi-meme", souvent compris à contre-sens comme une invitation à sonder le mystère infini et passionnant d'un Moi en majesté, alors qu'il n'est qu'un appel à la modestie, qu'une admonestation contre l'orgueil, contre laquelle serait prémuni qui oserait "se connaitre", c'est-à-dire reconnaitre son insignifiance et sa misère. Cette figure-là, de l'ermite, se dissout de plus en plus dans une modernité narcissique.

À l'inverse, le graphomane manifeste la posture d'une quete effrénée de la documentation, qui recueille avec la minutie d'un archéologue chaque facette de son existence. Cette frénésie archivistique est exemplifiée dans les "uvres de Georges Perec (Tentative d'épuisement d'un lieu parisien, Tentative d'inventaire des aliments liquides et solides que j'ai ingurgité au cours de l'année mil neuf cent soixante-quatorze), dont l'attention minutieuse aux détails du quotidien traduit une volonté de controle du flot continu des données par une collecte méthodique, où le psychanalyste lira sans doute une résistance à la fugacité de la vie, où la conservation des données agit en tant que rempart contre l'érosion de la mémoire et la finitude humaine.

Enfin, l'athlète du soi sera l'homme du "quantified self" (4), en prolongement des pratiques de mesure de soi antérieures et prénumériques. Il document sa vie de manière compulsive, par la mesure et l'analyse de ses données personnelles liées à divers aspects de la condition individuelle (santé, performances physiques, habitudes), pour améliorer en toute chose sa prodctivité et performance : une sorte de fordisme à l'échelle

individuelle. Gordon Bell, ingénieur chez Microsoft dès 1988, figure parmi les précurseurs avec son projet MyLifeBits visant à capturer le plus grand nombre possible d'éléments de sa vie quotidienne (5). Ce phénomène traduit une tendance grandissante vers l'automesure connectée, illustrant une volonté profonde de saisir et de rationaliser chaque aspect de son existence à travers des données numériques.

"Le passé s'offre désormais comme une réserve de traces manipulables dans laquelle des robots numériques peuvent indéfiniment piocher infromant des algortimes élaborant des projections futures à meme de guide le présent. Trois temps se télescopent, générant un PRESENT-DU FUTUR, pour assurer le balisement de chaque instant vécu, de surcroit placé sous la perspective de sa plus grande potentialité à venir."

Eric Sadin
La Vie algorithmique: Critique de la raison numérique
2015

"L'homme se bornerait-il, à des degrés divers, au statut d'appareils enregistreurs ?" Cette formule énoncée il y a plus d'un siècle par Jacques Ellul recouvre une singulière résonnance contemporaine et ne doit pas etre entendu comme un seul constat, mais comme un appel à se détacher du rythme imprimé par les développement technologiques, à entretenir une nécessaire posture critique.

Au front d'une certaine anxiété face à un futur entièrement formalisé par les assistances numériques, et des vies-tout-écran, de nombreux artistes-chercheurs, dans la lignée du mouvement "Self Data"" institué en France en 2000 par Daniel Kaplan, définit comme "la production, l'exploitation et le partage de données personnelles par les individus, sous leur controle et à leurs propres fins" et à la croisée des travaux de la littérature académique croissante sur la physicalisation des données, montrent au travers de leurs oeuvres contemporaines, que l'art, à toujours la force et la capacité d'introduire une nécessaire distance, une intelligence déplacant les limites de la rationalité informatique, et de ses logiques algorithmiques.

Le chevalier-signe qu'est le data artist contemporain propose des pistes pour réintégrer la donnée dans un univers sémiologique, pour jouer du signifié, du signifiant et du signe, pour rouvrir les identités et les possibles. L'espace créatif qu'il nous propose d'explorer est un espace de liberté, un espace techo-logique au sens propre: un logos de la technique, une parole retrouvée, un signe donné.

Le recueil "Databiographies" propose ainsi un arret sur image, une mise en lumière de travaux d'artistes-chercheurs qui, chacun à leur manière, inspirés par des logiques de détournements, de réapropritation, de libre inventivité, animés par une quete documentaire, patrimoniale, artistique ou scientifique, concrétisent, manifestent, performent une nouvelle approche d'incarnation des données personnelles immatérielles.

Une classification a été établie pour mettre en perspective les différents travaux de ce corpus, répartie selon trois angles identifiés et inspirés de travaux de recherche relatifs à la physicalisation de données:

Contexte : Objectif, Audience, Lieu, Nature
Structure : Durée de collecte, Mobilité, Durée d'encodage, Matérialisation, Matériel
Interactions : Sensorialité, Interactivité

Classification

Cadre de référence

C Objectif

Examine le but fonctionnel de chaque physicalisation

C Audience

Examine pour qui la physicalisation est destinée

C Lieu

Examine le lieu de la collecte de données

C Type

Examine la typologie des données que la physicalisation représente

C Nature

Examine la source des données que la physicalisation représente

S Durée C

Examine le temps de capture des données

S Mobilité

Examine comment les données sont traitée

S Durée E

Examine le temps d'encodage des données

S Matérialisation

Examine les propriétés matérielles de la physicalisation

S Matériel

Examine la nature de la physicalisation

I Sensorialité

Examine quel sens la physicalisation utilise

I Interactivité

Examine comment les interactions sont médiées

Sources

https://dataphys.org/

S.S. Bae, C. Zheng, M.E. West, E. Do, S. Huron, and D. Szafir."Making Data Tangible: A Cross-disciplinary Design Space for Data Physicalization" In: Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New Orleans, Louisana, 2022.

Yi et al., 2007

C Contexe

S Structure

I Interaction

Cette classification peut servir de cadre à la mise en perspective des différents travaux du corpus, répartie selon trois angles identifiés et inspirés de travaux de recherche académiques relatifs à la physicalisation de données:Contexte, Structure, Interactions.

Classification

Objectif

Analyser
Se concentre sur la révélation d'apercus des données.

Éduquer
Vise à éduquer ou enseigner un concept particulier à un public plus large.

Exprimer
Encourage les utilisateurs à exprimer leurs pensées, sentiments ou idées.

Réfléchir
Encourage l'observation et l'analyse de l'état interne de soi (pensées, émotions, comportements, habitudes et décisions.

Collaborer
Utilise des artefacts physiques pour collaborer avec une autre personne.

Jouir
Se concentre sur des fins hédonistes pour le plaisir.

Fictionner
Vise à créer une perception ou une expérience qui peut différer de la réalité.

Non spécifié
En cas de doute, la signification n'est pas claire et l'intention de l'auteur n'est pas

Type

Santé & Bien-etre
Habitudes de sommeil,Emotions et humeurs, Fréquences cardiaques, Pas quotidiens...

Interactions sociales
Echanges et communications entre individus

Historique de navigations
Sites web et pages consultés par un utilisateur lors de sa navigation sur Internet.

Consommation & finance
L'acte d'utiliser ou d'acheter des biens ou des services.

Productivité
Données liées à l'efficacité et à la gestion du travail ou des taches

Apprentissage
Processus ou activités visant à acquérir des connaissances ou compétences

Loisirs
Activités pratiquées durant le temps libre, pour le plaisir, la détente ou le divertissement.

Non spécifié
En cas de doute, la signification n'est pas claire et l'intention de l'auteur n'est pas supposée.

Audience

Public Général
Tous les membres du public sans restriction d'age, de genre et d'expertise.

Enfants
Un etre humain jeune (13 ans ou moins).

Famille
Un groupe d'un ou plusieurs parents et leurs enfants vivant ensemble comme une unité.

Chercheurs
Quiconque possède une expertise professionnelle sur les données, le numérique, l'art, le design et l'artisanat.

Personnes Handicapées
Individus ayant une limitation physique, sensorielle, mentale ou psychique.

Créateur
L'individu qui a créé l'artefact.

Autre
Tout utilisateur non déjà listé.

Non spécifié
En cas de doute, la signification n'est pas claire et l'intention de l'auteur n'est pas supposée.

Nature

Données numériques natives
Données naissent dans un environnement numérique.

Données numérisées
Digitalisation des informations préexistantes dans le monde physique.

Lieu

Domicile
Un lieu où l'individu vit.

Espace de Travail
Un lieu où un individu travaille.

Espace Public
Un lieu généralement ouvert et accessible aux personnes.

Corps
Porté comme vetements, chaussures, accessoires ou art corporel.

Extérieur
Dans un environnement extérieur entouré par la nature.

École
Un espace d'apprentissage.

Espace de Commerce*
Un espace dédié aux activités commerciales.

Non spécifié
En cas de doute, la signification n'est pas claire et l'intention de l'auteur n'est pas supposée.

Durée de collecte

Court
La collecte s'effectuent sur une période très brève, typiquement en quelques minutes ou heures

Moyen
La collecte s'étend sur plusieurs jours à quelques semaines

Long
La collecte s'étend sur de longues périodes, de plusieurs mois à des années.

Temps réel
Collecte automatisé d'un flux continu de données.

Classification

Mobilité

Borné

La physicalisation est confinée à une position particulière et n'est as destinée à etre repositionnée.

Non borné

La physicalisation est concue pour la mobilité et peut se déplacer librement dans l'espace.

Durée d'encodage

Éphémère

Les données sont affichées pour une courte période de temps.

Persistante

Les données sont affichées aussi longtemps que l'utilisateur le souhaite.

Permanente

Les données sont intégrées de manière permanente dans la physicalisation.

Matérialisation

Objets Sculptures

Un lieu où l'individu vit.

Étiquettes Intégrées

Un espace d'apprentissage.

Spatial

Un lieu où un individu travaille.

Affichages Lumineux

Utilisation de la lumière (LEDs) pour coder et afficher des données.

Corps humain

Un lieu généralement ouvert et accessible aux personnes.

Edibilisation

Codage des données à travers des aliments, transformant l'information en expérience gustative.

Affichages fluidiques

Dans un environnement extérieur entouré par la nature.

Classification

Matériel

Electronique

Utilise des composants électroniques manufacturés dans le but de collecter, encoder ou afficher des données

Non electronique

N'utilise aucun composant électronique.

Exprimer

Encourage les utilisateurs à exprimer leurs pensées, sentiments ou idées.

Fictionner

Vise à créer une perception ou une expérience qui peut différer de la réalité.

Sensorialité

Visuelle

Percu à travers le sens de la vue.

Tactile

Percu à travers le sens du toucher.

Auditive

Percu à travers le sensde l'ouie.

Gustative

Percu à travers le sens du gout.

Interactivité

Domicile

Un lieu où l'individu vit.

Espace de Travail

Un lieu où un individu travaille.

Espace Public

Un lieu généralement ouvert et accessible aux personnes.

Index des noms

Matérialiser les données personnelles

Janine Antoni
Durrell Bishop
Andrej Boleslavsky
Paul Cummins & Tom Piper
Analavia Cordeiro
Charly Delwart
Domestic Data Streamers
Jose Duarte
Hampus Edström
Federica Fragapane
Frank Gilbreth
Francois Morellet
Laura Frick
Juana Gómez
Hiroshi Ishiguro
Markus Kison
Olga Kisseleva
Daniel Leithinger
Albertine Meunier
Émilie Perotto

Janine Antoni

Slumber 1994-2000

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer, Réfléchir

Audience
Public général

Lieu
Non spécifié

Type
Santé & Bien-etre

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Temps réel
Long

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Permanente

Matérialisation
Objet/Sculpture
Spatial

Matériel
Electronique
Non electronique

Interaction

Sensorialité
Analyser, Eduquer

Interactivité
Moyen

La performance-installation "Slumber" de Janine Antoni, conduite entre 1994 et 2000, tisse une trame où se melent expression artistique, sommeil et processus invisibles de l'inconscient. L'artiste déploie un métier à tisser, un lit, une chemise de nuit et une machine EEG, cet appareil-enregistreur de l'activité cérébrale, détourné ici pour capturer les mouvements occulaire dans le silence de la phase de sommeil paradoxal (REM). Chaque mouvement oculaire devient alors un signifiant, un motif tissé au jour le jour, sculpté dans le temps et offert au regard public. Slumber s'impose comme une réappropriation poétique de cette donnée intime, un geste artistique qui recompose l'invisible dans la matière, un espace où l'acte créatif s'érige en une parole tissée à meme le reve..





Source
Janine Antoni's website, accessible ici.

Durrell Bishop

Marble Answering Machines
1992

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer, Réfléchir

Audience
Public général

Lieu
Espace de travail

Type
Interactions sociales

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Court

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet/Sculpture

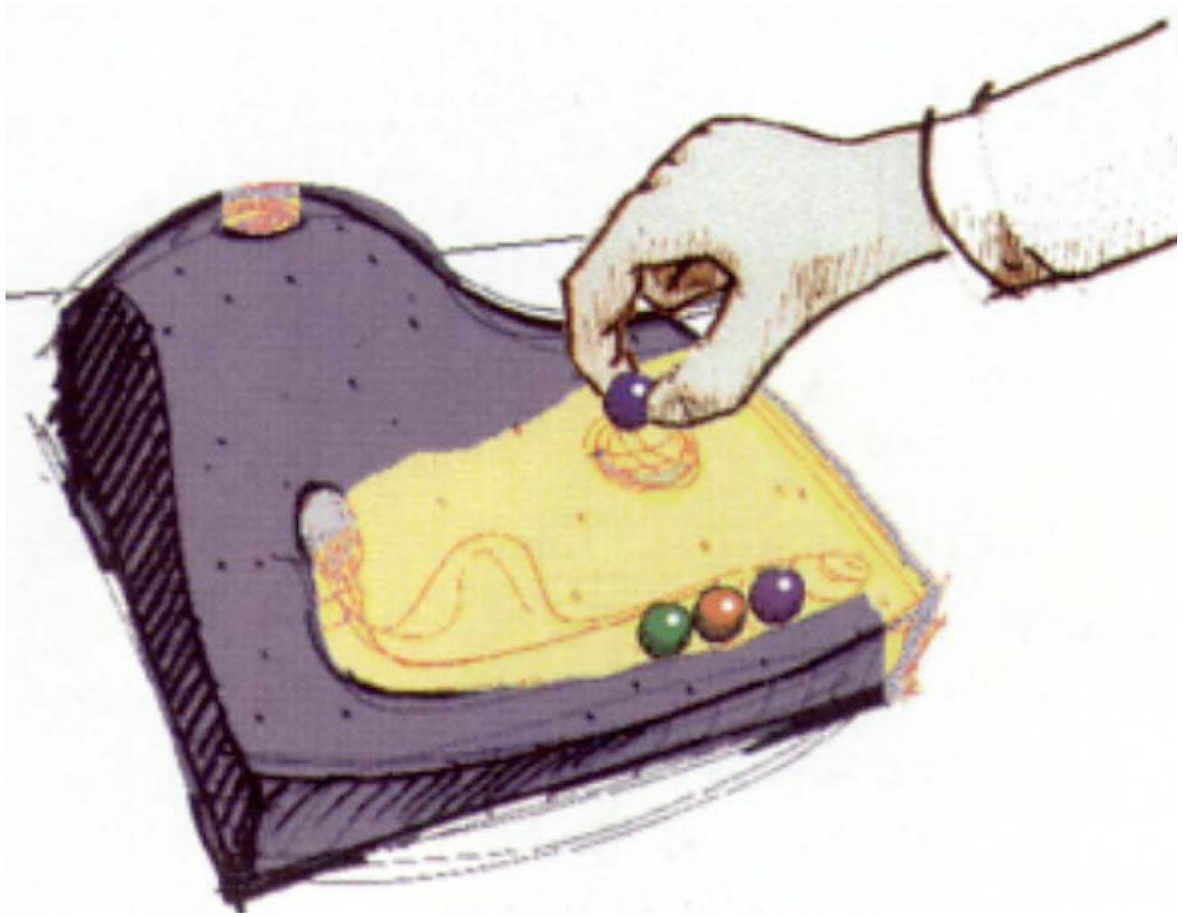
Matériel
Non electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Moyen

En 1992, Durrell Bishop, alors étudiant au Royal College of Art, inaugure une interface tangible pionnière qui redéfinit le rapport entre utilisateur et machine. Le répondeur qu'il concoit matérialise la donnée vocale en libérant une bille à chaque message recu, chaque bille devient ainsi le signifiant d'un message enregistré. L'ordre des billes n'est plus simplement chronologique, mais sémiologique : chaque bille agit comme un vecteur d'information, une porte ouverte vers l'interaction. Lorsque l'utilisateur insère la bille dans une encoche dédiée, il accède au contenu du message et rétablit le lien entre émetteur et récepteur. Le dispositif joue sur les frontières entre le numérique et le tangible, offrant la possibilité de rediriger la bille, et donc le message, vers d'autres destinataires, ce qui crée un réseau de signes manipulables. Par un simple geste, la bille placée dans le réceptacle du téléphone déclenche un rappel de l'appelant d'origine et prolonge ainsi l'échange dans un espace où le signe, libéré du simple écran, retrouve sa dimension matérielle et symbolique.



Source
Site internet Dataphys, 2024, accessible ici.

Andej Boleslavsky

Oeil Google
2012

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer, Reflechir

Audience
Public général

Lieu
Espace Public

Type
Productivité

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Moyen

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet/Sculpture

Matériel
Non electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Faible

L'artiste Andrej Boleslavsky concoit "Oeil Google", une sculpture de données générative qui réintroduit la donnée dans une dimension à la fois tangible et esthétique. À travers la visualisation des flux de Google Analytics sur une année entière, l'oeuvre transforme ces données abstraites en une cartographie tridimensionnelle, où les variations de hauteur reflètent l'intensité des événements marquants. Les sommets signalent les moments d'activité accrue, tels que les offres d'emploi et les festivals, tandis que les creux traduisent les périodes d'inactivité, comme les vacances ou les heures nocturnes. Cette approche déploie une nouvelle sémiologie, où la forme circulaire évoque l'iris d'un "il, symbole d'une surveillance constante exercée par les systèmes informatiques. L'"uvre met en lumière l'évolution des flux de visite, révélant ainsi le rythme d'une journée et les dynamiques d'une année entière. Par cette matérialisation, l'artiste engage une réflexion critique sur la collecte omniprésente des données, tout en démontrant la capacité à lire ces informations sous un prisme esthétique, redonnant à la donnée brute une place dans l'univers sémiotique contemporain, où le signe retrouve sa matérialité et son sens dans l'espace artistique.



Source
Site internet Andej Boleslavsky, ID144, accessible ici.

Paul Cummins & Tom Piper

888,246 flowers
2018

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer, Reflechir

Audience
Public général

Lieu
Espace Public

Type
Autre

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Court

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet/Sculpture

Matériel
Non electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Faible

Dans le cadre du centenaire de l'entrée de la Grande-Bretagne dans la Première Guerre mondiale, l'installation monumentale "Blood Swept Lands and Seas of Red" s'établit à la Tour de Londres, réactivant la mémoire collective à travers une œuvre de grande envergure. L'artiste en céramique Paul Cummins, en collaboration avec le scénographe Tom Piper, concoit une exposition immersive qui matérialise le sacrifice humain à travers 888 246 coquelicots en céramique. Chaque fleur incarne la vie d'un soldat britannique tombé, traduisant par cette accumulation un décompte visuel des pertes de guerre. La mise en scène autour de la Tour de Londres crée un espace de contemplation, où le visiteur est invité à saisir l'ampleur du conflit et à s'immerger dans une réflexion personnelle. L'œuvre associe ainsi art et mémoire, convoquant à la fois l'histoire et le présent dans une démarche commémorative qui cherche à dépasser le simple hommage. Par la vente des coquelicots, le projet s'engage également à soutenir des associations caritatives, liant la réminiscence historique à un acte solidaire concret, tout en réinscrivant le passé dans une dynamique contemporaine de transmission et de résilience.



Source
Journal du Design, 2024, accessible ici.

Analavia Coredeiro

Computer dance 0” > 45” 1973

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer

Audience
Chercheurs, Artistes

Lieu
Espace Public

Type
Interactions sociales

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Court

Mobilité
Non bornée

Durée d’encodage
Persistante

Matérialisation
Spatial, etiquettes, affichage lumineux

Matériel
Non electronique

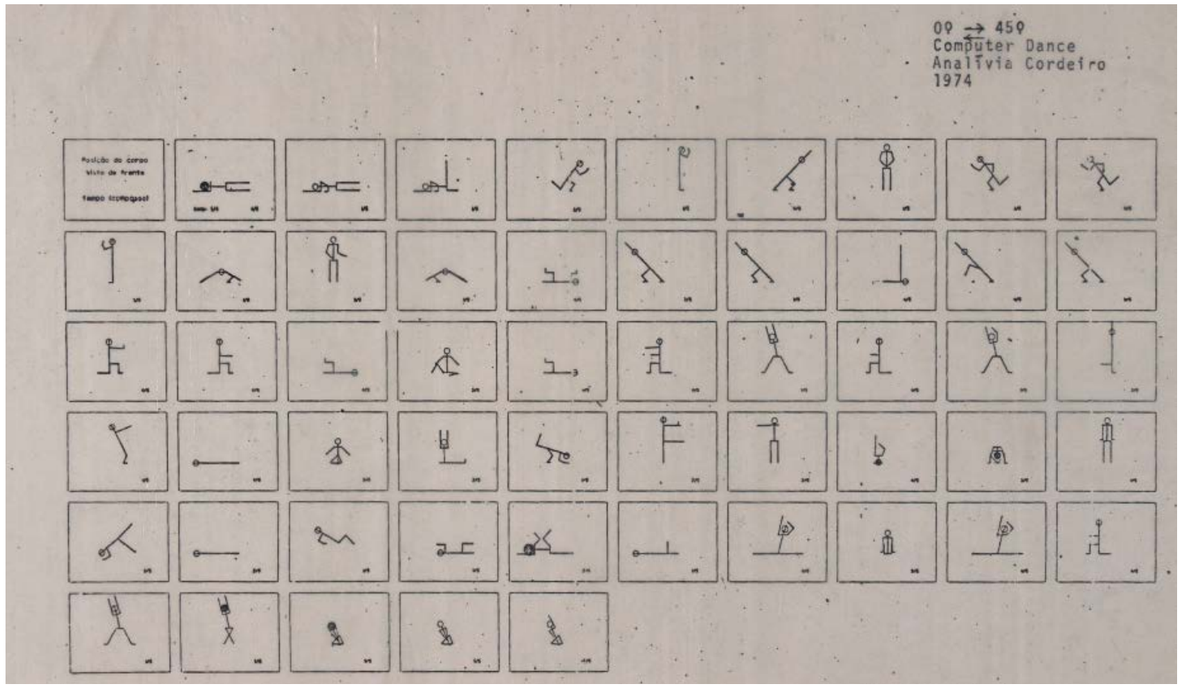
Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Moyen

Le projet ”Computer Dance" d’Analivia Cordeiro, figure pionnière du vidéo-art au Brésil et de la danse informatisée sur la scène internationale entre 1973 et 1976, réinvente l’espace chorégraphique en y introduisant des algorithmes. En s’appuyant sur le langage de programmation Fortran IV, l’artiste structure les mouvements des danseurs et les instructions vidéo, créant ainsi un dialogue critique avec une société en pleine informatisation. ”uvres phares telles que M3X3 et 0=45” interrogent la tension entre liberté et planification, où chaque geste est à la fois contraint par la logique mathématique et libéré par la créativité humaine. La fragmentation corporelle et les perceptions spatio-temporelles, au centre de cette recherche, redéfinissent les contours de la performance, marquant un tournant dans la relation entre l’art, la technologie et l’inconscient collectif. Cordeiro ouvre un champ réflexif, où l’algorithme devient un vecteur de création, placant la danse au croisement des signes numériques et de l’expression humaine.





Source
Site internet Analavia Coredeiro, accessible ici.

Charly Delwart

Databiographie
2019

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer

Audience
Chercheurs, Artistes

Lieu
Tous

Type
Tous

Nature
Données numériques
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Long

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet

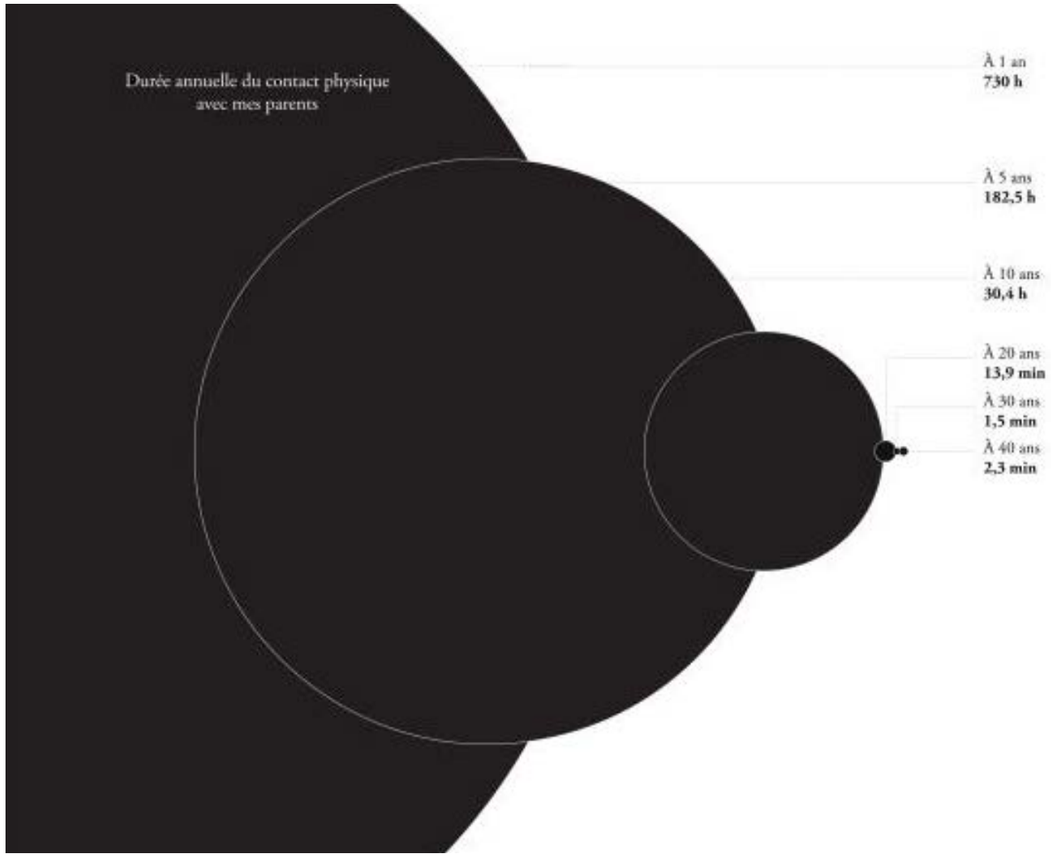
Matériel
Non electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Faible

Dans "Databiographie", Charly Delwart engage une exploration où sa vie individuelle se déploie sous forme de données chiffrées. Chaque élément de son récit, qu'il s'agisse de statistiques de fragments de son existence ou d'aspects situationnels plus factuels, contribue à la création d'une nouvelle "cartographie du soi". Avec 1306 bandes dessinées lues, 2135 livres estimés, 124 840 kilomètres parcourus à vélo ou 978 390 000 battements de c"ur en 31 ans, l'auteur ne propose pas seulement une autobiographie, mais une interprétation sémiotique de la vie humaine. Ces chiffres, devenus signifiants, transcendent leur dimension quantitative pour interroger les récits personnels et la manière dont les données faconnent aujourd'hui nos perceptions. Cette "oeuvre ne se contente pas de quantifier, elle inscrit l'existence dans un espace où l'art et la donnée se rejoignent, un espace qui défie les frontières entre privé et public, humain et numérique, en ouvrant la voie à une réécriture des récits à travers le prisme des données.



Source
Site internet Flammarion, accessible ici.

Domestic Data Streamers

Datta Critters 2020

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer

Audience
Chercheurs, Artistes

Lieu
Espace Public

Type
Interactions sociales

Nature
Données numériques
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Temps réel

Mobilité
Non bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet/Sculptures, Spatial

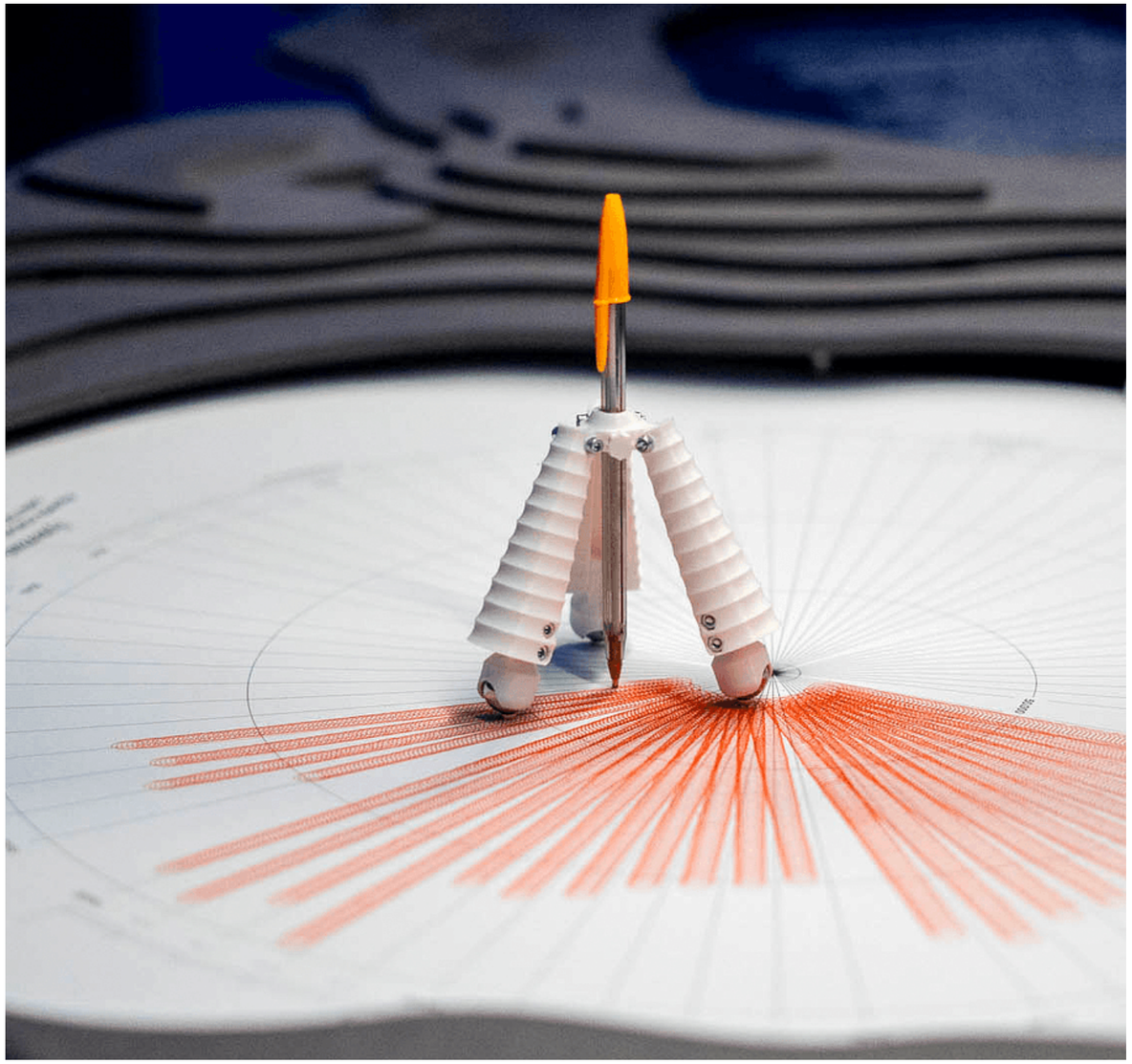
Matériel
Non electronique
Electronique

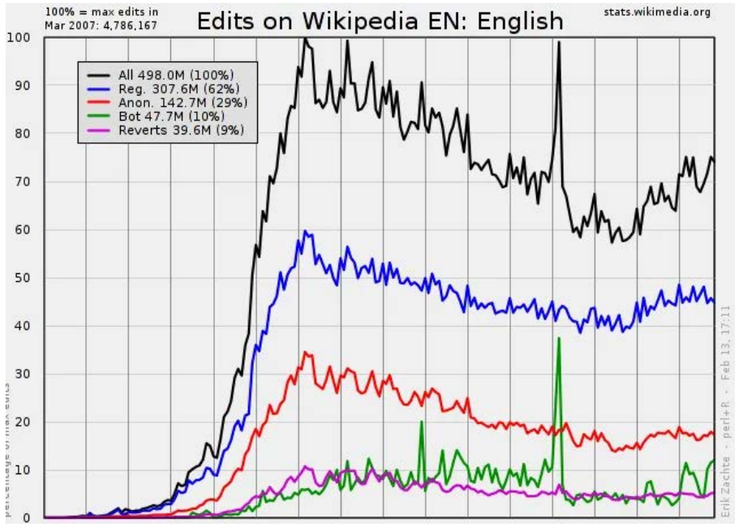
Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Faible

Le projet "Data Critters", conduit par Domestic Data Streamers en collaboration avec Banzai Turba et Hamill Industries, réinvente la manière dont nos interactions en ligne se matérialisent dans l'espace physique. À travers une cartographie des traces numériques, les créateurs élaborent des "créatures mécaniques de données" qui transforment les flux d'information en signes tangibles. Inspiré par la figure du scribe contemporain, dans un monde où 64,4 % de la population vit connectée, le projet interroge la substance des traces laissées par nos activités numériques. Chaque créature incarne un flux spécifique : le Syncreatia Cognitium reflète les 7 200 modifications effectuées sur Wikipédia chaque heure, le Validatus Sociae traduit les 4,2 milliards de likes quotidiens d'Instagram, et le Verbatim Connexum donne forme aux 4,17 milliards de messages WhatsApp envoyés toutes les heures. Ces dispositifs se positionnent à la croisée de l'art et de la critique sociale, questionnant à la fois la représentation, la durabilité et l'impact environnemental de nos usages numériques. En matérialisant ce qui semblait intangible, Data Critters propose un nouvel espace d'exploration sémiologique où l'héritage digital devient un vecteur de réflexion sur l'écosystème global des données.





Source
Site internet Domestic Data Streamers, accessible ici.

Jose Duarte

Handmade Visual-ization tool kit

2011

Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer

Audience
Chercheurs, Artistes

Lieu
Tous

Type
Tous

Nature
Données numériques
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Court

Mobilité
Non bornée

Durée d'encodage
Ephémère

Matérialisation
Objet/Sculptures

Matériel
Non electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Fort

Le designer colombien Jose Duarte propose avec la conception du "Handmade Visual-ization Toolkit",une nouvelle voie pour réintégrer la donnée dans un espace tan-gible. Par le recours à des éléments tels que desballons, ruban adhésif, balles en caoutchouc, des diagrammes de Venn, des graphiques de surface, des représenta-tions en bulles il crée des représenta-tions qui ancrent l'information dans une matérialité pour s'adapter à des contex-tes variés. L'artiste libère l'acte de visualiser les données et permet à chacun de s'approprier, manipuler et reconstru-ire l'information de manière artisanale et ludique.



Source
Site internet Jose Duarte - Handmadevisuals, accessible ici.

Hampus Edström Budget tool 2010

Le designer suédois Hampus Edström développe le "Budget Tool" dans le but de transformer la gestion des finances personnelles. Concu pour aider les ménages en difficulté, cet outil offre une visualisation simple mais dynamique des données financières, en matérialisant le rapport entre revenus et dépenses sous la forme d'un diagramme à barres ajusté en temps réel. Composé d'un assistant numérique personnel à écran tactile et d'un logiciel sur mesure, le "Budget Tool" ne se contente pas de faciliter le suivi des finances, il transforme cette tache souvent percue comme fastidieuse en une expérience à la fois visuelle et interactive

Contexte

Objectif
Éduquer, Analyser

Audience
Public Général

Lieu
Domicile

Type
Consommation & finance

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Temps réel

Mobilité
Non bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet/Sculptures, Affichages Lumineux

Matériel
Electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Moyen



Source
Site internet Yankode, 2024, accessible ici.

Federica Fragapane

From Vincent to Theo
2015

Contexte

Objectif
Analyser, Jouir

Audience
Public Général

Lieu
Espace Public

Type
Interactions sociales

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Long

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet

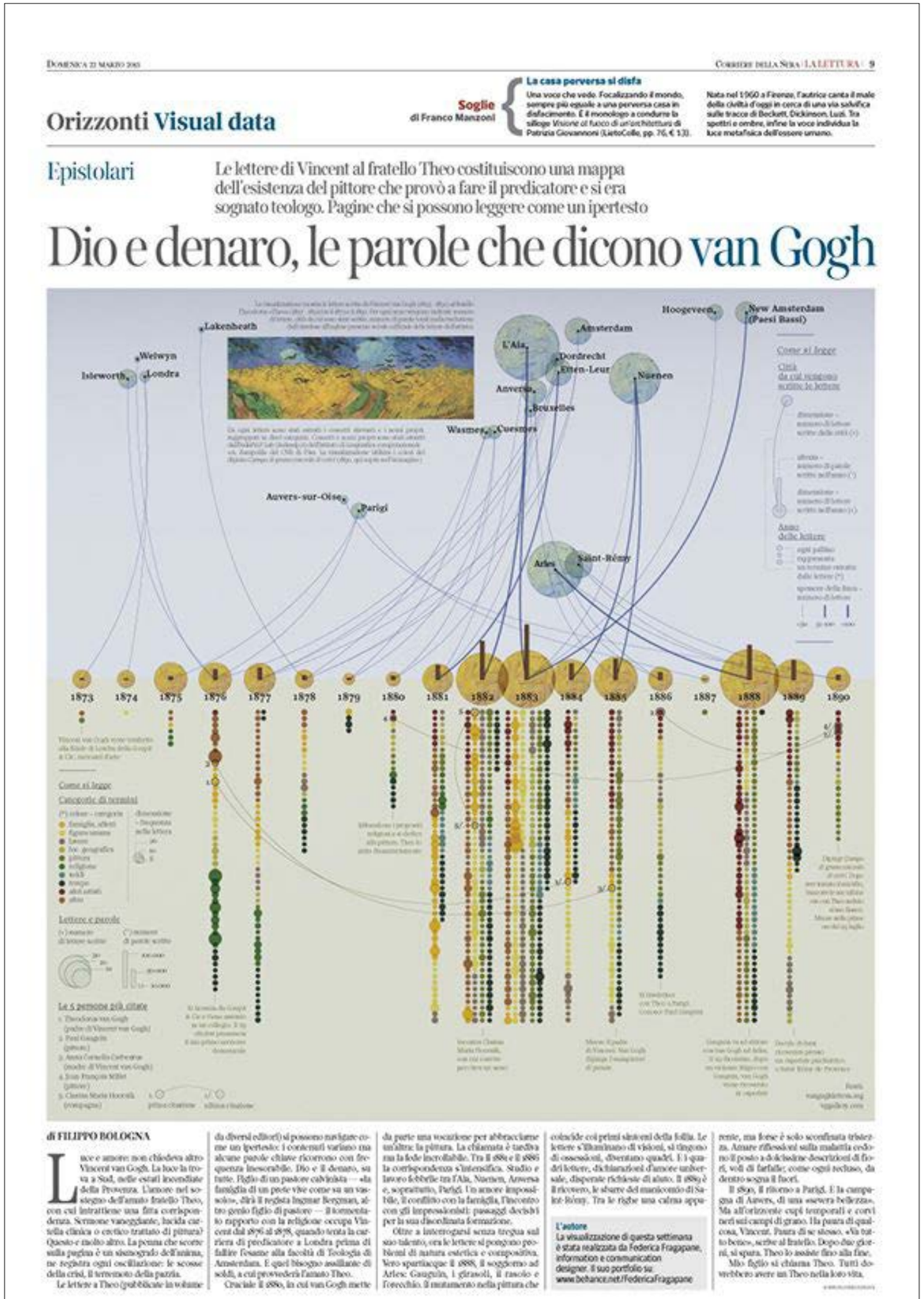
Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Faible

Federica Fragapane, en collaboration avec l'Institut de linguistique computationnelle "Antonio Zampolli" et ItaliaNLP Lab, réintroduit la correspondance entre Vincent van Gogh et son frère Theo dans un cadre sémiologique avec "From Vincent to Theo". Ce projet inscrit les lettres échangées entre 1873 et 1890 dans un espace où chaque année, chaque ville d'origine et chaque mot consigné se transforment en signes, organisés en dix catégories distinctes. Concue pour la rubrique Visual Data de La Lettura, cette oeuvre propose une nouvelle lecture, jouant du signe et du récit, où l'intime et l'écrit se croisent et se recomposent en une cartographie visuelle, pour révéler sous un autre prisme la richesse de cette correspondance.



DOMENICA 22 MARZO 2015 — CORRIERE DELLA SERA | LA LETTURA | 9

Orizzonti Visual data

Soglie di Franco Manzoni

La casa perversa si disfa
Una voce che vede. Focalizzando il mondo, sempre più ostile a una perversa casa in disfacimento. È il monologo a condurre la silloge *Visione al fuoco di un'architettura* di Patrizia Giovannoni (LietoColle, pp. 70, € 13).

Nata nel 1960 a Firenze, l'autrice canta il male della civiltà d'oggi in cerca di una via salvifica sulle tracce di Beckett, Dickinson, Luzi. Tra spettri e ombre, infine la voce individua la luce metafisica dell'essere umano.

Epistolari

Le lettere di Vincent al fratello Theo costituiscono una mappa dell'esistenza del pittore che provò a fare il predicatore e si era sognato teologo. Pagine che si possono leggere come un ipertesto

Dio e denaro, le parole che dicono van Gogh

di FILIPPO BOLOGNA

Luce e amore: non chiedeva altro Vincent van Gogh. La luce la trova a Sud, nelle estati incendiate della Provenza. L'amore nel sostegno dell'amato fratello Theo, con cui intrattiene una fitta corrispondenza. Sermone vaneggiante, lucida cartella clinica o erotico trattato di pittura? Questo e molto altro. La penna che scorre sulla pagina è un sismografo dell'anima, ne registra ogni oscillazione: le scosse della crisi, il terremoto della pazzia.

Le lettere a Theo (pubblicate in volume da diversi editori) si possono navigare come un ipertesto: i contenuti variano ma alcune parole chiave ricorrono con frequenza inesorabile. Dio e il denaro, su tutte. Figlio di un pastore calvinista — «la famiglia di un prete vive come su un vassoio», dirà il regista Ingmar Bergman, altro genio figlio di pastore — il tormentato rapporto con la religione occupa Vincent dal 1876 al 1878, quando tenta la carriera di predicatore a Londra prima di fallire l'esame alla facoltà di Teologia di Amsterdam. E quel bisogno assillante di soldi, a cui provvederà l'amato Theo.

Cruciale il 1886, in cui van Gogh mette da parte una vocazione per abbracciarne un'altra: la pittura. La chiamata è tardiva ma la fede incrollabile. Tra il 1886 e il 1886 la corrispondenza s'intensifica. Studio e lavoro febbrile tra l'Aia, Nuenen, Anversa e, soprattutto, Parigi. Un amore impossibile, il conflitto con la famiglia, l'incontro con gli impressionisti: passaggi decisivi per la sua disordinata formazione.

Oltre a interrogarsi senza tregua sul suo talento, ora le lettere si popolano peobleni di natura estetica e compositiva. Vero spartiacque il 1888, il soggiorno ad Arles: Gauguin, i girasoli, il rasoio e l'orecchio. Il mutamento nella pittura che coincide coi primi sintomi della follia. Le lettere s'illuminano di visioni, si tingono di ossessioni, diventano quadri. E i quadri lettere, dichiarazioni d'amore unilaterale, disperate richieste di aiuto. Il 1889 è il ricovero, le sbarre del manicomio di Saint-Rémy. Tra le righe una calma apparente, ma forse è solo sconfinata tristezza. Amare riflessioni sulla malattia cedono il posto a dolcissime descrizioni di fiori, voli di farfalle; come ogni recluso, da dentro sogna il fuori.

Il 1890, il ritorno a Parigi. E la campagna di Auvers, di una «severa bellezza». Ma all'orizzonte cupi temporali e corvi neri sui campi di grano. Ha paura di qualcosa, Vincent. Paura di se stesso. «Va tutto bene», scrive al fratello. Dopo due giorni, si spara. Theo lo assiste fino alla fine.

Ma figlio si chiama Theo. Tutti dovrebbero avere un Theo nella loro vita.

L'autore
La visualizzazione di questa settimana è stata realizzata da Federica Fragapane, information e communication designer. Il suo portfolio su: www.behance.net/FedericaFragapane

Source
Site internet Behance, Federica Fragapane, 2024, accessible ici.

Frank Gilbreth

Wire Models of Factory Worker Movements
1915

Contexte

Objectif
Analyser

Audience
Chercheurs

Lieu
Non spécifié

Type
Productivité
Apprentissage

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Court

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Permanent

Matérialisation
Objet/Sculupture

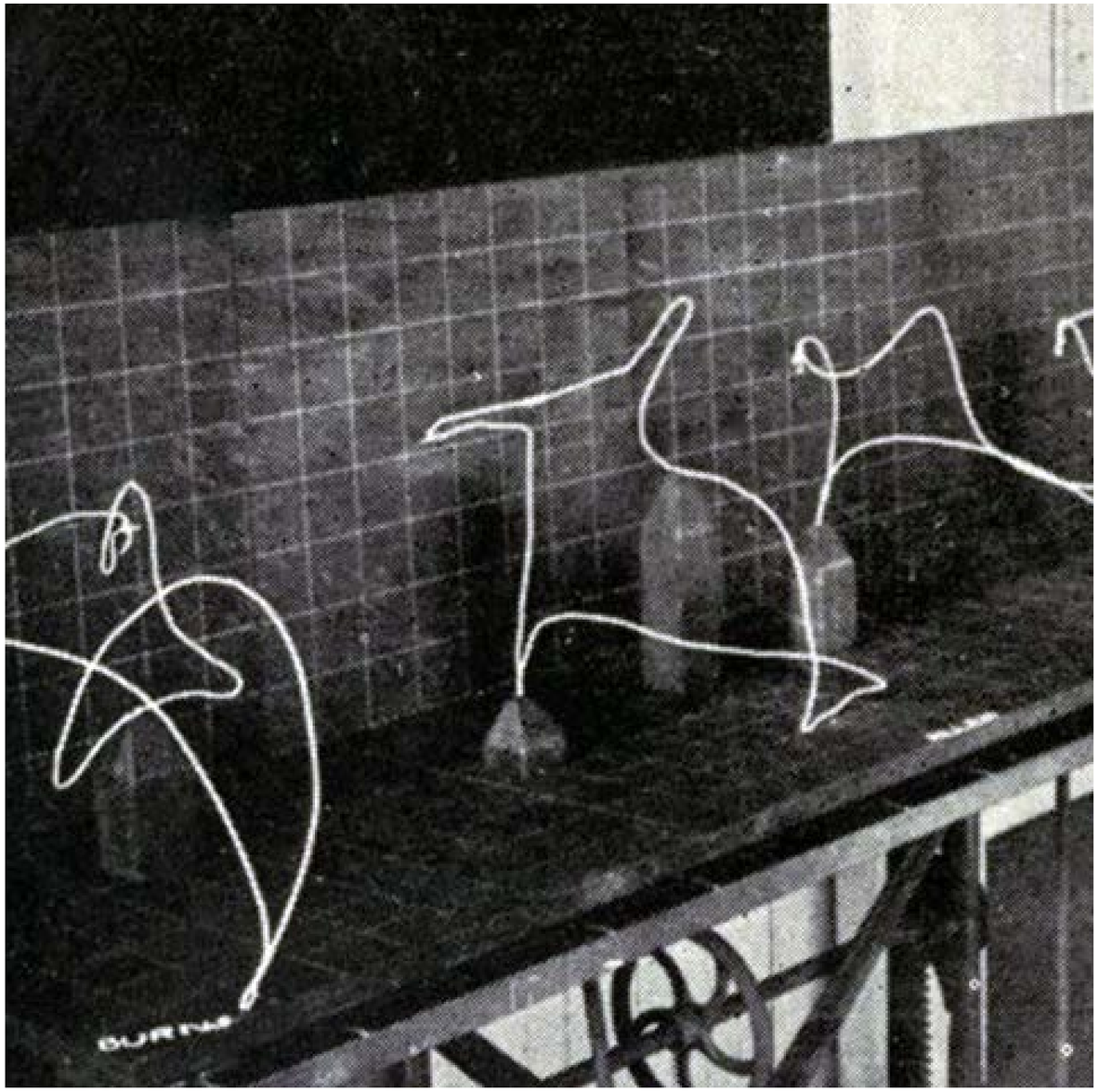
Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Faible

Les modèles filaires 3D des trajectoires de mouvements de la main, ou chronocyclegraphes, concus par Frank Gilbreth, ne relèvent pas seulement de la technique, ils incarnent une nouvelle approche du du mouvement dans l'industrie. Pionnier dans l'étude des gestes au travail. A partir de photographies en accéléré, il crée des modèles physiques capturant les trajectoires des mains en action. Frank Gilbreth propose ainsi une nouvelle lecture du corps au travail, où l'éphémère mouvement humain se matérialise dans un espace concret, le fil de fer.



Source
Internet Archive, accessible ici

Francois Morellet

Répar-tition aléatoire de 40000 carrés
1993

Contexte

Objectif
Analyser

Audience
Public Général

Lieu
Espace Public

Type
Interactions sociales

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Court

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Permanent

Matérialisation
Objet/Sculupture

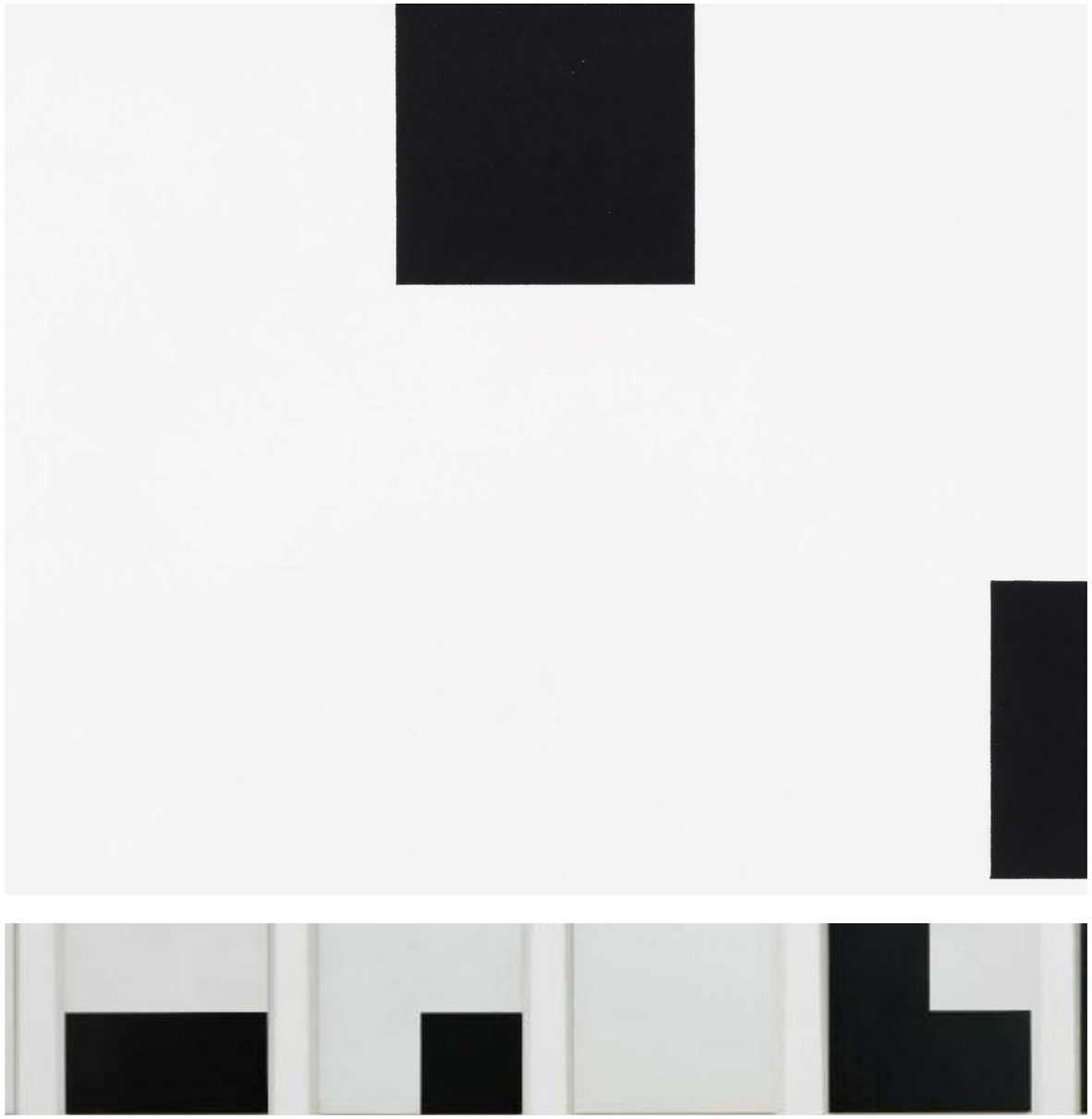
Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Faible

Francois Morellet, avec son "uvre "Répar-tition aléatoire de 40 000 carrés suivant les chiffres pairs et impairs d'un annu-aire de téléphone" (1958), s'empare d'un objet du quotidien — un annuaire de télé-phone — pour en faire la base d'un sys-tème créatif. En se basant sur la dis-tinction entre chiffres pairs et impairs, il génère une composition où chaque carré est déterminé par une règle systématique. Ce processus, à la fois mathématique et visuel, transforme la donnée brute en une structure artistique. L'oeuvre interroge la frontière entre le hasard et l'or-dre, où une donnée issue du quotidien se transforme en un motif visuel.



Source
Centre Pompidou, 2024, accessible ici.

Laura Frick

Sleep Patterns 2010-2012

Contexte

Objectif
Analyser, Réfléchir

Audience
Public Général

Lieu
Espace Public

Type
Santé & Bien-etre

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Moyen

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Permanente

Matérialisation
Sculptures

Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Faible

Laura Frick, avec son oeuvre "Pokey Red", réintroduit les données de son sommeil dans un espace où la tangibilité et l'esthétique se rejoignent. En visualisant un mois de données de sommeil de 2011, Frick crée une structure matérielle où chaque détail, pli, et espace découle d'une interprétation des phases de sommeil. L'acte de plier les sections correspondant au sommeil léger laisse davantage de place aux moments de sommeil profond, offrant ainsi une hiérarchisation visuelle qui met en avant la qualité du repos plutot que sa simple durée. "Pokey Red" devient ainsi une cartographie des rythmes biologiques, interrogeant la manière dont l'art peut donner forme à l'information personnelle.

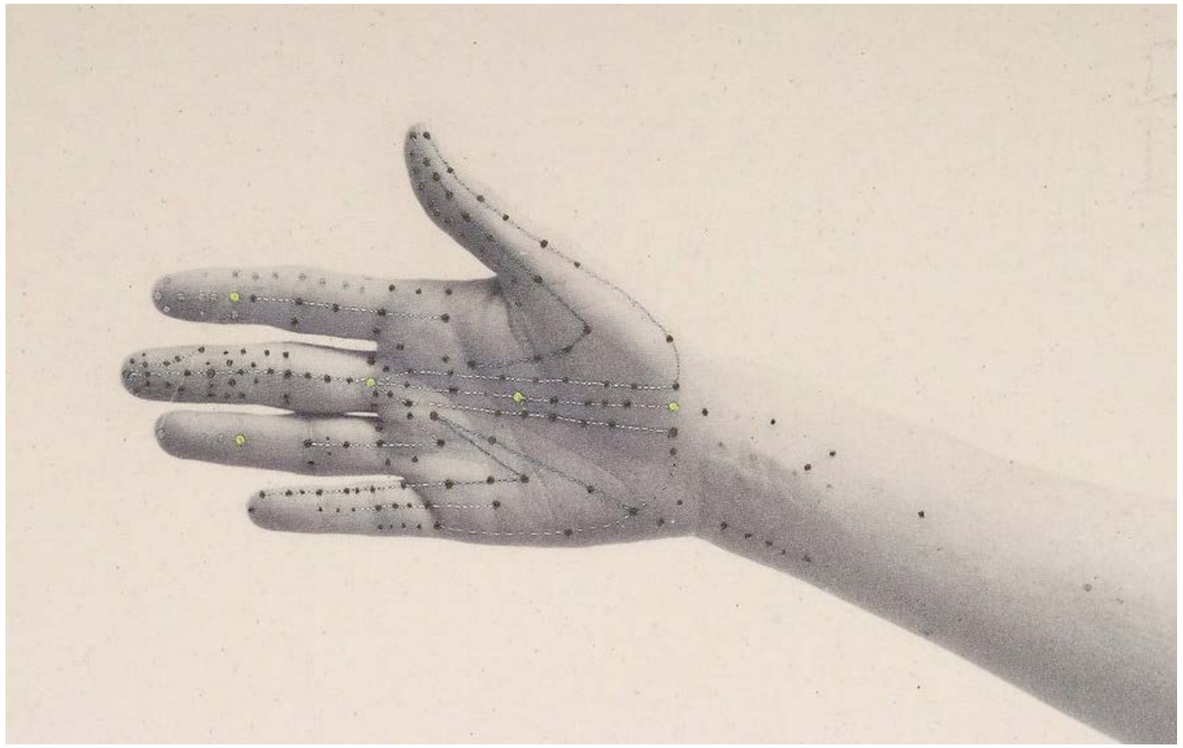


Source
Site internet Laura Frick, accessible ici.

Juana Gómez

Construc-tural
2015

Juana Gómez, une artiste avant-gardiste chilienne, confère aux données personnelles une dimension à la fois artistique et introspective à travers son projet unique de broderie anatomique. "Constructural" explore la relation entre le corps humain et les réseaux invisibles qui le traversent. À travers un autoportrait brodé sur tissu, l'artiste décompose et recompose les structures internes du corps – os, muscles, nerfs – en les reliant à des systèmes plus larges, comme l'énergie ou l'information. Chaque point de broderie inscrit la biologie dans une nouvelle lecture, où le corps devient à la fois matière et symbole.



Contexte

Objectif
Réfléchir

Audience
Public Général

Lieu
Espace Public

Type
Santé & Bien-etre

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Moyen

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Permanente

Matérialisation
Sculptures

Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Faible

Source
Site internet Juana Gomez, accessible ici.

Hiroshi Ishiguro

Geminoid HI-4
2016

Contexte

Objectif
Réfléchir

Audience
Chercheurs
Public Général

Lieu
Non spécifié

Type
Non spécifié

Nature
Données numérisées

Structure

Durée de collecte
Long, Temps réel

Mobilité
Non bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Sculptures

Matériel
Electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Forte

Le projet Geminoid HI-4 d'Hiroshi Ishiguro propose une nouvelle exploration des frontières entre l'humain et son double artificiel. Cet android, concu à l'image d'Ishiguro lui-meme, redéfinit l'idée de la présence à distance en imitant avec une précision troublante les comportements humains. Avec ses seize degrés de liberté, Geminoid HI-4 est capable de reproduire une gamme étendue de mouvements humains complexes. 1. Doté d'une hauteur variant de 140 cm (assise) à 180 cm (debout) et d'une largeur de 100 cm, il fonctionne grace à seize actionneurs pneumatiques commandés par un système externe. Ishiguro propose ainsi une réflexion sur un nouvel espace où l'humain et son double mécanique se rejoignent dans un dialogue entre présence, imitation, technique et illusion.

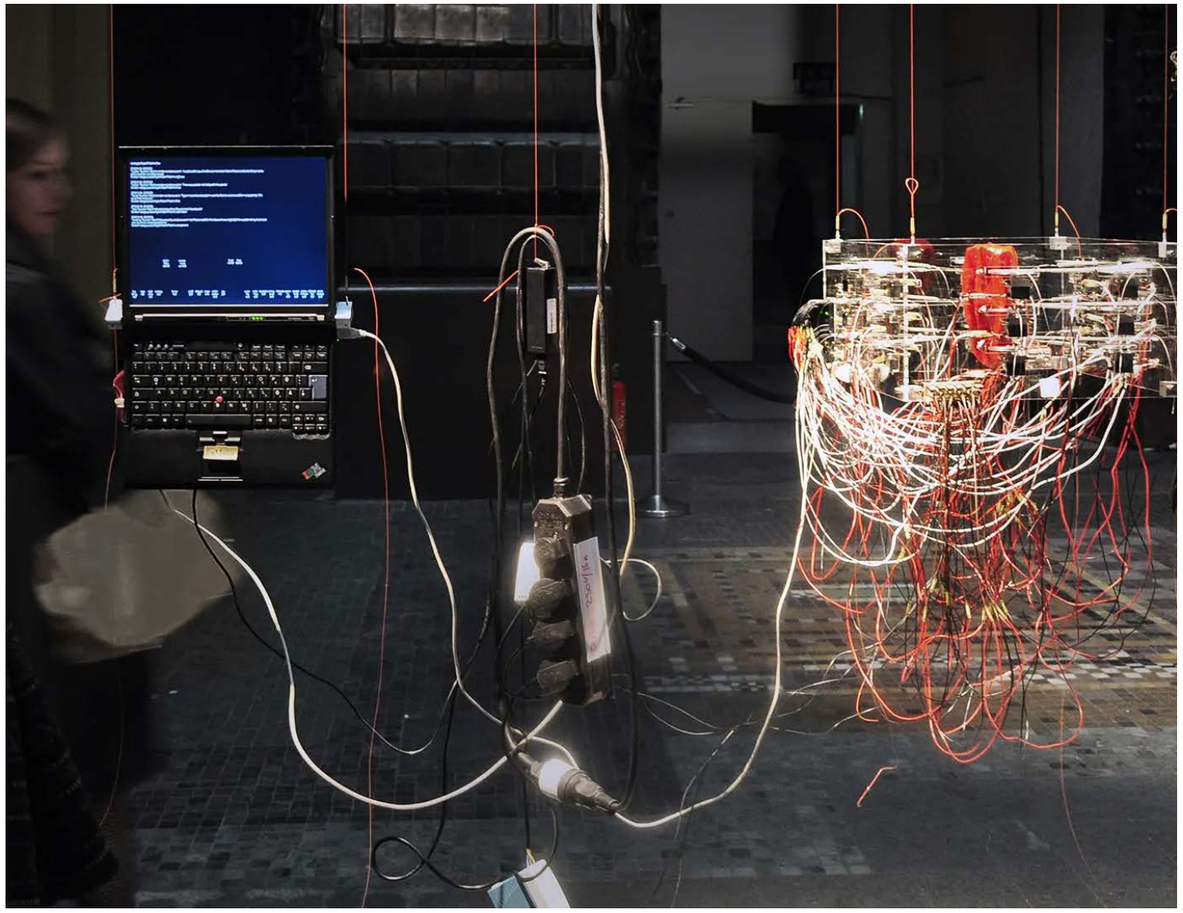


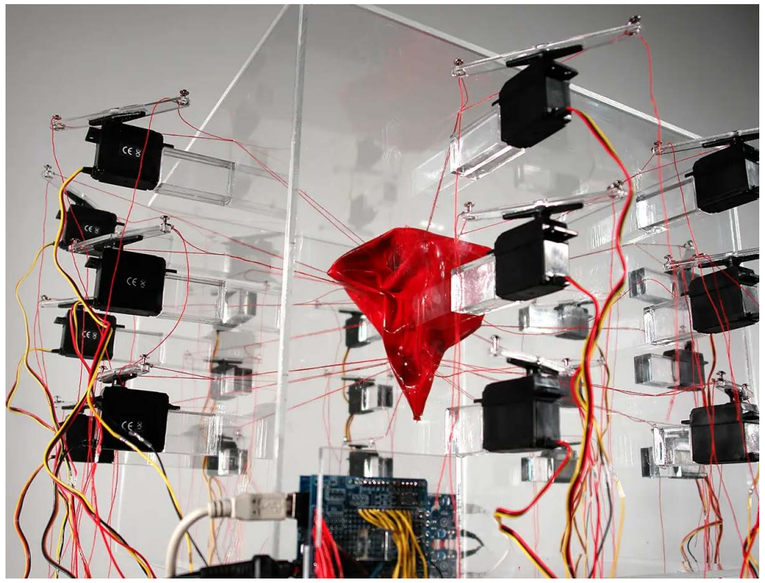
Source
Site internet Hiroshi Ishiguro, accessible ici.

Markus Kison

Pulse
2008

L'artiste Markus Kison, avec son projet Pulse, visualise en direct les émotions récentes exprimées sur des blogs comme blogger.com. Basé sur le modèle de Robert Plutchik, qui décrit huit émotions principales et leurs variations, Pulse utilise un cone tridimensionnel pour les représenter. Chaque fois qu'une étiquette émotionnelle, ou l'un de ses synonymes, est détectée dans une entrée de blog récente, l'objet en mouvement se modifie, élargissant son cone dans l'une des 24 directions. L'artiste à travers cette oeuvre, matérialise concrètement et de manière dynamique un vécu emmotionnel numérique détecté dans son blog.





Contexte

Objectif
Analyser, Exprimer

Audience
Chercheurs
Public Général

Lieu
Non spécifié

Type
Interactions sociales
Santé & Bien-etre

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Court, Temps réel

Mobilité
Non bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Sculptures, Affichages Lumineux

Matériel
Electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Forte

Source
Site internet Markus Kison, accessible ici.

Daniel Leithinger

Relief
2009

Contexte

Objectif
Exprimer

Audience
Chercheurs
Public Général

Lieu
Non spécifié

Type
Données numériques
Données numérisées

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Temps réel

Mobilité
Non bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Sculptures

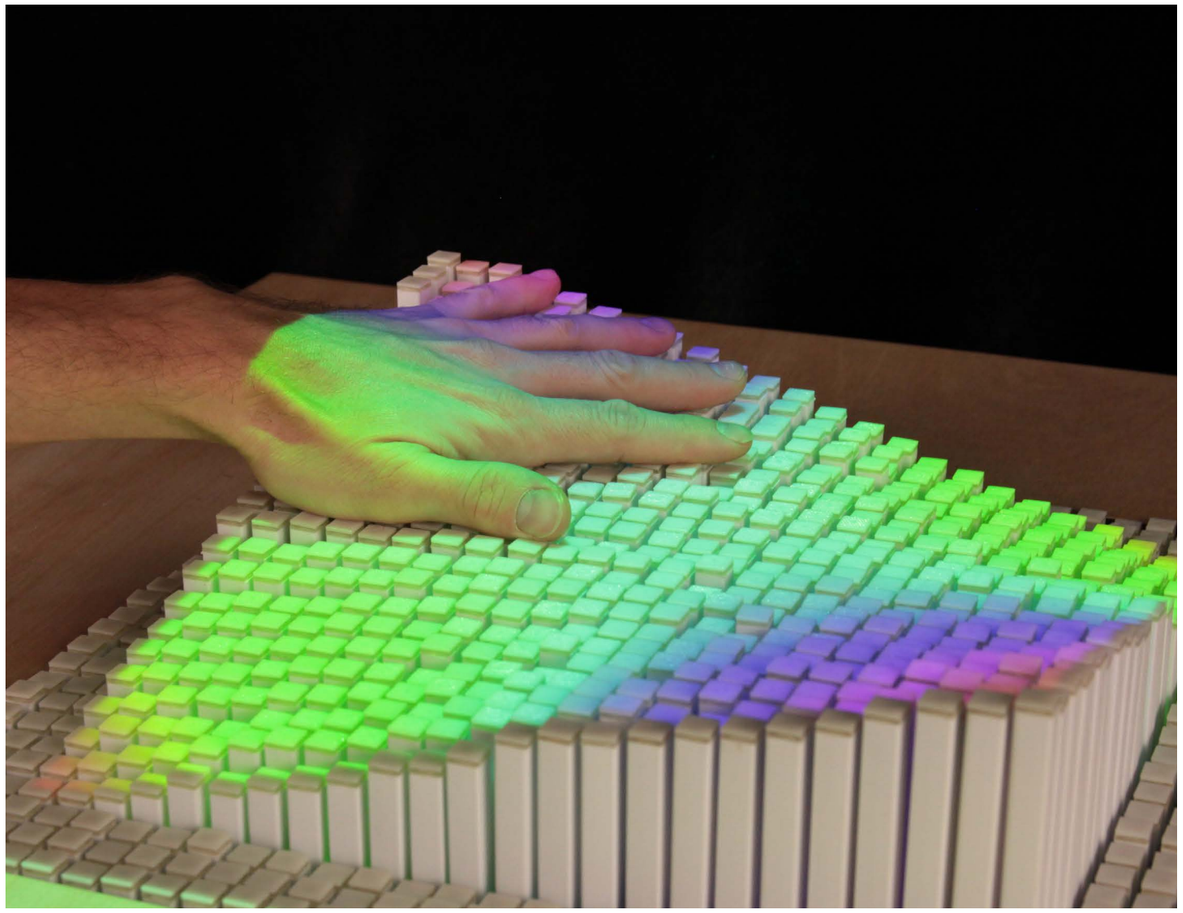
Matériel
Electronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle, tactile

Interactivité
Forte

Daniel Leithinger, doctorant au MIT MediaLab, explore avec son équipe l'interaction avec des écrans de forme. Ils ont concu plusieurs dispositifs composés de broches motorisées capables de réagir aux interactions humaines. Le premier, Relief (2009-2010), équipé de 120 broches, permet à l'utilisateur de modeler des formes en temps réel, avec une surface en caoutchouc et une image projetée. En 2011, la version améliorée Recompose intègre une caméra de profondeur, permettant des gestes à distance pour modifier la forme sans contact direct. Ce dispositif place l'utilisateur au centre du processus, où la matière et la donnée se rencontrent, transformant la visualisation en une expérience tangible et interactive.

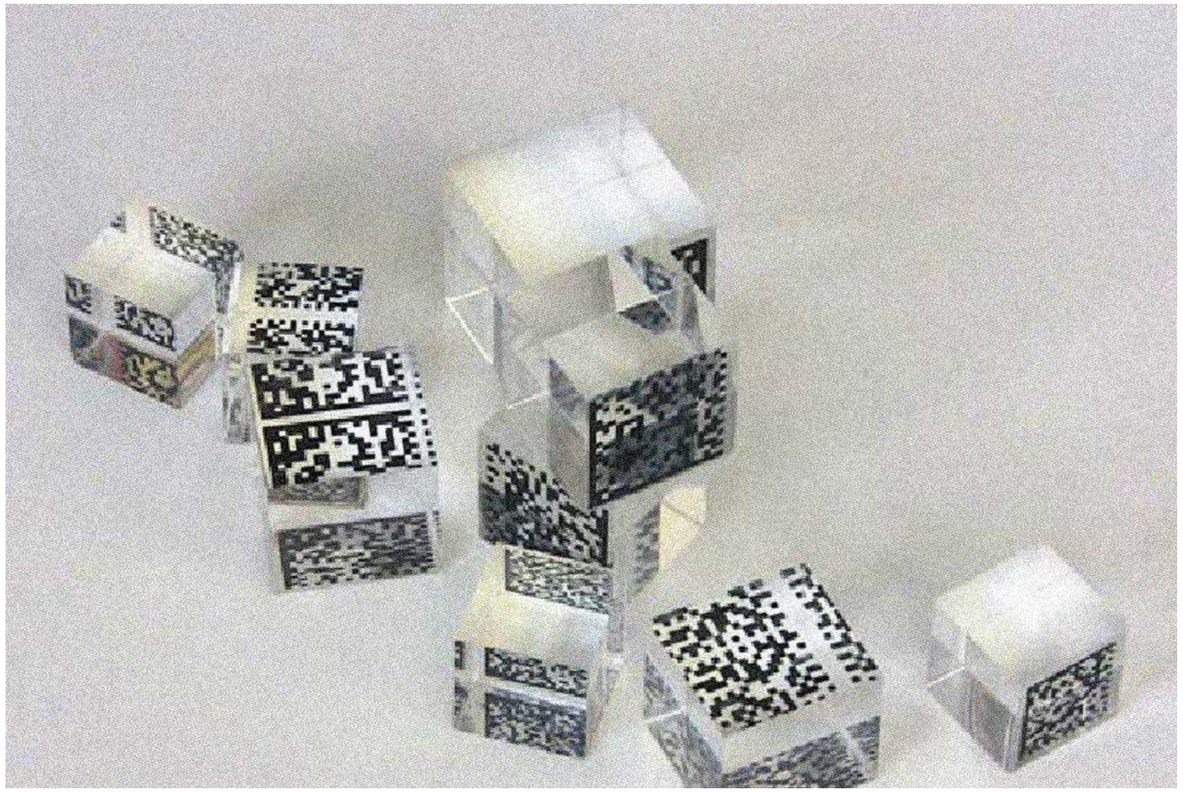


Source
Site internet Intangible Media Lab, 2024, accessible ici.

Olga Kisseleva

Vice Box
2012

L'artiste russe Olga Kisseleva, à travers son installation Vice Box, interroge la frontière entre l'intime et l'extime. Des dés munis de QR codes sont placés dans des boites-écrins, et le spectateur peut les scanner pour accéder à des extraits vidéo de ses proches. Référence à la Boite-en-valise de Marcel Duchamp, cette oeuvre traite de la « mise en boite » des identités, par un processus qui expose ce qui reste habituellement caché.



Contexte

Objectif
Réflechir

Audience
Public Général

Lieu
Espace Public

Type
Interactions sociales

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Moyen

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Sculptures

Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Moyen

Source
Coder le Monde, Editions HYX, Centre Pompidou, Mutations / Créations 2, p.78, 2018, Image, BPI, accessible ici.

Albertine Meunier

My Google Search History 2006

En 2006, albertine meunier engage une démarche, dès le lancement de Search History par Google, où la donnée personnelle devient matériau de création. L'artiste archive au fil des année méticuleusement chacune de ses recherches. L'oeuvre ne se limite pas à une simple accumulation de données : ces requetes mises bout à bout forment un récit, à la fois personnel et universel, où chaque mot saisi se réinvente en une trace et un témoignage de la mémoire numérique personnelle et collective.

Contexte

Objectif
Réflechir

Audience
Public Général

Lieu
Espace Public

Type
Interactions sociales

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Moyen

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Sculptures

Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Moyen



Source
Site internet Albertine Meunier, accessible ici.

Emilie Perotto

Datasculpture
2022

Contexte

Objectif
Réflechir

Audience
Public Général

Lieu
Espace Public

Type
Interactions sociales
Productivité

Nature
Données numériques

Structure

Durée de collecte
Long

Mobilité
Bornée

Durée d'encodage
Persistante

Matérialisation
Objet/Sculpture

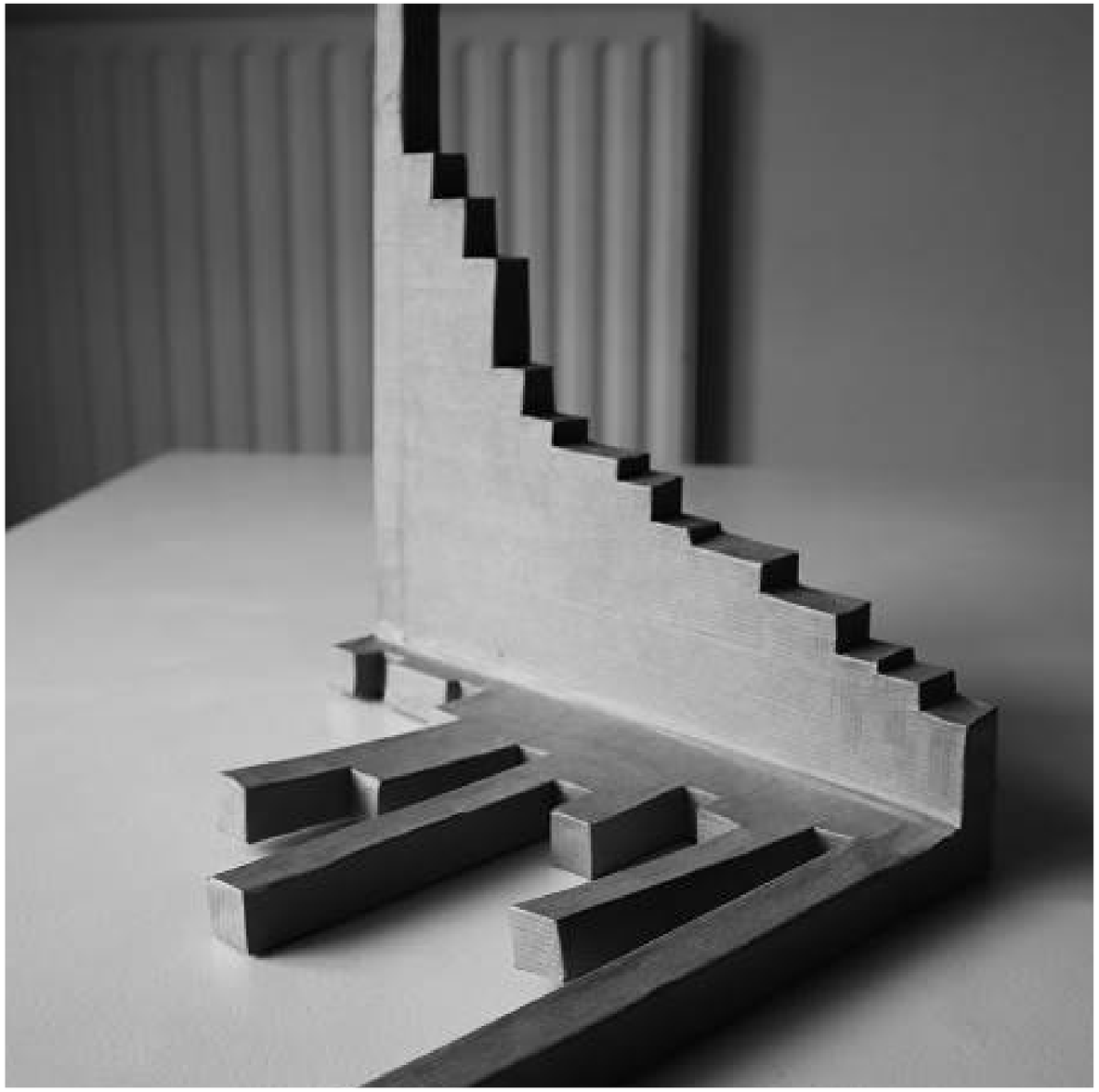
Matériel
Non électronique

Interaction

Sensorialité
Visuelle

Interactivité
Faible

Avec Datasculpture, Émilie Perotto transforme la donnée numérique, un espace où le chiffre se fait matière. Cette "oeuvre matérialise des données chiffrées sur les richesses naturelles et les conditions de vie de plusieurs pays. L'artiste fait de la donnée un signe sculptural. Imprimée en céramique grace à une technologie 3D, la sculpture prend forme en un seul bloc, accessible et manipulable par tous. En collaboration avec des chercheurs et designers, Émilie Perotto explore la traduction des données en volume, ouvrant un nouvel espace où l'information se libère de l'abstraction pour devenir une expérience concrète.



Source
Site internet MAIF, 2024, accessible ici.

Ouverture

Le chevalier-signe qu'est le data artist contemporain propose des pistes pour réintégrer la donnée dans un univers sémiologique, pour jouer du signifié, du signifiant et du signe, pour rouvrir les identités et les possibles. L'espace créatif qu'il nous propose d'explorer est un espace de liberté, un espace techo-logique au sens propre: un logos de la technique, une parole retrouvée, un signe donné.

Bibliographie

Introduction

Donnée personnelle:

la quete du chevalier signe moderne ?

Centre national de ressources textuelles et lexicales (CNTRL) : https://www.cnrtl.fr/definition/donne

Larousse : https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/langage/187281

Petit historique de la donnée personnelle

Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) : https://www.cnil.fr/fr/donnees-personnelles

Charles-olivier Sticker-métral, L'autobiographie, Flammarion Gf , Corpus, 2014

Dominique Cardon, À quoi revent les algorithmes, nos vies à l'heure des big data, Seuil, 2015

Eric Sadin, La vie algorithmique, Critique de la raison numérique, 2021, L'échappée

Fabrice Mateo, La mort de la vie privée, Télésurveillance et données personnelles : le nouvel or noir, 2022, Denoel

Nicolas Nova, Smartphones, une enquete anthropologique, Genève, Métis Presses, 2020

L'ermite le graphomane et l'athèle du moi

Quantified Self : https://quantifiedself.com/

Gordonbell, Mylifebeat Project : https://gordonbell.azurewebsites.net/pubs.htm

Fing.org : https://fing.org/wp-content/uploads/2020/02/cahier-exploration-self-data-mesinfos-2015.pdf

Corpus

Dataphys.org : https://dataphys.org/wiki/

Huron, S., Nagel, T., Oehlberg, L., Willett, W., editors. Making with Data: Physical Design and Craft in a Data-Driven World. First edition, AK Peters: CRC Press, 2023

Moreno Andreatta, Emmanuel Cyriaque, Camille Lenglois, Frédéric Migayrou, Olivier Zeitoun, Coder le monde, Catalogue de l'exposition, Editions Centre Pompidou, 2018

Sites des artistes présentés (cf. pages concernées).