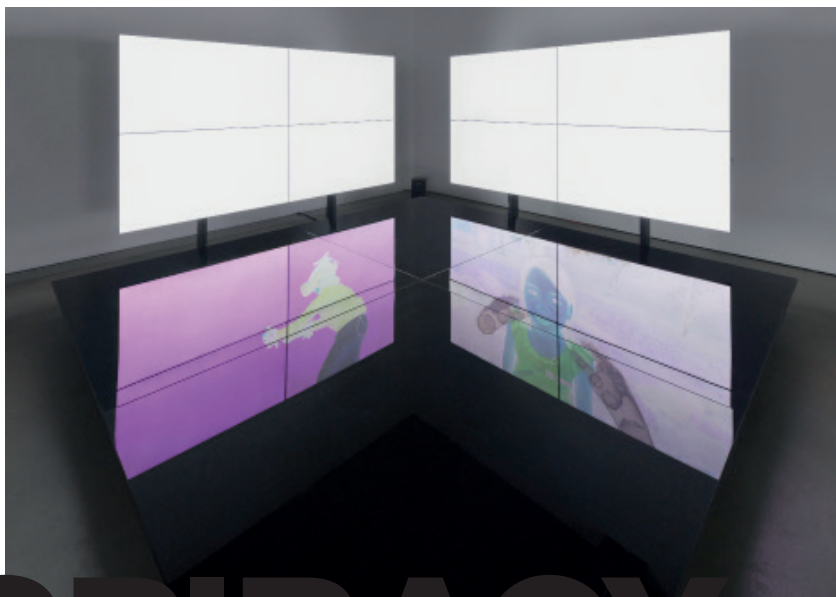


**EMMANUEL VAN DER AUWERA** (°1982; vit et travaille à Bruxelles) sonde les représentations de l'histoire et la manipulation des archives, notamment lors de tragédies. Il observe la transformation de nos comportements induite par l'évolution des "machines de vision", mais aussi les absurdités et les logiques économiques qui façonnent l'architecture du visible, dans une dimension quasi anthropologique. Dans la plupart de ses travaux, il opère des mises en abyme qui réutilisent ou détournent les outils du web, afin de pointer l'arrière-fond idéologique qui appaie nos regards. À travers des procédés de *reenactment*, de *found footage*, de *deep learning*, de générateurs d'images par IA ou d'immersion dans des métavers, son œuvre creuse le vertige d'une culture visuelle de plus en plus fractalisée. Rencontre.

Emmanuel Van der Auwera,  
*VideoSculpture XXV (Archons)*, 2022  
 Vue de l'exposition *Seeing is revealing*, Hek Basel  
 Courtesy Harlan Levey Projects  
 Photo © Franz Warnhof



# CONSPIRACY & CORPORATE DREAMS, OU LA FRACTALISATION DU CONTEMPORAIN

Emmanuel Van der Auwera,  
*VideoSculpture XXV (Archons)*, 2022  
 Vue de l'exposition *Seeing is revealing*,  
 Het Basel  
 Courtesy Harlan Levey Projects  
 Photo © Franz Warnhof



**l'art même:** A certain Amount of Clarity (2012), qui montre la réaction d'adolescent-e-s visionnant un meurtre sur Internet ou donnant parfois libre cours à leur pulsion morbide, est aussi le titre éponyme de ta monographie sortie en 2020. On ne voit jamais la vidéo, que tu n'as d'ailleurs toi-même pas regardée, mais nous éprouvons, tel un miroir, le mal-être général ou pire, la fascination pour ce qui se joue en hors-champ. Ce moment d'horreur partagée constitue pour toi une sorte de tournant paradigmatique dans notre culture visuelle. Peux-tu nous expliquer pourquoi ?

**Emmanuel Van der Auwera:** Les années 2010 ont signé l'avènement des médias sociaux qui ont participé à une modification de nos comportements d'observateurs. À la différence de la culture de masse, où nous étions relativement passifs, Internet a encouragé une posture plus active, nous sommant d'interagir avec une base de



Emmanuel Van der Auwera,  
*VideoSculpture XXV (Archons)*, 2022  
 Courtesy Harlan Levey Projects

de l'ordre du marionnettiste, où des individus s'incarnent dans des avatars tout en s'anonymisant, tandis que la voix devient le dernier refuge de l'authenticité.

**AM:** *Dans la plupart de tes travaux, tu portes une grande attention à la façon dont notre regard est appréhendé par diverses technologies et tente de souligner notre responsabilité proactive dans l'acte de voir. Ton installation VidéoSculptures XXV (Archons) (2022) poursuit cette réflexion et semble produire un nouvel espace perceptif, presque fractalisé. Dans quelles mesures les images générées par IA, VR ou réalité augmentée produisent-elles, selon toi, une iconographie au-delà de la perception humaine, comme la photographie ou le cinéma avaient, en leur temps, élargi le spectre du visible ?*

**EVdA:** *Vidéosculpture XXV (Archons)* traduit l'idée que c'est l'objet qui nous regarde et ouvre la question de l'espace de l'image. Dans cette installation, une plaque de miroir noire posée au sol reflète des écrans blancs qui émettent des images invisibles à l'œil nu. Cela génère une mise en abyme, où l'on observe un film de l'autre côté du miroir. *Archons* sonde aussi l'idée d'un autre regard, non nécessairement humain, mais peut-être *post-mortem*.

Alors que j'étais en contact avec Europol, j'ai découvert un texte intitulé "Horizons 2030" du spécialiste en cybersécurité Rik Fergusson, avec qui j'ai eu plusieurs échanges. Dans ce récit d'anticipation, il tente de prédire comment les technologies dans l'éprouvette — de l'IA, de la cybersécurité ou des biotechnologies — vont avoir un impact sur le monde et les individus en provoquant une véritable paranoïa relative à la véracité des événements et une crise de l'authenticité de ceux-ci. Selon lui, il n'y aura plus de frontières entre réel et virtuel, car les citoyens, équipés de multiples machines de vision, seront incapables de reconnaître l'authenticité de ce qu'ils perçoivent. De même, la ligne de démarcation entre la vie et la mort s'amenuisera, dans la mesure où la généralisation d'avatars multiples et la collecte massive des données personnelles permettront d'interagir avec des personnes défuntées. C'est sur cette toile de fond que des virus contaminent les lentilles de contact de réalité augmentée portées par la plupart des individus.

Le titre *Archons* est issu d'une vidéo d'une jeune femme sur TikTok qui expose la thèse selon laquelle la réalité est une simulation. Elle raconte que les archontes, dans la mythologie gnostique, sont des divinités maléfiques qui façonnent les illusions.

Dans le film, on assiste à la résurrection d'une petite fille défunte, sous la forme d'un avatar virtuel, pour une ultime rencontre avec sa mère. Ces images proviennent d'une expérience réelle, tentée en Corée du Sud, pour étudier l'impact sur le deuil d'un double "post-mortem". La voix de Fergusson, que j'ai enregistrée en Pologne en 2022, a été transcodée avec un logiciel d'IA pour devenir celle d'un enfant : *"I think these evolutions make this digital immortality not just probable it makes it unavoidable"*. Cette thématique de la mort et de la survivance digitale est récurrente tout au long de la narration, tandis que le film commence par des images opératoires de drones lors du dernier tir américain sur Kaboul en 2021, qui a coûté la vie à une famille et de nombreux enfants.

contenus, sans commune mesure, s'autogénéralisant. Les spectateurs doivent désormais créer une identité ou un avatar, réagir, commenter, exporter leur rapport émotionnel... Si bien que les réseaux sociaux, pour maintenir leurs trafics, nécessitent davantage de contenus générés que de contenus consommés, un peu comme une "chaîne de Ponzi".

Consommer des images de meurtres et filmer sa réaction pour la poster en ligne me paraissait alors un phénomène assez nouveau dans l'économie du réel, conduisant à des changements de nature presque anthropologique.

Cela pose aussi la question de la liberté d'expression individuelle, dès lors que le nombre de vues (par millions ou milliards) peut avoir des conséquences pour les populations, en créant de véritables impacts dans le réel. Je pense à cette phrase de Lenny Pozner, un homme dont le fils de quatre ans assassiné à Sandy Hook fut accusé d'être une entité fictionnelle : "Google change une variable de son algorithme, et cela revient à brûler des millions de livres. C'est un grand pouvoir, c'est en fait la plus puissante organisation que la terre ait connue".

**AM:** *Ces impacts dans le réel, dont tu parles, ont également trouvé un écho dans la manière dont ils pouvaient modifier la perception de notre réalité, en brouillant les contours de la vérité.*

**EVdA:** L'ingérence russe dans les élections américaines de 2016 a initié, selon moi, une remise en cause de cette tendance libertarienne. Soudain, on comprenait qu'il ne s'agissait plus de petites anomalies dans les couloirs de l'Internet. Il était possible d'instiller du poison dans le puits par *micro-impulse*. Goutte après goutte, le virus se dilue dans les réseaux informationnels et modifie le flux de conscience collective, en introduisant de nouvelles idées. En produisant, à grande échelle, la désinformation virale et la manipulation de contenus, nous sommes entrés de plain-pied dans les notions de "post-vérité", d'"*alternative facts*" et de "*microtargeting*".

Il devenait possible de maintenir des communautés ou des individus dans des bulles de vérité, où se trouvent des systèmes d'explication du monde imperméables les uns aux autres. C'est à partir de ce moment que l'on a commencé à exiger des plateformes (et de la poignée de milliardaires à leur tête) de modérer les contenus. Ce qui n'avait jusqu'à pour fonction que de créer de la suggestion ou du désir, à des fins économiques et marketing, générait bien davantage des mondes opaques et totalisants.

**AM:** *Dans plusieurs de tes travaux, tu te sers du reenactment, en faisant performer à des comédiens des monologues où des individus commentent leur attrait pour des contenus extrémistes avec Central Alberta (2016) ou, à l'instar de Wake Me Up At 4:20 (2017), en utilisant des avatars stéréotypés et génériques pour devenir les porte-voix de personnes épilquant sur des suicides en live. Quelle fonction, ou quel statut, donnes-tu à ce dispositif ?*

**EVdA:** Le *reenactment* est une forme qui m'intéresse beaucoup, car il permet de créer quelque chose de nouveau par la répétition du même. Les investigateurs *reenactent*, par ailleurs, les scènes de crime pour comprendre ce qui s'est passé ou s'y préparer, comme dans le cas des massacres en milieu scolaire. Cela conjugue le documentaire et la fiction, l'un informant l'autre. C'est aussi une manière d'apprendre comment les choses mutent et évoluent avec la culture des mêmes. Cela montre enfin dans quelle mesure une phrase échappe à son auteur en étant reprise par d'autres, ou comment un geste d'auteur se crée collectivement, tel un mime répété tant de fois qu'il acquiert un sens.

Dans *Wake me Up*, j'ai utilisé un ancien procédé d'animation par reconnaissance faciale (Facerig) qui propose des avatars archétypaux de la culture Internet (la geisha, le *gamer* ou des animaux kawaii). J'étais intrigué par les aberrations et les *glitches* opérés par les avatars qui peinaient à restituer les émotions humaines. Il y a quelque chose



Emmanuel Van der Auwera,  
Expérimentation avec Dall-E  
(projet en cours)

Cette traversée de registres d'images jette un trouble sur les frontières du réel et montre les effets que ces technologies font peser sur le contrôle des apparences, jusqu'au-delà de la vie.

**AM:** Tu t'intéresses actuellement à des procédés qui sont en soi des machines à répéter, comme ces IA qui génèrent des images à partir de descriptions textuelles, à l'instar de Dall-E 2 (sorti en juillet 2022), développé par OpenAI, cofondé par Elon Musk. Dans quelle mesure ces images-qui-n'existent-pas, générées par des entreprises à but lucratif, redéfinissent-elles les enjeux esthétiques, mais aussi épistémiques et politiques de notre sensibilité ?

**EVdA:** L'année 2022 signe l'explosion des IA de textes à image. J'ai dernièrement utilisé Dall-E pour explorer la possibilité de créer de la documentation fictive sur un exercice de tir actif (*active shooter drill*), où des élèves rejouent, par prévention et de manière assez théâtrale, des scènes de fusillade en milieu scolaire, avec parfois du faux sang.

Il est assez poignant de voir défiler d'innombrables variations en réponse à une commande telle que "famille en deuil lors d'une vigie collective après un événement tragique, photographie *close-up*". Ces images, d'une grande crédibilité, représentent des situations fictives, mais pourtant familières, sans jamais renouveler ni épuiser le concept. Il en résulte une image fantôme implémentée dans l'imaginaire et générée par des millions, voire des milliards, de données apparentées, que nous avons en quelque sorte collectivement entraînées en bâtissant le monde digital.

C'est pourquoi les IA n'inventent rien à proprement parler, elles digèrent plutôt de la matière existante. Reste que le processus est une opération relativement opaque, car nous ne connaissons pas le chemin emprunté pour parvenir à ces résultats. On peut pressentir l'orientation de l'algorithme vers certaines "zones" ou chercher à influencer son mouvement par suggestion, mais cela ressemble davantage à une incantation qu'à une commande informatique. Le mystère règne quant à l'organisation épistémique et à la manière d'accéder au savoir de cette bibliothèque.

**AM:** Cela pose, à nouveaux frais, la question de l'industrialisation de l'imaginaire, que pointait déjà Baudelaire à l'endroit de la photographie en 1859, mais aussi des biais algorithmiques et de l'éthique de ces contenus.

**EVdA:** Le *gore*, les représentations de meurtre, de blessures, le porno, etc. sont des images interdites, sans accès et hors limites. Bien sûr l'algorithme a été entraîné sur tout cela, mais les développeurs brident le potentiel génératif pour préserver le cadre éthique et SFW (*Suitable For Work*) de l'outil.

Le modèle de l'entreprise Runway est moins balisé. En formulant des commandes équivoques, l'algorithme est, pour ainsi dire, passé sous les radars et a accédé à des zones interdites. Les images qui en résultent, bien que n'étant pas explicitement *gore* ou pornographiques, sont plus dérangeantes ou cauchemardesques. Cela renseigne aussi sur les voisinages génétiques des images, réduites à quelques points caractéristiques, et donc sur les typologies opérées par les algorithmes. Pleinement débridées, on a peine à imaginer les atrocités qui pourraient sortir de ces boîtes noires ; une imagerie d'une violence sans fonds, au croisement de la réalité et du fantasme. L'IA pourrait, à mon avis, devenir une nouvelle manière de tester les limites de nos pulsions scopiques. Des vidéos hyper-réalistes seront bientôt générées instantanément de cette façon. Dans cette optique, il est probable que de nombreuses productions cinématographiques, ou autres, développent une nouvelle industrie de l'imaginaire fondée sur ces technologies opaques.

**AM:** *Dall-E* est un mot-valise renvoyant au petit robot *Wall-E* de Pixar, dont la fonction est de nettoyer la Terre, et Salvador Dalí. D'emblée, la plateforme nous entraîne dans un univers futuriste, voire surréaliste, de formes molles et organiques, parfois entremêlées, dont on se plaît à comparer les altérations avec les déformations et métamorphoses qui ont libre cours dans les psychoses, les hallucinations ou les rêves.

**EVdA:** Dans *Dall-E*, les zones de flou produites par des générateurs *text-to-image* figent un processus qui émerge de "l'espace latent". C'est pour cela que ces images ne sont pas des copies, ni des collages, mais bien des inventions à la fois génériques et incroyablement diverses par la multiplicité des poses, des cadres et des éclairages. Dans mes dernières expérimentations de photos générées, réitérant des mises en scène de simulacres d'exercices de tir, il y a des premiers plans de bras ou de corps qui coupent l'image et donnent l'illusion d'authenticité. L'effet "photos prises sur le vif" tend à faire disparaître les limites entre expériences physique et digitale. Mais, à tout moment, cette "*suspension of disbelief*" peut vaciller. Il y a encore beaucoup d'aberrations, on compte parfois six doigts aux mains, les corps s'imbriquent comme s'ils avaient la consistance d'un gel, les visages, anormalement lisses ou translucides, ressemblent souvent à de la cire. Mais ces modèles évoluent rapidement et dépasseront bientôt notre faculté de discernement. Ces nouvelles technologies de computations d'images me font penser à ce qu'écrivait Vilém Flusser dans son livre *Post History* (1983): "*The apparatus has become the aim of history. It has become a dam for linearly progressive time. The fullness of times. History transcoded into program becomes eternally repetitive*".





Emmanuel Van der Auwera,  
*Perfect Days*, 2022  
 Two-Channel HD Video 17'07", vue de  
 l'exposition *Finis Terrae*, Anvers,  
 17.11.2022 – 26.02.2023  
 Courtesy Harlan Levey Projects



Emmanuel Van der Auwera,  
*Perfect Days*, 2022  
 Two-Channel HD Video 17'07"  
 Courtesy Harlan Levey Projects

**AM:** Ton œuvre *Perfect Days* (2021), réalisée en pleine pandémie, au moment où les métavers s'imposent au grand public, est une vidéo documentaire sur le télétravail, via la plateforme Virbela, appartenant à un consortium immobilier américain. Ici encore, la réalité semble être le produit d'une gamification d'un monde dans lequel les protagonistes performent le rêve d'entreprises.

**EVdA:** J'ai eu un accès privilégié à cette plateforme par l'intermédiaire d'Europol, qui souhaitait organiser une réunion de travail sur cette île virtuelle, lors de la pandémie.

L'interface, très simpliste, accueillait des *meetings* de succursales comme Amazon, les laboratoires Pfizer ou des groupes de militaires accessibles par mots de passe. Je suis resté, pour ma part, cantonné à l'île en *open access* qui était peuplée de citoyens désabusés par les confinements et qui cherchaient des alternatives pour poursuivre leurs activités. L'île est devenue le théâtre d'un "jeu de rôle" très particulier, où les avatars de personnes isolées se retrouvaient pour collaborer ou revoir des collègues, mais aussi pour sociabiliser à la plage, danser ensemble, admirer la mer depuis le phare de l'île ou traîner en famille. Ayant pris le masque d'un avatar, je m'y suis fondu pendant un mois et demi, en observant silencieusement l'organisation de cet étrange monde insulaire. J'avançais en *terra incognita*, tel un anthropologue ou un infiltré. J'ai alors fictionnalisé certaines situations en mettant en scène mon avatar et un double dans une balade solitaire en forêt, une amourette de bar, une conversation avec Mike, un employé zélé convaincu qu'il s'agit là du futur des interactions humaines.

Le film retrace une sorte de paradis idéalisé de corporations, où des avatars rêvent le rêve d'une entreprise en évoluant dans une vision infantilissante et gamifiée. Souvent l'ennui régnait sur l'île et peu de choses intéressantes s'y passaient. Je naviguais alors dans un océan morne, un désert de l'imaginaire. Mais parfois des *bugs* offraient le sentiment d'une épiphanie, comme cette femme habillée en diablesse qui escalade le ciel. Le décalage entre la réalité des voix et du son ainsi que l'imagerie naïve des graphismes accentuent l'effet tragicomique. Il en résulte une profonde mélancolie, à l'image, aussi, de la période de Covid que nous traversons.

Entretien mené par Marion Zilio

**Marion Zilio** est critique d'art et commissaire d'exposition indépendante. Docteure en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, elle est l'auteur de *Faceworld. Le visage au 21<sup>e</sup> siècle* (PUF, 2018; Polity Press, 2020) ainsi que *Le livre des larves. Comment nous sommes devenus nos proies* (PUF, 2020; Cactus, 2022). Elle enseigne actuellement à l'Université de Paris 8 Vincennes Saint-Denis et à l'EESAB de Rennes.

Emmanuel Van der Auwera,  
*Wake me up at 4:20*, 2017  
 Mirror screen, HD video 12'22"  
 Courtesy Harlan Levey Projects

1 Villèm Flusser, *Post-History*, Minneapolis, Univocal, 2013, p. 97.