LA PENSÉE SPIRALE

Main Station, 2025, installation vidéo multicanal, 13 min, son quadriphonique, film 16 mm, images de synthèse (CGI)
Photo © Luk Vander Plaetse

Pour sa première exposition monographique en institution, EVA L'HOEST (Liège, °1991) sonde la manière dont les techniques sculptent en permanence nos croyances et nos comportements. En mobilisant des techniques artisanales, des appareils de reproduction inventés pendant la Révolution industrielle, et des logiciels dédiés au CGI[1], au scan 3D et à l'IA, l'artiste nous plonge dans une hallucinante mise en abyme révélant l'empreinte invisible que ces techniques impriment sur notre perception du monde.

À travers une pensée spirale, qui ouvre plusieurs lignes en même temps pour mieux les tresser ensemble, Eva L'Hoest déplie les arcanes de nos "conditionnements opérants". Le Casino-Luxembourg devient ainsi un théâtre anatomique, où la fabrication de nos désirs se dissèque à l'aune des fluctuations boursières et de leur enracinement dans des rituels ancestraux. De l'apprentissage par renforcement positif, expérimenté sur les rongeurs dans les années 30 au développement de l'intelligence artificielle, l'exposition *The Mindful Hand* nous rappelle que le digital n'est jamais qu'un "algorithme corporel", redéfinissant sans cesse les frontières entre la main et l'esprit, l'organique et le calculable.

l'art même : *Ton exposition se présente comme un système imbriqué de mondes. Tout au long du parcours, on ne cesse de retrouver des éléments faisant référence à des aquariums, des dioramas ou un zootrope ; autant d'appareils de vision qui oscillent entre des dispositifs de veillance et de surveillance. Le Casino devient lui-même un contenant enchâssé qui se déplie le long d'une installation vidéo sur quatre écrans, tels les murs d'une pièce ouverte. Quelle était ton intention ?*

Eva L'Hoest : J'avais envie de transformer l'espace d'exposition en un dispositif de vision à part entière, où le Casino devient lui-même un contenant encastré dans un réseau d'images. Les installations jouent toutes sur des rapports entre intérieur et extérieur, entre ce qui est donné à voir et ce qui demeure caché. Les aquariums renvoient autant aux premières expositions universelles qu'aux dispositifs de conditionnement animal comme les *Skinner Boxes* conçues par le psychologue B.F. Skinner. Ces chambres opérantes, en développant des systèmes de récompense et de punition, ont posé les bases des techniques d'apprentissage par renforcement qui inspirent aujourd'hui certaines avancées de l'IA. Ce modèle de contrôle comportemental se retrouve dans les mécanismes de notifications des réseaux sociaux, qui guident et modèlent nos interactions quotidiennes.

D'un point de vue formel, je pensais aussi aux *noix de dévotion*, ces objets miniatures de l'époque médiévale qui renfermaient, dans la paume de la main, des mondes sculptés comme des capsules à secrets. Je retrouve cela dans nos gestes numériques : on tient dans le creux de la main des outils qui déplient des mondes, des fenêtres qui nous aspirent ailleurs.

1 L'acronyme CGI (de l'anglais *computer-generated imagery*) désigne les effets spéciaux cinématographiques à base de programmes informatiques d'animation et d'images de synthèse.

Il y a enfin un imaginaire de l'enfance dans l'intrication des mondes : les boîtes magiques, les livres dépliables, la dissolution des échelles… J'ai l'impression que les technologies nous tiennent par ce désir primaire de transgresser les lois physiques, comme une volonté d'habiter des espaces malléables et pluriels, entre le monde de la pensée et celui des choses.

AM : *Ces espaces clos sont accompagnés de nombreuses barrières, rampes ou garde-corps qui parfois encerclent des angles vides. Tout à la fois, clôture et protection, ceux-ci jouent de l'ambiguïté lexicale de la "main courante", voire de la "main invisible" d'Adam Smith. Pourquoi ce choix ?*

EL'H : Avec la poétesse Eva Mancuso, nous avons exploré plusieurs fils conducteurs pour l'écriture, dont celui de "corps-guide". Ces structures invisibles influencent nos déplacements au quotidien, tel un paternalisme doux. On peut songer à la "main invisible", mais cela m'évoque aussi la théorie du *nudge* et la manière dont les algorithmes suscitent nos comportements et nos désirs. Les garde-corps, les mains courantes, ou encore les rails, rythment le parcours. D'abord en tant que support de monstration, avec les *Skinner boxes*, puis sous la forme de rails de travelling apparents dans le film, enfin avec les rampes qui délimitent la corbeille boursière. À chaque fois, on retrouve cette idée du contrôle et de l'orientation implicite.
J'y voyais aussi un écho aux origines du cinéma, contemporaines des infrastructures industrielles (train, usines), qui ont radicalement façonné notre manière de voir le paysage, l'espace-temps, et de nous mouvoir.

Ragdoll, 2025, PMMA, peinture en spray (gris TV)
Photo © Luk Vander Plaetse

AM : *Le titre de ton exposition,* The Mindful Hand*, pourrait se traduire par "l'esprit de la main", une main dont le "faire" exprime la "pensée". Plus qu'une mise à distance, l'on a le sentiment que ce qui t'intéresse est, au contraire, le "toucher du monde". Il y a une dimension haptique très forte dans chacune de tes œuvres.*

EL'H : La question du tactile, du digital (au sens du doigt) et de la préhension a motivé le titre. *The Mindful Hand* explore l'idée de la main comme "algorithme corporel", en tant qu'interface entre la pensée et le monde. D'une certaine manière, l'ère industrielle a cherché à remplacer la gestuelle humaine par des processus automatiques. Les algorithmes actuels poursuivent cela en tentant de matérialiser la pensée et d'extérioriser l'esprit humain dans des modèles computationnels qui simulent des intentions ou des décisions.

J'ai le sentiment que le CGI rend notre rapport au numérique plus haptique, car il injecte une forme d'artisanat dans le digital… Contrairement à l'idée reçue d'une création instantanée, les images en CGI demandent un travail méticuleux, fait d'étapes d'apparitions héritées de l'artisanat traditionnel — comme le patronage et la sculpture numérique —, qui se mêle à du procédural et des systèmes nodaux, dont la lenteur tient davantage d'un travail d'artisan que de la machine.

En parallèle, les images numériques tendent vers une hyperfluidité du mouvement qui finit par sembler artificielle, presque *uncanny*, comme dans les jeux vidéo qui tournent à 90, parfois 120 images par seconde. Ces interpolations d'images et techniques de *upscaling* sont boostées par les IA qui amplifient ces sensations d'hyperacuité télévisuelle, notamment avec l'effet *soap opera* qui contamine peu à peu tous les formats d'images.

Le titre présente enfin une ironie, car les mains, symboles de l'humain, trahissent souvent les images générées par IA, en démultipliant les doigts. Ces maladresses algorithmiques témoignent de la fragilité de systèmes réputés infaillibles, lesquels ne sont *in fine* que de simples perroquets stochastiques.

AM : *Le bug et l'accident apparaissent ainsi comme autant de traces et de strates de ces* softwares*, prétendument immatériels. On les retrouve, entre autres, dans l'œuvre* Ragdoll*, qui représente une sorte d'Homme de Vitruve. Jadis symbole de rationalisme et d'humanisme, où "l'Homme est au centre et la mesure de l'Univers", ta sculpture humanoïde paraît plutôt engoncée dans une matrice algorithmique qui compresse la multiplicité des comportements en moyenne statistique.*

EL'H : Oui, le fait de rendre visible une erreur de calcul ou d'extraire une étape inachevée d'un processus m'intéresse, car cela produit une tension entre le contrôle et l'aléatoire.

Pour *Ragdoll*, j'ai utilisé un logiciel de simulateur de foules fondé sur le programme informatique de vie artificielle *Boids,* qui simule le comportement collectif à partir de règles simples observées dans la nature, comme le vol des oiseaux. Apparentés à des automates cellulaires, ces modèles d'interactions élémentaires engendrent des comportements complexes et auto-organisés, au point d'être indiscernables lorsqu'ils sont animés à l'écran. Si les technologies uniformisent notre perception, elles révèlent aussi la manière dont nos modes de pensée et d'existence sont imitables, raisonnés, voire "computationnels". L'humain n'est plus la mesure de toute chose, il devient une donnée quantifiable et statistique.

AM : *Tes œuvres pointent de façon subtile la fabrique de nos émotions par les technologies. Tu expliques que lorsque tu utilises ces divers logiciels de scan 3D, simulation, génération d'images par IA, etc., tu as le sentiment d'évoluer dans un espace* uncanny*, générique, aseptisé, sans échelle ni désir…*

EL'H : Peut-être que cette sensation *uncanny* marque le seuil où la technique dépasse peu à peu la perception humaine. L'image ne reflète plus seulement la réalité, mais la réécrit sous une logique qui nous échappe. J'ai le sentiment que les machines, les IA en particulier, fonctionnent comme des *supernovae* du désir qui absorbent tout sur leur passage. Elles digèrent le monde pour le restituer de manière imparfaite, un peu comme on digère nos expériences à travers le rêve. L'expérience *uncanny* tient sans doute à la capacité des technologies à modéliser le monde sans pourtant l'éprouver, à produire du réalisme sans présence. J'ai aussi l'impression que ma génération et celles qui suivent seront de plus en plus confrontées à des mirages algorithmiques, une forme de contamination du réel par l'esthétique numérique. Ces instants où un fragment d'architecture, sous une lumière singulière, intensifie la perception et provoque un sentiment de déjà-vu numérique, comme une réminiscence d'un monde simulé.

Dans la série *Inkstand*, je me suis intéressée à la façon dont ces mécanismes de conditionnement étaient déjà inscrits dans l'histoire de la psychologie comportementale. Comme dit plus haut, les *Skinner boxes* ont posé les bases du renforcement positif : un principe intégré aux interfaces numériques et aux algorithmes d'intelligence artificielle pour capter et prolonger l'attention. Des technologies initialement pensées pour la surveillance et l'analyse comportementale de pigeons ou de rongeurs ont donc glissé, avec le numérique, vers nos espaces domestiques, transformant au passage l'information autant que notre

rapport aux corps et aux émotions. Celles-ci façonnent un affect cadré où le désir devient une variable calculée en amont, soit une donnée optimisée.

AM : *En combinant des systèmes mathématiques et algorithmiques avec des techniques anciennes préindustrielles, tu évoques des systèmes fonctionnant comme des structures féodales. Peux-tu revenir sur ce point ?*

EL'H : Je me suis demandé comment, en Occident, nous perpétuons des rapports de domination avec les IA et les machines, et ce que cela dit de nous en tant qu'utilisateur·ice·s. Les grandes entreprises de la Tech s'apparentent à des structures féodales modernes, sorte de "techno-féodalisme", où quelques géants contrôlent un empire numérique. Les accès sont conçus autour de centres de pouvoir verrouillés qui limitent l'espace d'action et d'interaction au strict minimum. Derrière ces big Tech, on voit aussi des gouvernements instaurer le retour de politiques régressives qui ciblent en premier lieu les femmes, les minorités et les populations marginalisées.

Parallèlement, et depuis quelques années, il est étonnant de constater que l'esthétique médiévale fait justement retour dans les jeux vidéo, l'art contemporain ou la musique. Parfois dans une perspective critique précapitaliste, parfois dans une vision éculée et souverainiste.

Cela m'évoque enfin la Machine analytique de Charles Babbage, conçue en 1834, comme une des premières calculatrices programmables. Son système reposait sur la division des tâches, une logique qui se retrouve dans l'informatique, notamment avec la programmation maître-esclave. Les algorithmes résultent en effet d'une longue chaîne de savoirs. Aussi les IA ne sont-elles donc en rien des entités autonomes, cybernétiques, mais plutôt une cristallisation de l'organisation sociale humaine.

AM : *La vidéo* Main Station *— dont le titre, m'as-tu dit, est celui de l'exposition inaugurale du Casino Luxembourg— filme le bâtiment à nu entre deux expositions. Le lieu devient un protagoniste que l'on ausculte à travers de lents travellings dans la lignée de Chantal Akerman ou d'une "écriture flottante", propre à Marguerite Duras. Celle-ci est accompagnée des mots de la poétesse Eva Mancuso, et de la musique enivrante de la violoniste Clara Levy et du flûtiste synthétiste John Also Bennett. Cet état de suspension évoque aussi la "domestication" des femmes dans nos environnements numériques. Peux-tu revenir sur ces liens de subordination ?*

EL'H : Les compositions de John Also Bennett et de Clara Levy jouent sur des sensations de glissement et de vertige entre matière digitale et analogique. L'artiste Nika Schmitt a par ailleurs capté des fréquences invisibles, des vibrations du bâtiment grâce à des micros à condensateurs que j'ai spatialisés en quadriphonie pour que l'espace devienne une matière sensible. Enfin, l'écriture d'Eva Mancuso a, de façon générale, quelque chose d'un flux de pensée brut, sans fioritures, où la poésie surgit là où l'on ne l'attend pas. Il y a une sincérité qui touche sans chercher à séduire.

J'ai souvent privilégié des lieux de tournage qui ont un espace-temps particulier, comme les transports. Ici, la caméra déambule dans des lieux vides, un peu comme à l'intérieur d'un corps. Le travelling permet des transitions lentes et accentue une sensation d'attente où l'image, les objets et les corps paraissent en suspens. Il y a quelque chose d'inaugural dans cette manière d'exister dans l'image, on ne sait jamais ce qui va surgir ou disparaître. La substitution technologique par l'intelligence artificielle soulève de nombreuses questions sur la façon dont ces outils numériques reproduisent ou transforment les structures de pouvoir existantes. L'histoire de l'informatique est intimement liée aux rôles des femmes, en tant qu'elles furent les premières calculatrices (*computer*). En outre, la Machine de Babbage s'inspire des métiers à tisser Jacquart, soit de structures répétitives et mécaniques, longtemps associées au féminin. Mais leur rôle, comme celui d'Ada Lovelace autrefois, n'a cessé d'être relégué au second plan. Le film se clôture sur une sorte d'épilogue de Marguerite Duras qui crée une confusion entre la condition des femmes et celle des machines.

The Cave, The Cage, The Chorus, 2025, installation cinétique, zootrope, métal, enregistrement audio
Photo © Luk Vander Plaetse

EVA L'HOEST
THE MINDFUL HAND
SOUS COMMISSARIAT DE VINCENT CRAPON ET STILBÉ SCHROEDER
CASINO-LUXEMBOURG / FORUM D'ART CONTEMPORAIN
41 RUE NOTRE-DAME
L-2240 LUXEMBOURG
WWW.CASINO-LUXEMBOURG.LU
JUSQU'AU 11.05.25

AM : *Le parcours se termine par l'installation cinétique et sonore* The Cave, The Cage, The Chorus*, un zootrope hypnotisant au centre d'une corbeille boursière. Le cercle évoque aussi les autels sacrificiels, liés à l'économie, au sanctuaire de Délos. Ici s'établit un lien plus direct entre "garde-corps" et échanges de capitaux. Mais on peut également y voir un lien avec le visible : Délos signifie "l'apparente" en grec. Or le zootrope (du grec* zoe*, vie, et* tropos*, tourner) est contemporain de la Révolution industrielle et de la transformation de la société en flux : d'images, de marchandises, de capitaux, avec l'irruption des foules dans les grandes villes. Comment articules-tu ces liens entre voir, savoir et pouvoir sur la vie ?*

EL'H : L'installation s'inspire de la manière dont les avancées technologiques et les pratiques économiques contemporaines s'enracinent dans des rituels ancestraux, révélant une continuité des comportements humains à travers les âges.

Le zootrope anime une série de têtes sculptées qui retrace le travail d'une fraiseuse numérique en train de façonner un bloc de matière. Cela m'évoque les études d'Étienne-Jules Marey qui ont inspiré le Taylorisme, dans cette tentative de découper le mouvement dans une logique scientifique et industrielle. Le corps est réduit à une trace, chaque fragment devient une donnée exploitable qui oscille entre preuve scientifique et promesse d'éternité.

La corbeille boursière, espace central des transactions financières, était autrefois rythmée par les signes de main des courtiers, une chorégraphie qui m'évoque les rituels économiques ayant eu lieu sur l'île de Délos. Lorsque j'ai accompagné le groupe d'archéologues AEGIS en Crète, l'on m'a raconté que la prospérité économique était ritualisée par le biais d'un cercle dessiné sur la plage dans lequel apparaissaient des traces de sacrifices. Un espace ainsi délimité devient une scène du pouvoir, une topographie sacrée, qui se mêle au spectacle de l'expertise technique et renforce un ordre établi.

Les fluctuations économiques sont désormais influencées par des réactions émotionnelles collectives, des craintes ou des emballements qui échappent à toute rationalité. Les dynamiques financières cherchent ainsi à contrôler ces interactions en scannant nos émotions via les réseaux sociaux ou des données cédées sans contrepartie, utilisées pour prédire les marchés. On oublie parfois que l'on confie aux IA un monde imprévisible et complexe, aussi volatil que nos émotions, et que nos systèmes économiques sont façonnés par des forces mêlant rationalité et chaos.

Entretien mené par Marion Zilio