

## Jean-François Blanc

### Christophe Bruno: vers l'abstraction des mots et de l'information

Dès 2004, apparaît l'appellation Web 2 désignant une nouvelle façon d'utiliser la toile: d'un ensemble de documents destinés à la lecture simple, Internet est devenu aujourd'hui un lieu d'échange et d'interaction entre tous. Christophe Bruno utilise ce médium, non seulement comme moyen d'information, mais aussi comme matériau brut, s'interrogeant sur la puissance des mots et des images à une époque où la surcharge d'informations leur enlève visiblement toute leur substance.

S'inspirant de Joyce, il crée la pièce *Epiphanies* qui, utilisant – parasitant selon ses propres dires – l'algorithme de Google, génère des petits poèmes aléatoires à partir d'un mot clé rentré au préalable: assez souvent, on peut s'étonner des bouts de phrases sorties de leur contexte, semblant avoir un rapport très tordu avec le mot clé. Voulant aller plus loin dans sa démarche, l'artiste crée alors le *Google Adwords Happening*, utilisant le système Adwords de Google (<https://adwords.google.com/>) pour faire la publicité de son site, utilisant des mots clés n'ayant aucun rapport avec ce dernier, complétés de courtes phrases humoristiques et/ou poétiques. L'entreprise, lourdement censurée par Google pour cause de non rentabilité commerciale, est stoppée au début même de sa course: effectivement, les mots, de nos jours ont un prix (ironie: le mot le plus cher trouvé à l'époque est le mot free) et les utiliser nécessite de bien en connaître le coût à payer...

Fort de cette expérience, l'artiste crée alors la pièce *Fascinum*, coup d'œil global sur le monde montrant les sujets de fascination de l'humanité: la page web montre les images les plus regardées par les internautes, à l'échelle de plusieurs pays. À l'image d'un semblant d'univers panoptique, on a sous les yeux l'actualité du monde entier en un clin d'œil. C'est le regard plus que les paroles qui intéresse alors Christophe Bruno: il crée l'œuvre *Logo Hallucination*, la première qu'il vendra vraiment sous forme de planches d'images. Il s'agit d'un logiciel cherchant sur le Web des logos connus cachés dans les images: alors que les mots se mettent à valoir de l'argent, la publicité s'incruste dans les images sous la forme subliminale d'"hallucinations".

Le dernier point abordé par l'artiste semble mélanger paroles et images: quand les mots se mettent à n'avoir qu'un intérêt lucratif et que les images s'entassent et se mettent à mentir, que devient alors l'information? Lors de la Nuit blanche, à Paris, en octobre 2004, il met en place *Human Browser*: un homme est allongé sur un canapé, derrière lui se trouve un poste de télévision branché sur une chaîne d'information. Christophe Bruno est à côté, et il utilise le programme *Epiphanies* pour générer des bouts de texte aléatoires, utilisant les sujets d'actualité passant à l'écran. L'acteur sur le divan porte un casque audio, et il prononce à haute voix les épiphanies. L'information s'en trouve alors toute déformée, devient incompréhensible et grotesque. Les sujets d'actualité devenant mots clés, génèrent un charabia incompréhensible en utilisant pour base de données la parole de l'humanité.

Le passage à l'essoreuse de l'information ne s'arrête pas là, mais continue avec *Wifi-SM*: cette fausse campagne de publicité présente un appareil, qui, connecté au WiFi, envoie des décharges électriques aux personnes le portant suivant que des mots clés choisis au préalable apparaissent dans l'actualité. L'information globalisée et servie en masse devient aseptisée et vide de sens: l'appareil est sensé permettre à tout un chacun de partager la souffrance du monde et de ne plus avoir de remords. Le projet a même été testé en live à la Biennale d'Art Contemporain de Tirana en 2003. (<http://www.unbehagen.com/wifism-for-real/>).

Le dernier événement en date, le projet *Second Night* qui eut lieu en octobre 2007 lors de la Nuit blanche à Paris, permettait d'assister à une exposition d'art dans un lieu physique d'une part, et dans le monde virtuel de *Second Life* d'autre part. Christophe Bruno présentait ici *Second France*, en collaboration avec David Guez, une utopie participative caricaturant l'actualité. Cette fois-ci, le virtuel et le réel se mélangent "physiquement", provoquant son lot de surprises et de dérives (militants écologiques spammant le lieu d'exposition virtuel, internautes contestataires, etc.). L'interactivité poussée à son paroxysme à travers cette exposition pousse à se demander où sont les limites du lieu d'exposition de l'artiste, et en particulier du net artiste.

**Elena Calagna**

**Un retour au net.art: le cas de Christophe Bruno**

Christophe Bruno, artiste qui revendique son appartenance au mouvement du net.art parle de ses œuvres lors de la conférence à l'Ensad. Même si il a commencé son travail artistique après la dissolution de ce groupe, ses pièces correspondent à la définition d'Annick Bureau: "Il s'agit d'œuvres qui n'existeraient pas sans Internet, lequel englobe différents protocoles. Les artistes, le numérique et les réseaux s'y confondent.

Les moyens de production sont également les lieux de diffusion (et inversement)". Son travail s'est développé en fonction même du progrès de grands moteurs de recherche comme Google et Yahoo. Il se définit lui-même "un parasite du parasite". Il commence son excursus avec la pièce *Epiphanies* ([iterature.com/epiphanies](http://iterature.com/epiphanies)), réalisée en 2001, qu'exploite le moteur de recherche Google qui dans cette même année est en train de se développer. Au moyen d'un mot clé le générateur d'épiphanie collecte aléatoirement sur Internet des bribes de phrases en créant un texte nouveau. Il en résulte une réflexion sur l'importance des mots dans un univers éphémère comme le web. Sur ce phénomène Christophe Bruno continue son analyse en réalisant, en 2002, *AdWords Happening* ([iterature.com/adwords](http://iterature.com/adwords)), expérience qui reflète le "capitalisme sémantique" qui a permis à Google d'entrer en bourse et qui donne à chaque mot, en chaque langue, un coût d'achat. Mais ce travail ne s'arrête pas aux seuls mots, il s'étend à l'émergence de l'image avec l'œuvre *Fascinum* ([unbehagen.com/fascinum](http://unbehagen.com/fascinum)) programme qui affiche les images les plus consultées sur Yahoo, et qui pose la question du marché du regard.

En 2006 avec *Logo.Hallucination*, il interroge la privatisation du regard: mettant en avant dans des images d'internet des logos cachés et en envoyant après des mails de violation du copyright aux détenteurs des droits! En 2004, Bruno produit *Human Browser* ([iterature.com/human-browser/en/](http://iterature.com/human-browser/en/)). Avec cette œuvre il suit d'une certaine façon le passage du Web1 au Web2: le contenu montré sur le net n'est plus le porteur de "valeurs", mais c'est l'internaute même qui est l'involontaire producteur de richesse. Par la suite il retourne à l'humain: un comédien rapporte mot pour mot un texte qui lui est dicté et transmis via un réseau sans fil dans son casque. Il s'agit de fragments de phrases collectés sur le net et agencés par un logiciel. C'est une tentative de réinterpréter les mots de Google, et de donner des idées pour une nouvelle vision de la communication.

Pendant la conférence, Christophe Bruno décrit donc ses œuvres mais aussi son travail pour les rendre exposables et vendables. A ses débuts, il n'avait pas d'idée sur la façon dont il pouvait le faire et se posait une problématique: le défi de rendre "matériel" quelque chose d'éphémère comme la "matière" sur laquelle il travaille: le net. Il ne s'inquiète pas des problèmes de respect des droits d'auteur: Internet est un "non lieu" où il est encore difficile d'établir des lois précises. Donc comme il ne fait rien sortir du web, et que tout est visuel, il peut tout montrer parce que ses pièces sont toujours on line. Pour cette raison on peut dire qu'elles sont aussi dépendantes du web parce que techniquement un problème de connexion peut empêcher la performance de se dérouler.

Il ne suffit plus de trouver le juste "format", il faut aussi un processus d'éternelle mise à jour des nouvelles technologies utilisées par l'artiste avec l'aide de professionnels, et en outre, suivre le développement et le changement même des moteurs de recherche qu'ils exploitent. On comprend finalement pourquoi ce net artiste s'est défini en une sorte de "parasite": comme cette espèce, son travail a besoin, pour exister, du bon fonctionnement des moteurs de recherche dont il se sert.

## **Anh-Tuyet Do**

### **La cible de plusieurs chemins**

De nos jours, on ne se sent pas étranger dans le milieu de l'Internet où l'on peut construire un univers virtuel. Dans cet univers on peut chercher le plus vite son chemin, sa demande par l'outil de recherche Google. More...C'est pour cette raison que Christophe Bruno prend ses sujets sur le web. Effectivement son ambition est de reprendre les technologies de reconnaissance d'images. Dans Logo.Hallucination, il cherche des façons pour identifier des images numériques et pour libérer des imaginations dans l'ambiance numérique. De cette identification on peut chercher une cible par plusieurs chemins dans le même moyen. Ici nous remarquons qu'il y a des connexions entre le langage et l'image. On peut chercher l'image par le langage. Chaque mot définit une image. Evidemment il y a des significations proches donc on peut avoir plusieurs résultats. Si une image est cachée, comment on peut la trouver? si ce n'est pas par ses significations. Mais en tout cas elles nous permettent d'identifier les images que nous voulons trouver par le langage. Ainsi l'univers virtuel dans l'art de Christophe Bruno se situe dans les recherches de signification, du langage à l'image, par plusieurs chemins mais il y a le même résultat. Mais tout est mis dans un espace virtuel et évidemment il y a des objets virtuels dans cet espace.

Anh Tuyet DO

## **Cynthia Cristoforoni**

### **Christophe Bruno: quand l'art virtuel rencontre l'art actuel**

Bien qu'Internet permette la communication entre les gens à travers le monde, son mode d'expression reste un des plus froids et impersonnels. Chacun s'isole devant une machine, laissant de côté toute la chaleur et la personnification dans la rencontre. En réponse, on observe dans les pratiques artistiques contemporaines, un désir de créer des espaces pour les relations et le dialogue inter-humain.

Les œuvres, par leur caractère transitif, appellent à la participation du spectateur. Christophe Bruno est devenu artiste - comme il l'a laissé entendre lors de la conférences du 24 octobre dernier à l'Ensad — “par la force des choses”. En 2002, il pratique un art interactif usant de la toile pour s'exprimer. Dès le début, les préoccupations de l'artiste semblent se tourner vers l'humain. Par exemple, dans *The google AdWords happening*, tous les “mots/maux” de l'humanité y sont exprimés et reflètent ainsi la diversité du langage. Même si la forme résultante est extraite d'une machine, le travail renvoie de par lui-même à l'humain et il aborde le sujet toujours d'actualité de la dualité être humain et machine. Pour cet ancien développeur Web, la problématique quant au retour à l'humain et à l'objet dans ces œuvres se pose. A partir de 2004, il s'adapte à un format plus contemporain, obtenant ainsi une visibilité et une notoriété dans le monde de l'art, il va répondre aux attentes des spectateurs et plus généralement de la société, en créant des utopies participatives mêlant réalité et virtualité. Christophe Bruno insère alors l'art du Web dans l'espace d'exposition: par le biais de performances ou par la mise en place de dispositifs d'installation. Par exemple dans *Le Navigateur Humain*: il met en scène un comédien connecté à Internet par une oreillette, lui imposant de répéter un débit de mots émis par l'ordinateur. Ou encore dans *Second Night* lors de la nuit blanche 2008: il participe à la mise en place de l'espace virtuel (Second life) et réel de l'exposition (Hôtel d'Albret) et fait se rencontrer le public présent et les internautes. Il réussit ainsi à concilier la communication virtuelle et la rencontre physique, créant un dialogue entre le spectateur et l'œuvre, ainsi qu'entre les spectateurs entre-eux.

A la suite de cette conférence, nous pourrions aborder quelques préoccupations qui semblent s'imposer aux net artistes:

\* L'art virtuel pose le problème de la préservation d'œuvres d'art de nature éphémère, issues d'un media variable : Christophe Bruno se trouve face au problème de la réactualisation des programmes qui permettent de “faire

fonctionner” l’œuvre.

\* On peut également aborder la question de la qualité d’écoute face à l’exposition virtuelle en ligne: en partant du principe que le spectateur d’art ne se déplace pas dans une galerie par hasard, l’internaute ne consulte pas une œuvre virtuelle par hasard. On peut donc dire qu’il choisit, à l’inverse du consommateur —ciblé par les médias comme la télévision ou l’affichage— qui souvent subit. Cependant la surinformation sur Internet n’influe-t-elle pas sur la perte d’efficacité du message ?

\* L’exposition réelle aborde la question de la censure: celle-ci —que l’on peut qualifier d’inexistante sur le Web— pose-t-elle problème lorsqu’il s’agit d’exposer une œuvre au grand public ?

\* Et lorsqu’il s’agit pour l’artiste de vendre l’œuvre: Christophe Bruno produit des objets qu’il commercialise (*Logo.hallucination*, 2007) ceux-ci se détournant d’une forme limitée au format Web. Ces pièces physiques ne dénaturent-t-elle pas l’œuvre initiale prévue pour être en ligne? Un net artiste doit-il obligatoirement produire des objets pour vivre de son art?

## **Cindy Facon**

### **Christophe Bruno, les mass-médias et le monde d’aujourd’hui**

Lors de cette conférence, Christophe Bruno nous a montré un panorama de son travail artistique. Son médium est le “net” et les “mass-médias” mais pour autant, il ne se revendique pas comme un artiste du réseau ou un artiste du multimédia.

De ses débuts en 2001 sous l’affiliation du “Net-Art”(mouvement auto-dissout en 1998), à sa dernière oeuvre présentée à la Nuit Blanche parisienne, *Second Night*, il montre un dévouement à la programmation, à son degré d’importance en art, un intérêt à la question de sensibilité, un goût prononcé à sortir du réseau et du web pour aller vers des performances, et s’imbriquer totalement dans l’art contemporain. C’est en 2004, avec l’apparition du Web2 que son œuvre prend une tournure différente. Cette transformation d’internet donne un écho à l’art. Le contenu du web n’a plus de valeurs, mais désormais, le consommateur devient producteur de richesses sans le savoir réellement. Christophe Bruno nomme cela la *Long Tail* (d’après l’expression proposée par Chris Anderson, le rédacteur en chef du magazine *Wired*, pour désigner l’ensemble des produits variés qui, s’ils ne se vendent pas chacun en grande quantité, peuvent représenter au total des ventes aussi importantes que celles du petit nombre de produits qui se vendent ordinairement le mieux). Selon lui, la toile n’est pas une structure aléatoire mais aristocratique. Ce nouveau réseau devient alors une zone de “market place”. L’artiste, ainsi, se rapproche d’une idéologie et d’une théorie scientifique, proche de la pensée du théoricien roumain Babarazzi. Actuellement, Christophe Bruno se penche sur la question de l’humain et du retour de l’objet. Un effort de pré-orientation des œuvres apparaît pour différentes expositions, sans pour autant tomber dans les produits dérivés.

*Logo Hallucination* interroge la question de l’image: y-a-t-il une faiblesse ou un problème dus à l’image?

Qu’apporte l’image à la société? Cette même société arrive-t-elle à privatiser notre regard? C’est autour de ces interrogations que porte son travail. Conçu par l’informaticien roumain Valeriu Lacatusu, un programme fondé sur le principe des “réseaux de neurones” analyse et apprend de lui-même de telle sorte qu’il recherche dans les images disponibles sur Internet les logos qu’on lui désigne. Internet reste un outil de communication de par le monde, mais pour l’artiste, il permet d’ouvrir des espaces en s’appuyant sur la participation du spectateur.

Christophe Bruno utilise Internet à l’état brut, sans aucune censure avec des interprétations de la somme des questions de l’humanité. La toile est son lieu de création. Son travail renvoie à des notions particulières: homme, machine, monde virtuel. Il met en avant une double communication, virtuelle et celle du spectateur.

A l’issue de cette conférence, la question du monde virtuel et du numérique nous interpelle. En se lançant à corps perdu dans l’aventure du virtuel, l’homme aimerait-il s’émanciper de sa propre condition? Les progrès technologiques ne permettent pas encore l’immersion absolue dans ce second monde, mais leurs richesses

actuelles et leur rapidité d'évolution laissent à penser que l'avenir ouvrira cette porte sur un univers qui, comme le nôtre, est en pleine expansion. Le cinéma actuel, l'art numérique et le Net-Art s'appuient sur les connaissances techniques les plus pointues pour mettre à jour l'illusion grâce au "sacro-saint" virtuel des images, dans un désir furieux de matérialiser l'imaginaire du spectateur jusqu'alors limité par la suggestion. En puisant dans l'imaginaire collectif et les nombreuses questions que pose l'avènement virtuel, les arts deviennent surtout le reflet le plus significatif pour anticiper ce dont le futur pourrait être fait.

Nouvel espace de création, l'œuvre se décroche du tableau pour surgir dans l'espace réel. Les nouvelles approches nous montrent une recherche et un intérêt pour la réalité, l'espace représenté... Qu'en est-il réellement?

Aujourd'hui, l'art nous montre des mondes interminables. Au cœur de ses recherches, nous retrouvons sans cesse la question de l'espace et de la représentation de celui-ci. Comment cette notion est-elle présente dans l'art? La réalité virtuelle est-elle la marque de fabrique du cyberspace? L'œuvre vit-elle grâce au spectateur. Comment se traduit l'interactivité? Le spectateur est-il devenu le metteur en scène de cette pratique artistique?

### **Sophie Féraud**

#### **Détournements de C.B.**

Les artistes se sont toujours réciproquement influencés et imités. Aussi C.B. (Christophe Bruno) déclare s'inspirer directement du ready-made ainsi que des interrogations oulipiennes quant à une nouvelle forme de discours. En effet, au 20<sup>e</sup> siècle, différentes formes d'appropriation ont émergé en tant qu'alternatives à la création ex nihilo. Une de ces formes est le réemploi de produits du Web afin de créer une œuvre originale. Grâce aux nouvelles technologies et notamment grâce à Internet, C.B. exploite donc les produits et les dérivés du Web dans son travail. C'est ainsi que C.B. réalise *Épiphanies*, à l'époque où Google devient un des moteurs de recherche émergents. Il détourne alors Google. Il suffit donc de choisir des mots dans le "moteur de recherche" pour que le générateur d'*Épiphanies* nous restitue des fragments de textes choisis en rapport avec chaque mot initial. Il en résulte un texte nouveau. Cette performance est proche des recherches littéraires des Oulipiens avec leurs contraintes de création littéraire. Aussi, pour C.B., il s'agit de dénoncer la globalisation du langage et l'uniformisation de la pensée. Il emploie alors le langage et plus précisément les mots comme des objets au sein d'œuvres ready-made, dont le Web serait l'inépuisable banque de données. C.B. parodie les navigateurs du Web en créant un navigateur humain.

Pour *Human browser*, un comédien régurgite des concentrés d'informations provenant d'Internet, transmis via son casque audio. La navigation via un moteur de recherche a recours à la collecte d'informations et de matériaux dispersés en de multiples hébergements. Le discours, ainsi déclamé par le comédien, est alors le résultat de textes découlant de mot-clés définis en fonction du contexte dans lequel le comédien se trouve. Il devient alors symbole du zapping sur Internet et du flux considérable d'informations en tous genres, qui par sa surabondance finit par produire du non-sens. La pièce *Google Adwords Happening* qui la précède est également dérivée du ready-made que C.B. tourne à la dérision, puisque pour cette pièce, des mots clés sont achetés sur Google et payés par C.B., naturellement! La belle utopie selon laquelle Internet serait une nouvelle économie de la culture, qui reposerait sur le don (d'informations) et non sur la marchandise, est d'ores et déjà loin. Pour chaque mot clé acheté, C.B. décide alors d'écrire de courtes poésies remplaçant la traditionnelle annonce. Ainsi son premier mot clé acheté fut "symptom" auquel il attribua le "texte-poème": "words aren't free anymore". En retour C.B. peut également voir la fréquentation de ses "annonces" et ainsi acquiert le pouvoir d'observer chaque clic des utilisateurs. C'est plus précisément avec sa pièce *Fascinum*, détournement du portail de Yahoo, que C.B. met en évidence le pouvoir d'observation et de voyeurisme que le Web permet. Avec cette œuvre C.B. tend à montrer combien le Web contrôle ses utilisateurs. De ce fait, il répertorie les images les plus regardées dans les nouvelles quotidiennes sur différents sites de Yahoo, et les présente tel un édifice panoptique du monde. Sur le même principe il propose aux

gens de ressentir la “douleur du monde” avec *WiFi-SM*, dispositif WiFi relié à Internet. Ce système envoie une décharge électrique chaque fois que le dispositif de WiFi-SM détecte des mots clés tels que “mort”, “crime”, “guerre”, sur les sources d’informations du Web. C.B. met donc en exergue le bouleversement du statut de l’originalité artistique face à la culture, produit de masse, représentée par Internet.

Le Web est alors devenu une fantastique réserve d’informations diverses et variées dans laquelle il suffit de puiser pour créer. En fin de compte, les détournements de C.B. n’ont pas seulement pour objectif la destruction de l’environnement langagier et d’informations du Web, mais également de faire apparaître les aspects d’un message plus ou moins subliminal pouvant en découler: “Internet vous contrôle”.

**Gao Lei**

### **Christophe Bruno: net.art et esthétique du réseau**

La conférence de Christophe Bruno nous amène dans le champ de l’art en ligne. “Logo.Hallucination consiste à détecter des formes subliminales de logos cachés dans les œuvres d’art ou bien dans les images qui circulent sur le réseau.” Son esprit de création reflète un nouveau mode d’esthétique des symboles virtuels. Le profil de l’art internet selon Christophe Bruno est un effet d’observation des figures reflété par des moyens du média internet. L’art est représenté par le média internet. Pourtant, si la diffusion esthétique change, quelle sera l’influence de ce changement sur l’esthétique elle-même? Quelle sera la signification pour l’esthétique? Ce sont des questions de base quand on réfléchit sur l’art internet, comme phénomène artistique, parce que les réponses à ces questions définiront le statut de l’esthétique internet dans l’art et l’esthétique. Elles donneront aussi le caractère et la valeur de l’art internet en tant que nouveau schème d’art.

Nous devons reconnaître que le développement le plus grand entre l’art et les techniques scientifiques aujourd’hui est le fonctionnement spécifique des techniques figuratives avec le langage artistique. Quel que soit le développement de l’art des nouveaux médias, il coexiste et se développe avec le développement d’internet. L’art cherche à avoir sa personnalité et son originalité, pour répondre à la demande esthétique de l’homme. Nous pouvons faire d’une nouvelle technique un moyen de création artistique, mais nous ne pouvons pas faire un nouvel art au moyen de la création technique.

**Hencin Mazereau**

### **Christophe Bruno : virtuellement virtuel**

Le Net art, mouvement artistique du net né en 1995, dont les participants se réfèrent à Duchamp et Dada s’autodissout en 1998. Cela n’empêche pas Christophe Bruno de se définir aujourd’hui comme net.artiste. En 2001, Christophe Bruno, jeune artiste numérique original à propos duquel Nicolas Thély a écrit un article pour le magazine *Inrockuptibles*, rencontre Valéry Grancher, artiste du net.

C’est à ce moment qu’il commence à s’intéresser à l’ascension de Google ou encore d’Amazone. À la lecture de commentaires de Jacques Lacan sur James Joyce, il entamera sa première oeuvre intitulée *Epiphanies* sur internet. Il s’adresse à l’internaute qui arrive sur son site: “Entrez un mot ou une phrase et cliquez sur ‘go’. Le générateur d’épiphanies collecte aléatoirement sur Internet des bribes de phrases en rapport avec les mots choisis et reconstitue le squelette d’un texte nouveau.”

Dans sa seconde oeuvre *Google adwords happening*, 2002, il ouvre son propre compte afin de faire de la pub pour son site. Il achète alors des mots comme “symptom” où il glisse une épiphanie. Il s’assure ainsi de pouvoir

capter l'esprit des gens à travers les mots et grâce à ses poèmes. Il finit par être censuré, recevant alors des mails de Google l'empêchant de continuer. Mais cette censure ne touche pas ses épiphanies mais plutôt la "mauvaise rentabilité" de ses mots. Le mot le plus cher étant "free" gratuit; quant à Dieu il ne vaut que 10 dollars. C'est grâce à cette œuvre qu'il rentrera véritablement dans le monde artistique.

Plus tard *Fascinum*, une pièce sur la portée du regard offre une page web où sont réunies toutes les photos objets de fascination de l'humanité, les images les plus regardées par les internautes sur le net, au jour le jour. Lors de grands événements, le logiciel permet de voir que ces images sont les plus vues et ceux dans de nombreux pays. Le logiciel classe les images par mots clés et par pays. Cette œuvre fonctionne en temps réel.

Six ans plus tard, il crée *Logo hallucination*. Ce programme a pour objectif de trouver toutes les images dans lesquelles se trouve un logo de grande marque tel que Citroen ou Apple. Malheureusement son logiciel n'est pas encore performant, il ne trouve que des images plus ou moins proches de ces logos. C'est donc Christophe Bruno, qui pour le moment, fait les recherches. Il les retrouve dans des œuvres d'art de Wermer notamment. Son travail entraîne alors des questions comme celles de la privatisation du regard, mais aussi celle de l'humain et du retour à l'objet. En 1999-2000, Amazone arrive et la richesse de la société devient l'avis des internautes sur son catalogue. Le consommateur est donc transformé en producteur de richesse sur Amazone. C'est ce que l'on appelle le Web 2. Selon Christophe Bruno tout réseau a une tendance à évoluer. En 2004, il continue ses épiphanies et ses recherches sur le langage mais il éprouve un désir de retrouver l'humain. Ainsi il crée une performance où il s'agit de faire interpréter le texte *Human Browser* par un comédien. Celui-ci doit répéter en temps réel le texte qu'il reçoit dans son casque audio, "un flux textuel dit par une voix de synthèse, provenant de l'Internet en temps réel". Google parasite Christophe Bruno, et Christophe Bruno parasite Google.

Puis lors de la nuit blanche 2005 il réalise *Wifi S.M.* Une sorte de patch collé sur le corps d'une personne et à chaque mot tel que guerre, ou tout mot voulant être banni de son propre langage, il se fait électrocuter afin de partager le malheur des autres. À la surprise de Christophe Bruno, les gens étaient ravis de recevoir des décharges.

Puis lors de la dernière Nuit blanche (2007), où il fut commissaire d'exposition, sur les bases de Second life (un espace virtuel et physique) il réalise *Second night* dans laquelle se déroule une nuit blanche virtuelle. Christophe Bruno n'est pas un hacker. C'est un artiste original du mouvement net.art. Pour cela, il utilise divers outils du net tel le moteur de recherche Google ou Amazone. Cependant, au delà de l'ironie et de l'humour présents dans ses travaux, c'est un artiste politiquement engagé, qui cherche à dénoncer le système.

## **Hye-Yeon Jeon**

### **Christophe Bruno : du simulacre**

Lors de sa conférence, Christophe Bruno a présenté ses travaux artistiques réalisés depuis 2001 qui ont été qualifiés de net.art: *Epiphanies*, un générateur de poésies sur Internet et plus récemment, en 2007, à La Nuit Blanche, le projet *Second France. Logo Hallucination*, pièce récente de l'artiste, s'applique sur les images dont Internet nous inonde. Il s'agit d'un logiciel de reconnaissance des formes des images sur internet. *Logo Hallucination* est, pour moi, important, en raison de son système de recherche de l'original d'une copie.

Simulacre est un mot très utile pour surmonter le concept traditionnel de la représentation: Origine-Copie-Copie de Copie. Dans la chaîne Original-Copie-Copie de Copie, le simulacre (une copie de copie) ne concerne pas seulement le fait de copier une copie, mais ce mot pose également la question de savoir comment faire la distinction entre l'original et la copie et comment définir leur hiérarchie.

Lors de la juxtaposition de la copie et de l'original, l'original n'a plus de statut supérieur à la copie. Avec *Logo Hallucination*, surtout, la copie a encore un statut supérieur à l'original, car le logiciel permet la révélation d'une forme désignée à partir de l'image d'origine. C'est pourquoi le fait que l'artiste envoie un mail d'avertissement aux auteurs des images d'origine mais qui ne profitent peut-être pas du droit d'auteur (copyright), et qui ont probablement besoin de la protection contre "la violation potentielle du code de la propriété intellectuelle", devient nécessaire. En l'occurrence, il s'agit ici de repérer la présence subliminale des logos de marques internationales dans le bain d'images d'internet et là se révèle l'ironie dérisoire et contestataire portée par cette pièce artistique. Le concept Copie-Originale est emblématique pour montrer l'époque où "les choses" se font dans l'espace individuel et virtuel. Christophe Bruno a prononcé "Hyper moderne" comme Jean-François Lyotard en appelait au "Post moderne".

### **Myung-Sun Ju/Hwa-Jin Lee**

#### **Un net art touchable**

Notre société étant gérée quotidiennement par des systèmes numériques, nous vivons dans un univers numérique. Dès que l'on prend des photos numériques, qu'on élabore un site internet ou pour chacune des expériences artistiques se produisant à travers des espaces virtuels en 3D, le système numérique multiplie ses rôles, tantôt commercialement, tantôt artistiquement, ou simplement, se comportant comme un outil de la vie quotidienne. De ce point de vue, le Net Art, en employant les techniques informatiques de l'internet, permet d'élargir les possibilités de représentations artistiques.

Christophe Bruno nous propose une expérience artistique recourant à l'internet en tant que moyen de communication le plus répandu dans le monde moderne, reflétant ainsi l'une époque où nous vivons. *Human Browser* permet de recueillir directement, verbalement, c'est-à-dire oralement, les informations délivrées par internet. L'action de collecter des informations sur le net en tapotant sur un clavier muet, avec browser, est remplacée par de très nombreuses informations qui nous sont transmises sans discernement mais oralement. On a alors l'impression qu'un humain s'est transformé en web browser pour nous transmettre ces informations. Ainsi, cette performance souligne que l'être humain se transforme parfois de manière ambiguë en web browser et que, en même temps, le web browser donne le sentiment d'être humain.

Dans la mesure où elle propose des expériences artistiques particulières réunissant on-line et off-line, on peut considérer que l'œuvre de Christophe Bruno se développe activement à partir du Net Art. Toutefois, le Net Art ne connaissant pas exactement de définition, depuis deux ou trois ans, certains affirment même que "le Net Art est mort". Cependant, vue la vitesse prodigieuse de développement des nouvelles technologies d'internet, on peut prévoir que le Net Art va évoluer vers un Net Art ouvert à de multiples possibilités, surpassant le cadre du Net Art actuel confiné sur un écran de 17 pouces, refusant ainsi l'immobilisme pour constituer un média plein d'avenir.



## **Ornella Lamberti**

### **Christophe Bruno, G.H\* au Club Web (\*Gentil Hacker)**

Des hackers éhontés qui viennent nous faire une conférence sur leurs illégaux agissements, on ne voit pas ça tous les jours. Et pour cause: plus qu'un hacker, Christophe Bruno, se présente surtout comme un parasite du web. Mais un parasite intelligent, qui chatouille, questionne et repousse Internet jusque dans ses retranchements.

James Joyce facétieux, Christophe Bruno considère Google comme un générateur d'épiphanies. Il crée alors un logiciel récoltant arbitrairement des mots dans Google et invente ainsi une forme poétique proche du dadaïsme.

Mais loin de l'angélisme des premiers internautes, Christophe Bruno estime que le réseau est asservi aux logiques marchandes, de nos mots qui acquièrent une valeur monétaire à nos images qui sont truffées de logos subliminaux. Il liste dans *Google adwords opening* le prix que fait payer Google pour chaque mot employé dans ses annonces (comptez 7500 \$ pour acheter sexe, 32 \$ pour Picasso) et débusque dans *Logo.hallucination* des logos cachés comme celui de Carrefour qui se retrouve dans un tableau de Léonard De Vinci.

Stigmatisant "le capitalisme sémantique généralisé", il contamine les liens commerciaux de Google grâce à de petits haïkus absurdes sous forme d'annonce tels que "words aren't free anymore".

A l'instar de David, Christophe Bruno aime s'attaquer aux Goliath du web. Terrassé par Google qui finalement lui retira l'annonce faute de clics suffisants, il entreprit alors de construire une vue sans cesse actualisée de l'actualité internationale sous forme de panoptique. Tout est surveillé, nous surveillons tout.

Au sein de cette structure aliénante et globalisante, nulle place pour l'empathie, en particulier chez les médias. Wifi SM pallie de manière humoristique à cette apathie généralisée grâce à un appareil électrique relié au corps qui envoie une décharge électrique dès que des mots-clés tels que "crimes" ou "guerre" apparaissent parmi quelques 4500 sources d'information.

La performance *Human Browser* cristallise cette déshumanisation des informations: un comédien déclame en temps réel les informations qu'un logiciel pirate déniche sur Internet, ce qui se traduit par une cacophonie inintelligible de mots et de concepts laconiquement énoncés, un *brainstorming* foutoir où l'impressionnante masse désorganisée des informations nous met à l'abri de possibles affects.

Enfin, traitant de manière parodique la politique actuelle en France, il lance sur Second Life une tartufferie: *Second France*, où le "Ministère de l'Oubli de l'Histoire" et le "Ministère de Pipolisation" sous leurs dehors caricaturaux s'apparentent assez à ce que l'on peut constater dans le monde réel. Allant à l'encontre de la vision utopiste qui considère Internet comme un réseau démocratique, Christophe Bruno prouve la configuration aristocratique voire néodarwinisme de la Toile.

## Corinne Laurent Dell'Accio

### Incarnation du virtuel

Christophe Bruno, tel un artiste conceptuel, travaille sur un environnement pour dénoncer les effets de ce même environnement. En l'occurrence, il manifeste son discours et sa présence dans l'espace virtuel et interactif d'Internet. Il trace et pointe l'absurdité de cette société du spectacle visible de la télévision au Web interagissant pour une meilleure rentabilité.

Sa matière plastique qu'il dérive à l'envi est l'hypertexte. Assumant les filiations du net.art (Mouvement d'artistes de 1995 à 1998, "auto-dissout"): les dadaïstes et principalement Marcel Duchamp (1887-1968), il crée des "ready made web". Avec *Épiphanies*, œuvre de 2001, inspirée de James Joyce (1882-1941), l'objet manufacturé détourné est le langage dont il évoque l'analyse spectrale quant à nos réactions face aux mots et aux textes. Devant l'opiniâtreté automatique de Google d'améliorer la rentabilité de sa location de mots-clés créant sa propre campagne de publicité poétique, *Google Adwords Happening*, 2002), il conclut à un "capitalisme sémantique généralisé" axé sur l'idée inconcevable que la parole ait un prix.

Avec *Fascinum* (2001), il étend le spectre aux images. Les sujets d'actualité fascinent et l'incidence sur les images d'archives les plus consultées sur Yahoo matérialise le "Panoptique" comparant Internet à une société d'auto-surveillance fluctuante. Jeremy Bentham (philosophe anglais, 1748-1832) créa en 1780 le panoptique, une architecture carcérale qui eût permis au gardien de surveiller tous les prisonniers sans que ceux-ci sachent s'ils sont observés. Le panoptique ne fut pas construit mais inspira des philosophes tel que Michel Foucault au sujet de la société de surveillance. Au-delà de l'intrusion des caméras de contrôle, Internet pose alors la question prégnante d'une surveillance synoptique où le regard regardé regarde à son tour. S'interrogeant encore sur la désintégration de l'individu en données statistiques par un programme intelligent, en 2007, il détourne l'usage des programmes de réseaux de neurones avec *Logo.Hallucination*. L'application du concept met en évidence dans les images archivées sur le net la présence optique de logos commerciaux (la marque concernée est ensuite prévenue par mail).

Avec une courbe économique, Christophe Bruno commente que le Web 2.0 permet de cibler l'infinité des marchés à niche. Les réseaux se développent sous une forme aristocratique fragile et non aléatoire. Ce fait surprenant et théorisé s'exploite derechef par la société libérale comme le fut la théorie darwinienne malgré son contenu puissant. L'alerte de l'artiste, sensible et contenue par l'absurdité, pourrait se résumer ainsi : après "la mort de l'auteur" postmoderniste, l'individu devient à l'ère contemporaine une somme de pensées traduites en données statistiques et abstraites, celles-ci mêmes que le Web 2.0 transforme en productrices de richesses dans l'objectif d'une autonomie exponentiellement rentable.

Pour revenir alors à l'humain, le virtuel s'incarne et Christophe Bruno crée des passerelles entre son net.art (complexe à couches multiples et imbriquées) et un monde primitif et physique. Si ses "ready made web" détournent les effets des abstractions vaines par l'utilisation du langage dans l'univers du net auquel d'aucuns confient leur intimité (les forums), ses installations incarnent la virtualité de nos individualités morcelées et mercantiles dans l'espace spatio-temporel propre à l'Occident. Condamnant l'apathie des regardeurs des mass-médias, il présente un prototype *Wifi-sm for real* à la galerie Sollertis (Toulouse) en 2006 dont il avait auparavant assuré la promotion sur Internet dans la copie conforme de toute opération de marketing. Il pointe ainsi cruciallement l'absurdité du système commercial qui nous englobe puisque le Wifi-sm s'inspire de la machine à fouetter de Jeremy Bentham.

*Second France*, œuvre participant à l'œuvre collective *Second Night* lors de la Nuit Blanche 2007, aboutit le concept du "regard regardé et regardant" avec, notamment le "bureau des délations" matériel en écho aux

attitudes de délation des criminels virtuels. Christophe Bruno crée une passerelle performative, cette fois entre les deux mondes. Face à des réactions vives, parfois violentes, d'avatars de Second Life, cette passerelle met en évidence le désir de l'individu de se désincarner du réel pour s'incarner autrement plus libre et jouisseur d'un territoire.

Le net.art et particulièrement celui de Christophe Bruno pose la question du statut de l'œuvre comme les ready made et les œuvres conceptuelles ont pu en poser en leur temps: faut-il qu'une intention de faire œuvre virtuelle devienne œuvre en s'incarnant dans l'espace d'exposition et auprès des institutions comme une installation ou une performance mémorable voire marchandable? La question "curatoriale" entre-t-elle en jeu comme une couche médiumnique supplémentaire à l'élaboration d'une œuvre?

Quoiqu'il en soit, les nouvelles technologies brouillent les frontières entre les différentes expressions artistiques menant à des hybridations interactives où l'artiste se pose comme élément déclencheur d'un processus autonome. Qu'en est-il alors de sa démarche condamnant l'absurdité quand celle qu'il injecte dans le réseau se partage et s'autonourrit à son tour sur le modèle de la société du spectacle?

Plus généralement, le travail de Christophe Bruno, en corrélation avec le développement de l'art numérique et des installations programmatiques, permet de déduire une interrogation quant à l'évolution de la notion d'art. Quand l'artiste de la Renaissance devait maîtriser avec dextérité et réalisme le dessin de nu et le regardeur contempler, l'artiste du futur devra-t-il s'exprimer en codes informatiques et l'amateur d'art approcher une œuvre que sous sa condition d'"interacteur"?

## **Hyejeong Lee**

### **Christophe Bruno et la sélection de la nouvelle valeur du langage**

Dans le projet nommé *Google Adworks Happening*, 2002, Christophe Bruno montre en quoi réside son intérêt principal. Le terrain de son art est le Web. L'attitude de Christophe Bruno de s'inscrire sur ce terrain, n'est pas celle d'un anarchiste, ni d'un radicaliste. Au lieu de rêver la subversion d'une totalité du monde, il choisit un mode d'action très analytique, qui renvoie les participants (autrement dit, le public) de ses œuvres, à une intégration bien accordée avec cette unité.

Sur le web site du moteur de recherche Google, il amorce une décontextualisation qui sépare les mots de leur usage quotidien. Les mots sélectionnés par lui et lancés par le public, deviennent un objet de marchandise dans le monde virtuel et l'acte d'achat est simultanément exécuté pour ce nouveau produit. Le jeu de Christophe Bruno ainsi montre la manière dont il travaille sur le questionnement sur l'usage du langage à l'intérieur même du système auquel il appartient. Sa conduite de la valeur du langage produit un effet ambigu au niveau du sens commun du langage et pour cette raison, le moniteur de Google censure son projet. Cet événement lui a fait élargir le domaine de son intérêt jusqu'à la question de la surveillance dans le système. L'idée de Christophe Bruno est que le moniteur du site Google (ou quiconque surveille l'unité d'un espace depuis son extérieur ou son intérieur) pourrait être un classeur de l'information, voire un exécuteur, qui nomme et définit le caractère et le consensus de l'objet et du signifiant de cet espace.

Cette question de la surveillance, qui n'est plus étrangère au spectateur contemporain de l'époque de George Orwell, se transforme chez Christophe Bruno, en analyse neutre et scientifique. Sans avoir une voix apocalyptique, ni paranoïaque, ici, il déroule son observation sur le monde Web et sa structure, en décomposant son caractère non congénital (structuré selon la nécessité postérieure) qui peut bien conférer et stimuler la division du sens du langage. Le code du langage et de l'esthétique qui sont modifiés et contrôlés sous le système du Web, qui sont à la fois dévalorisés ou neutralisés, prennent dans les œuvres de cet artiste, une forme d'unité signifiante et majeure.

## Céline Lemaire

### Christophe Bruno, parasite du net

La carrière en tant qu'artiste de Christophe Bruno débuta en 2001 lors d'une rencontre avec l'artiste multimédia Valéry Grancher dont le travail repose sur le questionnement du rapport individuel à la réalité via les nouveaux médias et pose la question du temps comme interrogation essentielle de notre société.

Net. artiste, Christophe Bruno se revendique du net.art (1995-1998) lancé par Pitz Schultz et repris par Vuk Cosic, Health Bunting, Alexei Shulgin. Ce mouvement s'inspire de Dada, des idées de Hakim Bey sur la zone de l'autonomie temporaire (TAZ) et de l'éthique hacker. D'après Hakim Bey, la société rentre dans une phase complètement dématérialisée où la notion d'œuvre elle-même devient complètement floue, éphémère, dont on ne peut plus définir les contours très précis. L'éthique hacker défend quant à elle, l'idée qu'il faut faire quelque chose que l'on trouve intéressant et gratifiant en soi, grâce auquel on peut se réaliser et créer quelque chose qui a une valeur sociale.

L'art est sur le net. Quels sont les nouveaux territoires de l'art? Après la lecture de Joyce par Jacques Lacan, Christophe Bruno démarre *Epiphanies* en 2001, générateur de poésies assemblant de façon aléatoire des bribes de phrases sur internet via le moteur de recherche Google. Dans cette œuvre, l'artiste se positionne comme un parasite de Google. Tout comme les Ready Made de Duchamp, la question de la globalisation du langage est posée. L'œuvre relève du langage et la totalité de celui-ci peut être considéré comme objet. En 2002, l'artiste achète une série de mots-clé (symptom, dream, money...) et détourne par le biais de celle-ci le système de AdWords en remplaçant le texte publicitaire par une campagne de poésie politique ciblée. Le *Google AdWords-Happening* est censuré par Google au bout de la quatrième campagne. Son compte est coupé pour cause de poèmes non rentables. Cette censure économique démontre que l'on se dirige vers un capitalisme sémantique généralisé. Chaque mot a dorénavant un prix. Cette pièce de transition pour l'artiste pose la question du marché des mots.

Entre 2002 et 2006, Christophe Bruno repositionne son travail sur la question de l'humain et sur le retour à l'objet. Effectivement un nouveau phénomène émerge, celui de la récupération des œuvres du net.art. Tout ce qui a été fait dans le net.art est récupéré par le design, le marketing ou les départements de communication des sociétés. Une vraie rentabilité économique autour de ça (phénomène devenu extrêmement banal) s'opère. A partir de 1999 apparaît le Web 2, qui contrairement au Web 1, où c'est le contenu vendu sur internet qui a de la valeur, le Web 2 (comme chez Amazone) transforme le consommateur en producteur de richesse. C'est ce que vont dire les utilisateurs du catalogue qui fera la richesse de la société. Toute la dynamique de la valeur d'internet est de comprendre la pensée humaine et de la revendre à la société du spectacle (la télévision) pour en changer le tir. Dès 1998, Valéry Grancher commence les web paintings. Il est le premier à le faire après cette phase de dématérialisation du net.art. Il en prend le contre-pied et à dit qu'une période est terminée, qu'il faut maintenant rematérialiser les choses, faire un nouveau "pop", faire de nouveaux objets.

Depuis 2003, Christophe Bruno travaille donc sur des objets intelligents de la vie de tous les jours qui se connectent à l'internet, ayant certaines caractéristiques typiques de la dématérialisation, de l'économie informationnelle mais qui se reconcentrent dans un objet précis. Il crée le *Wifi SM*, parodie cynique de la société, et fait une vraie campagne de marketing pour un objet faux. Celui-ci nous fait partager en temps réel la douleur du monde via Internet en envoyant une décharge électrique à son propriétaire à chaque apparition de mots-clés tels que crime, guerre... C'est l'idée de la boucle, du retour qui est ici mis en avant. Il se débarrasse de l'idée d'interface pour retrouver la voix humaine avec *Human Browser* en 2005 et s'interroge sur la privatisation du regard ou de l'image en 2006 avec *Logo Hallucination* où il trouve des logos cachés dans toute une série de visuels mis sur internet. Plus récemment, dans le cadre de la Nuit Blanche, il est, avec Danièle Balit, commissaire

de Second Night. Ce projet, regroupant une dizaine d'artistes dont Claude Closky ou Miltos Manetas, avait pour but de produire simultanément des œuvres visibles à la fois dans un espace réel (Hôtel d'Albert) et dans un espace virtuel (Second Life).

L'artiste des nouveaux médias se situe donc en amont du processus de production au niveau de la conception, à l'instar de l'artiste conceptuel. En rentrant dans le système, il en détourne les usages et ouvre de nouvelles portes. L'artiste perd alors tout contrôle de son travail, de cela découle un problème fondamental, celui de la pérennisation du travail de l'artiste, des droits de propriété ainsi que du retour financier d'une œuvre. Le web art est lié au processus de marketing capitaliste, quelle est donc la place de l'artiste dans tout cela?

### **Hui Li**

#### **À travers le net.art de Christophe Bruno**

Étant témoin de la globalisation et du Google art, Christophe Bruno s'est trouvé une entrée dans le champ de l'art contemporain relevant de l'art conceptuel. Il envisage le Web comme un texte à réarranger sans interruption. Depuis 2001, en détournant le service Google Adwords, il a ouvert une enquête d'Internet avec des petits poèmes. Sa première surprise fut quand un visiteur a atterri sur Unbehagen après avoir cherché "hemmoroid symptom". Il avait trouvé là un moyen de lancer des happenings poétiques à grande échelle. Il a continué d'acheter des mots-clefs, tels que "mary", "dream", "money", pour faire apparaître sous le lien le chemin vers son site Web.

Pour mettre en œuvre cette globalisation, il a créé un programme dérivé de Google sous forme de performance qui fait appel à des acteurs: *Human Browser/ Navigateur humain*. Des textes recherchés en temps réel sur Google par un synthétiseur vocal sont envoyés dans le casque audio d'un acteur. Les mots-clefs ont été saisis par l'artiste sur un PDA (portable digital assistant), qui a été connecté par wifi à l'ordinateur qui a effectué la recherche et a composé le discours. "La position de l'artiste est d'essayer d'aller jusqu'au bout de cette idée de globalisation, de la pousser à l'extrême pour anticiper effectivement l'horreur qui nous attend."

Dans le *Wifi-SM*, il a proposé simplement à des spectateurs-acteurs de participer à la douleur globale du monde. Il nous a fait ressentir une certaine quantité de douleur par l'objet communicant, qui recherche automatiquement des mots-clefs, comme "mort", "crime", "torture" au milieu des pages web d'actualité. Les internautes sont de plus en plus invités à participer à la performance d'artiste par le Web.2. Le réseau est devenu humain, avec des paroles qui s'échangent et il pourrait être un espace virtuel énorme pour des réalisations d'artistes et donner plus d'occasions de communiquer entre spectateurs et artistes. Il pourrait aussi nous ouvrir d'autres perspectives dans le champ de l'art conceptuel et nous faire réfléchir pour aller vers le champ de l'art contemporain.

### **Xin Li**

#### **Quand les gens se rencontrent dans le monde virtuel**

Dans cette conférence, Christophe Bruno présente avec enthousiasme son intérêt pour l'art de montrer un monde virtuel issu de l'interactivité entre 'net' et spectateur sous la forme de performances artistiques contemporaines. Le réseau devient le médium artistique. Christophe Bruno pointe ce qui constitue l'ambiguïté de la toile et la place qu'elle occupe dans le milieu de l'art. Il montre le parcours de son travail artistique sur et par la toile depuis 2001. Ses œuvres amènent le médium 'net' à interroger la relation entre l'engagement de l'humanité et l'internet entre monde réel et monde virtuel. Dans les pièces qu'il a présentées, il y a une dimension d'usage de la toile pour les internautes où la société est profondément étendue par rapport à sa fonction originelle. La toile devient une

scène exceptionnelle d'expression de l'art.

Christophe Bruno s'emploie à créer un vaste cyberspace qu'il propose aux multi-utilisateurs, l'artiste, le spectateur, voire l'entreprise. Dans ce nouveau territoire, il pratique et explore son projet dans des performances et des installations expérimentales qui se déroulent autour de la question de 'la parole de tout le monde' et fait dialoguer à tout moment l'artiste avec les spectateurs sur la toile et dans l'espace public ou muséal. Ainsi, ces dispositifs de programmation artistique insèrent la création de Christophe Bruno dans le champ de l'art contemporain et établissent un espace de rencontre et de communication entre l'œuvre et le spectateur, de la toile à l'espace social. L'œuvre et les spectateurs ne sont plus isolés et impénétrables.

## Noëlle Lieber

### Google, le "Big Brother" ?

"I believe one of the reasons why Google is the most representative of all global structures is because they were the first to deeply understand the phase transition that occurred, transforming our world into a global mirror, behind which they took position to watch on us. And another reason is that they chose the kingdom of words as their kingdom. »  
Christophe Bruno, "A Glimpse beyond search engines"

Christophe Bruno a commencé sa carrière net.artistique avec un travail sur Google (*Epiphanies*) et depuis il n'arrête pas de se servir de ce monstre à visage sympathique ("the nice guys", selon lui) pour nous montrer comment on vit dans une société de contrôle encore pire que celle qui avait été imaginée par la science-fiction et repérée et analysée par Deleuze et Foucault dans les années '70. C'est en 2002 que Bruno publie *Google Adwords happening*. Cette œuvre, espèce de happening poétique, consiste à remplacer les annonces commerciales (celles que l'on voit sur le côté droit de la page de Google lorsqu'on fait une recherche) par des poèmes absurdes ou drôles ou un peu provocants. C'est en essayant de détourner son sens très linéaire que Bruno s'est aperçu du grand censeur qu'est Google. Il a commencé à recevoir des e-mails disant que ses annonces n'étaient pas efficaces, qu'il avait reçu trop peu de visites, et on l'invitait donc à repenser les annonces ou on lui interdirait de publier tout court.

Dans sa quête pour contrôler le marché, Google ne censure pas moralement, mais plutôt au contraire, sa censure est économique; favorisant les rapport intéressés, il empêche la gratuité et la spontanéité propre à l'art. Google nous observe, il veut connaître nos goûts, notre vie privée, pour en finir avec elle, pour la remplir d'annonces publicitaires. Impossible d'y échapper, notre cerveau remplacera bientôt les murs du métro, où il n'y aura que des affiches de toutes les couleurs et où une pensée reposée et cohérente sera impossible. "As privacy vanishes, the empire of totalitarian knowledge expands and may transform anything into a commodity or means of production ." (Christophe Bruno, "A glimpse beyond search engines")

La stratégie de Google est très perverse, sa cible principale, ce sont les mots et son objectif est de transformer le langage en marchandise. Cela nous fait penser au roman de George Orwell 1984 où le Big Brother voulait contrôler la langue en éliminant des mots chaque jour et favorisait une pensée acritique où l'on doit double-penser, relativiser pour pouvoir accepter les choses qu'on considère même inutiles. Est-ce que j'ai besoin d'acheter cela? C'est utile parce que c'est inutile.

**Hsiao-Wen Liu**

**Christophe Bruno: le mariage de l'art et l'Internet**

Christophe Bruno commence ses créations en utilisant le médium Internet depuis 2001, et il a créé plusieurs œuvres comme des expériences d'Internet, et aussi comme des réflexions sur développement d'Internet. Ses créations concernent toujours la structure du symbole global, par exemple: un moteur de recherche comme Google ou des accès d'actualité ou bien encore des blogs, etc. Comme le langage est un médium important pour lui, on peut évidemment s'apercevoir que le capitalisme sémantique tient une place capitale, grâce au développement d'Internet, qui est sa recherche thématique principale.

On pourrait dire que le jeu du langage d'Internet est une spécificité de ses créations, et l'on peut le retrouver dans *Adwords-Happening*, ou bien *Human Browser*, des mots-clés d'Internet qui sont devenus l'élément essentiel dans sa démarche de création. Les poèmes qu'il a façonnés dans *Adwords-Happening*, s'apparentent à une sorte de rébellion contre la publicité d'Internet de Google. Par rapport à l'acte de création artistique d'Internet d'Alessandro, *Google will eat itself*, qui est un projet radical à propos de la publicité d'Internet de Google, celle de Bruno est une démarche plus douce et personnelle. À travers le processus de cette création ludique, il pose le problème du capitalisme sémantique. Il nous permet, en effet, de réfléchir sur la capitalisation du langage d'Internet, et il nous offre une possibilité de création via Internet à la fois.

Dans *Fascinum* ou *Non-weddings*, il joue sur le langage et l'image d'Internet. Ces deux œuvres se réfèrent et représentent un tableau de la transculture, c'est une recherche de la sémiotique dans le champ d'Internet, la relation entre le signifiant et le signifié. Dans *Self Portrait*, c'est d'ailleurs un jeu entre le mot et l'image. On peut taper son nom, et on trouvera son autoportrait par le moteur de recherche de Google. Mais, je crois que Bruno a reprogrammé le système de recherche donc si on cherche l'autoportrait de Bruno, on trouvera des images du Dieu. Comme le système de recherche a complètement changé, on découvrira des résultats inattendus.

Les œuvres de Bruno sont toujours sous une forme humoristique, mais aussi ironique. Elles offrent une réflexion sur la nouvelle hégémonie de la culture dans les champs divers. Et ça se voit bien dans *Logo.Hallucination*, où il pose la question de la privatisation du regard. Les marques qu'on détecte par le logiciel se cachent dans les images sur Internet.

Pendant la conférence du 24 octobre dernier, Bruno a souligné le développement de Web 2.0 à propos à ses créations. En observant la croissance de Web 2.0, on peut y découvrir une certaine ambivalence: la personnalisation et une spécificité fermée. Web 2.0 nous offre des services de plus en plus ouverts et personnels, et on peut le pratiquer plus facilement que le Web 1.0. De nos jours, on peut faire du commerce, partager et se contacter sans difficulté sur Internet. Ce qui veut dire aussi qu'on aurait, en principe, plus de possibilité à se manifester nos idées.

Cependant, en réalité, on surfe dans l'univers d'Internet sous surveillance, en obéissant aux règles des sites des entreprises sans s'en apercevoir. Ce n'est plus aujourd'hui, un point de vue nouveau. Mais, avant de l'arrivée de la mondialisation et de l'existence de l'Internet qui deviendra de plus en plus indispensable dans notre vie, l'univers de Matrix est en train de se former. Nos façons de vivre, de parler et, de penser seront contrôlées par un système caché, enfin, ceci nous amènera à un résultat pas très optimiste. Les créations de Bruno sont sur la base de la technique d'Internet, et elles démontrent les possibilités de la manière de créer sur Internet. De l'autre côté, elles nous conduisent à rechercher les problèmes que l'Internet pose dans notre vie.

**Nan Liu**

**Christophe Bruno: Le mot-clé, un fragment réflexif du désir de notre société**

Le Web est aujourd'hui un médium virtuel et dominant que les internautes anonymes utilisent pour diffuser et consulter des données. Un moment crucial dans son évolution est la naissance du Web 2.0, selon Christophe Bruno, où les consommateurs deviennent producteurs de nouvelles richesses d'information et interviennent au premier plan.

Autrement dit, c'est une transition de la science à l'idéologie. Désormais, le réseau internet, comparable au réseau social, assemble des sites distribués et participants. Néanmoins, cet eldorado free (au double sens du terme) devient un nouveau marché potentiel où un site, comme Google, est à l'aise pour s'emparer des informations disponibles et les revendre en fournissant un index de son catalogue pertinent et intime : le mots-clés. Christophe Bruno interroge la question de l'humain et celle de la société commercialisée que reflète le Web sur ses matières fondamentales: le cybertexte et l'image digitale. Pour lui, le Web est un objet plus qu'un support. Ses pièces artistiques dans la série *Iterature: Life, Epiphanies*, qui s'originent dans le concept essentiel de rechercher l'information à l'interface du Web 2.0: entrer un mot-clé, révèlent le désir le plus intime ou le plus "partagé" de l'homme et parviennent à restituer les spectacles de notre société actuelle à l'aide de ces morceaux du langage, tantôt mimétique, tantôt ironique. Pendant la performance de *Human browser* à Toulouse, on constate que les Yes Men, artistes activistes qui écoutent le parole schizophrénique du comédien-interprète Jérôme Pique, sont perplexes, mais semblent réagir aux quelques mots et les insérer dans une phrase mémorisée dans leurs propres cerveaux, d'où, *Epiphanie*.

De la même manière allégorique, Christophe Bruno pose la question du droit d'auteur des images de masse diffusées sur l'internet dans le contexte du Web 2.0, dans *Logo Hallucination*, une juxtaposition visuelle des logos de marques commerciales et des images sur internet dans lesquelles ceux-ci ont été détectés par un logiciel de reconnaissance de forme qui les déclare en "violation du droit d'auteur" à l'adresse des marques commerciales. Mais cette intervention de l'artiste devient assez paradoxale lorsque cette œuvre est elle-même déclarée et vendue comme œuvre d'art. "Je suis le parasite du parasite", nous a expliqué Christophe Bruno.

**Ricardo Lodi**

**Compartir és bueno!!!**

"C'est bon de partager !!!", c'était la phrase de l'autocollant fixé sur l'ordinateur de Christophe Bruno pendant sa conférence. Étant un gentil hacker et un net.artiste, Bruno ne cache pas des influences de classe et fait de son travail artistique une critique du système de l'information dans le réseau numérique dominé par des grandes entreprises comme Google.

Quel est le prix des mots? Christophe Bruno lance un happening sur le web, en forme de campagne publicitaire poétique sur Google AdWords. Il achète des mots clé et au lieu d'une annonce, il met un petit poème. À chaque fois que quelqu'un clique sur son "annonce", il paie au Google un chiffre en argent. Derrière une critique de "comment perdre d'argent avec son art", Bruno nous montre alors, "un capitalisme sémantique généralisé, où les mots ont une sorte de valeur d'échange".

Quelle est la force des marques? *Logo.Hallucination* est un logiciel de surveillance des images qui circulent sur l'internet pour chercher des logo cachés. Un mail est envoyé à chaque violation de droit d'auteur: "... Nous vous informons que notre programme de surveillance automatisé a détecté une violation potentielle du Code de la Propriété Intellectuelle dans l'image numérique située à l'adresse [...]. En effet, cette image comporte une représentation totale ou partielle du logotype de la marque XXX ...". Bruno questionne: est-ce que l'image d'un



logo aujourd'hui est plus important que l'image d'une œuvre d'art, par exemple?

Sommes-nous touchés par la banalisation de la violence? Le *Wifi-SM* est un dispositif sans fils, connecté à l'internet. Il détecte des données sur le réseau en cherchant des mots clé comme mort, crime, meurtre, torture, viol, guerre, virus, etc et, à chaque fois qu'un de ces mots clé apparaît, il envoie une décharge électrique douloureuse sur l'utilisateur. Sur une critique de cette banalisation, l'artiste offre son "produit" avec la question suivante: "Vous avez l'impression que les désastres du monde ne vous touchent plus?"

Donc, Christophe Bruno est infiltré dans le réseau web pour faire son art, comme un gentil artiste. Mais il est aussi infiltré, pour critiquer ce média que lui utilise, comme un net.hacker..

### **Caroline Loubeyre** **Il reste une autre vie**

La technicité du réseau s'impose comme majeure dans le travail de Christophe Bruno. Il développe des pièces au cœur de cette technicité, et les projettent dans le monde physique, sur Internet et dans le monde virtuel de Second life.

Ses pièces évoquent ces médiums. Elles dénoncent une pensée codifiée, répétitive, et toute tentative de contrôle de cette pensée par des sociétés dominantes. En collaboration avec des développeurs surdoués, il s'ajoute tel un parasite pour produire obsessionnellement plus de code, plus de calcul, plus de langage, plus d'aliénation.

*Logo. Hallucination*, 2006 est réalisé avec un développeur et mathématicien roumain Valeriu Lacatusu qui effectue des recherches sur les réseaux de neurones. Ce travail utilise une technologie de reconnaissance d'images afin de détecter des formes subliminales de logos dans l'ensemble des images de l'Internet, et les révéler.

Dans *Epiphanies*, 2001, il hacke le géant google, et avec *Google AdWords Happening*, 2002, il dévie le système de reconnaissance de mots clés de Google. Pour la Nuit Blanche en octobre 2007 à Paris, il propose en tant que commissaire d'exposition le projet *Second Night*. Un nouveau type d'exposition dans l'espace réel d'un lieu d'exposition d'abord, mais aussi sur Second Life. L'association des deux espaces réel et virtuel rend la proposition particulièrement intéressante, avec invitation de 10 artistes internationaux à intervenir par le biais d'avatars dans Second Life et dans l'exposition à Paris. Une projection spatiale et émotionnelle devient prédominante dans cet espace d'exposition double. Il peut s'agir du double de nous, par l'intermédiaire d'un avatar, un nous projeté, un nous idéalisé, car c'est cela que les pièces éclairent au passage, l'identité, le moi, avec la particularité d'être modifiable et projeté dans un autre espace.

Liberté, égalité, dédoublement, ainsi avec la pièce *Second France* 2007 ou l'on peut devenir actionnaire et partenaire d'une autre France, virtuelle cette fois. Une vie de plus est proposée, basée sur la crainte de la disparition de la précédente, avec des pièces qui fonctionnent à la manière de vanités ludiques, pour se rappeler ironiquement qu'après la première, il nous reste toujours une autre vie.

## **Agata Mycek**

### **Un “net.artiste”**

L’art a-t-il besoin des nouveaux médias, ou plutôt les nouveaux médias ont-ils besoin de l’art? Exploitée par de nombreux artistes, les nouveaux médias possèdent-ils une qualité durable? Qu’est-ce qui fait l’art aujourd’hui? Quelles connaissances faut-il posséder pour créer un art virtuel, celles d’un artiste ou d’un informaticien? Ce sont les questions qu’on pouvait se poser lors de la conférence du 24 octobre dernier à l’Ensad, consacrée au travail de Christophe Bruno. Christophe Bruno se nomme un net.artiste, car son médium est le web qui est à la fois sa source d’inspiration et son matériau de base. Dans sa pièce *Human Browser*, le Navigateur Humain, série de performances Internet sans-fil (Wi-Fi) basées sur un “Google Hack”, il joue avec des mots trouvés sur internet. Le résultat est une suite de phrases absurdes, décalées les unes par rapport aux autres reçues par un comédien dans son casque audio et qu’il déclame en public. Le discours n’a aucun sens et “détourne Google de ses fonctions utilitaires”. Le *Google AdWords Happening*, est un happening “sous forme de publicité poétique” présenté en 2002 sur Google. Puis une autre pièce innovante, *Fascinum* est un programme qui affiche les images les plus consultées sur Yahoo. Mais ce qui intéresse vraiment dans son travail, c’est la création de *Logo Hallucination*. Il s’agit d’un logiciel chargé d’analyser des formes de l’image qui permet de révéler des logos à l’intérieur de celles-ci. Même si ce programme n’est pas encore au point car “l’image, elle, est plus difficilement interprétable par la machine et reste un territoire relativement peu accessible”, il ouvre cependant de nouveaux champs à exploiter.

En se familiarisant avec le travail de Christophe Bruno, on constate que l’art virtuel, qui “se joue” dans l’espace de nouveaux médias, apporte une innovation dans les outils de l’art. Le monde évolue donnant à l’artiste de nouveaux champs à exploiter en utilisant les progrès technologiques. Ce qui peut poser problème dans cette forme de création, c’est la préservation de l’œuvre plutôt éphémère à cause de la nécessité d’actualisation constante du programme permettant le bon fonctionnement de l’œuvre. Mais la peinture, la sculpture ou les installations multimédia ne demandent-elles pas des réparations constantes à cause du caractère périssable de leurs éléments constitutifs? L’œuvre d’un net.artiste comme Christophe Bruno montre que l’art est capable de tout et qu’il peut trouver sa place dans tout espace, fût-il virtuel. Le malheur d’un artiste, et ce qui peut être aussi sa force créatrice, est qu’il se doit d’aller de l’avant, d’apprendre et d’expérimenter et notamment avec les nouvelles technologies. Les connaissances artistiques dépassent largement les domaines de la peinture, de la sculpture ou encore de la photo, et aujourd’hui l’artiste peut être aussi un informaticien. Mais le simple informaticien peut-il devenir artiste?

## **Danaé Papaïoannou**

### **Christophe Bruno: un “parasite” humain dans le réseau virtuel**

“En gros... je suis un parasite!”

C’est peut-être une des phrases les plus marquantes que Christophe Bruno ait prononcées le mercredi 24 octobre. Très référencé et de parti pris, le travail de ce net.artiste, s’articule notamment autour de la question des structures globales du Web et de leur dimension panoptique.

Ce dernier terme fait allusion au projet de prison panoptique de Jeremy Bentham. On pourrait également penser à Big Brother de George Orwell. Dans son premier projet, *Epiphanies* (2001), Christophe Bruno s’inspire de l’œuvre de James Joyce, dans laquelle l’écrivain relevait et transcrivait des bribes de conversation entendues dans la rue. Dans la version de Christophe Bruno, il s’agit d’un hack de Google, où un générateur réunit au hasard des bribes de phrases qui existent sur Internet, reconstituant ainsi un nouveau poème. Déjà ici, il est question de détournement, de révélation de la face cachée du Web. On pourrait presque tracer un parallèle entre les deux

artistes: Joyce, témoin d'une transformation radicale et de globalisation dans le monde de son temps due à la Révolution Industrielle, Christophe Bruno, témoin d'une nouvelle ère de globalisation: celle d'Internet.

Avec Google Adwords, il détourne des textes publicitaires en achetant des mots-clé. Le "gentil hacker" tente de se mesurer aux dynamiques de ces structures globales, des structures de dématérialisation des désirs humains. Google, né des concepts libertaires, a déclenché un capitalisme sémantique, une "structure de vampirisation" qui prélève son matériau "cru" de la parole et des désirs les plus intimes des internautes qu'il revend ensuite aux fournisseurs des grands médias et du spectacle. Il applique le même principe de détournement mais à l'image dans *Logo.Hallucination*, grâce un logiciel de reconnaissance des formes qui révèle des logos à l'intérieur d'images qu'il capte sur le Web.

Puis, il est question de sortir du réseau et de rendre visible le dispositif, de rematérialiser l'objet dans un contexte réel; c'est le principe de *WiFi-SM*, où le spectateur fixe une puce WiFi sur son corps et reçoit des chocs électriques à l'aide de mots-clés ("guerre", "mort", "torture" etc), pour partager la douleur d'autrui dans le monde entier et créer ainsi un "réseau social". Il est difficile de passer à côté du caractère ironique de ce projet, et avec du recul on remarque que l'ironie est un élément omniprésent dans l'ensemble du travail de l'artiste.

L'ironie sert d'élément-clé pour critiquer et dénoncer des dynamiques de pouvoir et en casser les structures codifiées. Elle devient de plus en plus dominante dans les projets les plus récents de l'artiste, comme dans *Second France*, projet présenté durant l'exposition collective *Second Night* durant la Nuit Blanche à Paris le 6 octobre, où est lancée une utopie participative avec de nouvelles parcelles conceptuelles, —peut-être même plus authentiques et réelles que celles qui existent déjà—, telles que le Ministère de l'Immigration calculée ou de la pipolisation. Un idéal politique absurde ou une critique de la situation actuelle?

Ironie mise en scène encore, dans *Human Browser*, où l'on voit un être humain muni d'un casque parler devant les spectateurs, en répétant à satiété des phrases hackées sur Google, ce qui rejoint l'idéologie principale de Christophe Bruno: étant donné que Google hacke les paroles de l'humanité, pourquoi ne pas hacker Google?

Miltos Manetas, qui a participé à l'exposition *Second Night*, affirme que "les sites web sont les objets d'art les plus radicaux qui existent aujourd'hui". Internet est devenu un outil global dont tout le monde se sert dans la vie quotidienne, c'est l'élément qui caractérise notre ère, par son intrusion dans notre vie publique ou privée. Il semble logique que des artistes tels que Christophe Bruno se servent du Web pour le "combattre", pour critiquer et s'attaquer à des structures qui utilisent notre personne et nos émotions, nos sentiments, à des fins panoptiques et lucratives. Les parasites finissent toujours par épuiser leur hôte... Pouvons-nous espérer qu'un jour un changement subviendra à ces structures mises en place?

### **Joana Pereira de Miranda**

#### **Christophe Bruno: un web-artiste critique**

Il ne se sent pas un vrai artiste plutôt un parasite d'Internet, mais au travers de la technologie du web, il a créé des pièces artistiques intéressantes, où il analyse notre société globalisée et ce monde virtuel et informatisé. Il critique la structure globale Google dont les banques de données, et comme notre regard est manipulé à des fins lucratives et notre vie intime exposée sur le web .

Dans *Hacker*, il manipule les mots et les images de cette banque de données. Dans *Epiphanies*, il manipule "toute la parole de l'humanité" et récrie des textes et les transforme en objet artistique poétique. Dans

*Logo.Hallucination*, il manipule les images de Yahoo avec son logiciel capable de détecter des éléments dans les images, il joue avec la question de la loi de propriété intellectuelle.

Dans *Human browser*, il a bien représenté la façon dont le cerveau humain capte les informations devant l'écran de l'interface du web: une manière de non-sens découpé par la pollution visuelle (pop-ups de publicité, banniers, gifs-animés, images, vidéos etc.). Dans son travail *Fascinum*, on voit des images, les plus vues dans le monde virtuel: ses œuvres nous font prendre conscience de cet merchandising façon Google dont nous sommes l'objet ou la victime.

### **Andrej Pezelj**

#### **Christophe Bruno – l'artiste du Net**

Christophe Bruno commence son discours lentement, avec des arrêts occasionnels provoqués soit par un souci technique, soit par le stress. Vu que la connection internet est lente, l'inconfort que cet artiste du net ressent en essayant de présenter son œuvre est tout à fait compréhensible.

Dans son œuvre *Iterature*, il exploite les ressources de Google: en entrant un mot quelconque sur le moteur de recherche, il en obtient des *Épiphanies*. C'est une version de Google à laquelle on n'est pas habitué. Tapez "Christophe Bruno" sur [www.iterature.com](http://www.iterature.com) dans la rubrique *Épiphanies* et vous aurez quelque chose comme ça: rédigé par Christophe Ginisty | le 06/11/2006 à 19:32 ... Buvez une bière Bavaroise, ça ira mieux après, ... Est-ce que ve colle une photo de la bite à Coloc fez moi, moi ? ... se sont fait depuis un ami comme tout le monde aimerait en avoir un: Bruno Candida ... à prendre des cours d ...

Les spectateurs sont en train de réaliser que cet artiste a quelque chose à dire. Christophe Bruno montre alors une autre pièce sur le Net qui peine à arriver et il parvient même à faire rire le public. Il doit être félicité pour cette volte-face. Après ses commencements pusillanimes, personne n'aurait pu croire que cet embarras allait se tourner en une présentation intéressante. Dans son œuvre, Christophe Bruno procède ainsi: il achète l'espace commercial googlien pour présenter ses poèmes. Il montre que le système de valeurs sur Internet dépend fortement de l'argent. Dans ce système Googlien, il vaut plus cher d'écrire sur le sexe, que sur l'amour. Cependant, si vous avez assez d'argent vous pouvez écrire sur n'importe quoi n'importe comment et trouver quand même une quantité importante de consommateurs.

### **Rafael Suriani**

#### **Le détournement critique du virtuel chez Christophe Bruno**

En tapant "Christophe Bruno" sur le moteur de recherche Google on trouve 2 230 000 liens parmi lesquels il y en a qui nous permettent découvrir ses créations et aussi des commentaires à propos des ses actions dans le cyberspace. L'ironie et la critique féroces de la globalisation économique et culturelle sont présentes dans la plupart des projets de cet artiste scientifique de l'information.

La relation "homme-machine", le pouvoir et les formes de contrôle de la circulation d'information sont les thèmes principaux qui apparaissent dans ses pièces. Dans son premier travail de net art *Epiphanies* de 2001, Bruno articule des mécanismes dans l'espace virtuel pour créer des phrases à partir de mots-clés tapés par l'utilisateur. En tapant un mot ou phrase, le système nous présente des textes aléatoires construits à partir des divers contenus trouvés dans le Web. L'artiste s'est inspiré des moments d'"épiphanies" théorisés par James Joyce comme des moments de révélation, de mise en évidence de l'âme d'un objet ou d'une situation. À travers une attitude fondée sur le hasard, qui se rapproche de celle des Dadaïstes, proposée par Tristan Tzara, dans le texte intitulé "Pour

faire un poème dadaïste” (1), Bruno nous permet de créer la poésie capable de révéler le fonctionnement de cet espace où nous transitons dans la vie quotidienne, mais dont nous sommes ignorants. On peut aussi retrouver des exemples d’expériences littéraires fondées sur le hasard comme celle du cut-up de William S. Burroughs: en mélangeant des fragments de plusieurs auteurs, Burroughs “articule l’espace et le temps de la littérature, en leurs donnant/attribuant un sens nouveau”. Il nous semble que Bruno fait appel à un “inconscient” qu’on retrouve dans les réseaux d’informations, dont les contenus sont articulés d’une façon qui nous paraît étrange.

La performance *Human Browser* met en question la relation entre l’homme et la machine. Le détournement de la fonction des outils technologiques, à faveur de la poésie, peut être retrouvé dans la production de plusieurs artistes, comme les Machines autodestructives de Jean Tinguely, aussi bien que les appareils cinétiques d’Abraham Palatnik. On pense toujours aux outils électroniques comme des extensions du corps humain. À travers leur utilisation, l’homme est capable de réaliser des activités les plus complexes d’une façon plus efficace et rapide. Dans *Human Browser*, l’homme est placé comme l’extension de la machine, le chemin est inversé: un comédien engagé dans la performance reçoit des textes envoyés par l’Internet à partir d’un logiciel détourné d’information utilitaire retiré du réseau Google. En essayant de leur retransmettre au public à haute voix et en temps réel, le sujet joue le rôle d’un haut-parleur. La scène, qui en résulte, montre une personne portant des écouteurs qui articule des phrases absurdes composées d’extraits de textes trouvés sur l’Internet. Politique et pornographie se mélangent avec des textes religieux créant des discours “non-sens” qui font rire les spectateurs. Une métaphore d’une humanité qui a du mal à tenir le rythme des informations qui nous sont bombardées chaque jour à travers les médias.

Des questions liées aux droits de l’image dans le cyberspace servent de base aux projets *Logo Hallucination*. Avec la collaboration d’un spécialiste, informaticien, Bruno a développé un logiciel de reconnaissance d’images capable de trier des formes rassemblant à logos de grandes entreprises dans les images qui circulent sur l’Internet. Ces approches visuelles sont considérées par Bruno comme des hallucinations. Les résultats constituent des approximations formelles très ironiques, comme celle du logo du Mac Donald sur un masque africain ou celle d’Apple sur la vitre cassée d’une fenêtre. Une fois détecté, le résultat est envoyé à l’entreprise comme une forme de violation du droit d’auteur. Encore une fois, l’effet d’ironie construit la critique dans son travail.

Le questionnement du pouvoir est fréquent dans l’histoire de l’art, surtout au 20e siècle. Mais ils ne sont pas très nombreux, les artistes qui réussissent à entrer dans le système du pouvoir lui-même pour le détourner et réaliser des œuvres qui se constituent effectivement comme des actions critiques et pas seulement comme des commentaires. Christophe Bruno agit sur le squelette du Web en nous révélant ses structures à travers sa poésie. À partir de sa production, nous pouvons réfléchir à propos des questions les plus variées, concernant le lieu de l’artiste et de l’art engagé dans notre société informatisée et globale.

(1) TZARA Tristan, *Dada manifeste sur l’amour faible et l’amour amer*, VIII, dans *Œuvres complètes*, vol.1, Paris, 1975, p.382

## **Mee Ran Yeo** **Net art, un avenir**

Même si ce mouvement est encore loin de disposer des moyens techniques et des communications entre la machine et les hommes dont il a besoin, il commence, ici et là, à faire bouger certaines pratiques. Demain cette dynamique devrait s’amplifier.

**Nanae Yuyama**

**Christophe Bruno, poète-troublion sur le Web**

Christophe Bruno s'est imposé comme un "net.artiste" mais d'abord comme un poète et un troublion. Il est arrivé dans le champ de l'art en 2001 avec *Epiphanies*, un générateur de poésies qui collecte aléatoirement des morceaux de phrases sur Internet via Google.

Ce premier travail pose clairement sa problématique qui le mènera aux travaux suivants. En manipulant le système informatique comme un moteur de recherche (Google, Yahoo), il propose un plateforme au spectateur pour participer à la création de poésies contemporaines. Dans *Google AdWords Happening* (2002), il montre son côté humoristique. Sa question était "Comment perdre de l'argent avec son art?" Il s'est posé justement cette question pour répondre à la question inverse: "Comment gagner de l'argent avec son art?". Il a acheté des mots-clés sur Google AdWords et a remplacé les textes publicitaires par des poèmes décalés pour promouvoir son site. Il a ensuite analysé ce qui s'est passé: combien a-t-il payé pour tel mot? Pourtant Google est intervenu parce qu'il n'y avait pas assez de clics sur ses publicités et sa campagne a été suspendue. Il s'est donc orienté vers l'analyse du prix des mots sur Internet. Ce qui lui a permis de mettre en évidence les phénomènes économiques autour des mots: "*Google AdWords Happening* était une véritable révélation pour moi. Nous avons aujourd'hui un nouveau marché du langage".

*Human Browser* (2004) est dans le prolongement de *Google AdWords Happening* parce que le moteur de recherche de Google est toujours au centre du dispositif. Un programme collecte les mots fournis par Google et les transmet sous forme audio à un acteur (qui les écoute via écouteurs). L'acteur récite les mots fournis par Google. Le but étant de sortir du réseau et de retrouver un contact humain. Cette représentation humaine des résultats du moteur de recherche procure une sensation de désordre infini.

*Logo.Hallucination* (2006) s'intéresse aux images. Il s'agit de mettre au point un nouveau système pour la recherche d'images sur Internet, non plus grâce au mot associé mais grâce à une reconnaissance de forme associée. Pour l'instant, le programme n'est pas abouti, mais cela n'empêche pas son créateur de procéder à une association manuelle d'images et cela avec une certaine pointe d'humour.

Christophe Bruno, par ses différentes pièces, apporte une vision ouverte de l'informatique et révèle le caractère ordinaire et "humain" du monde de l'internet.