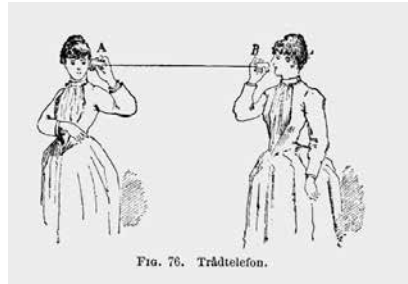


data < *morphose* >





Span__

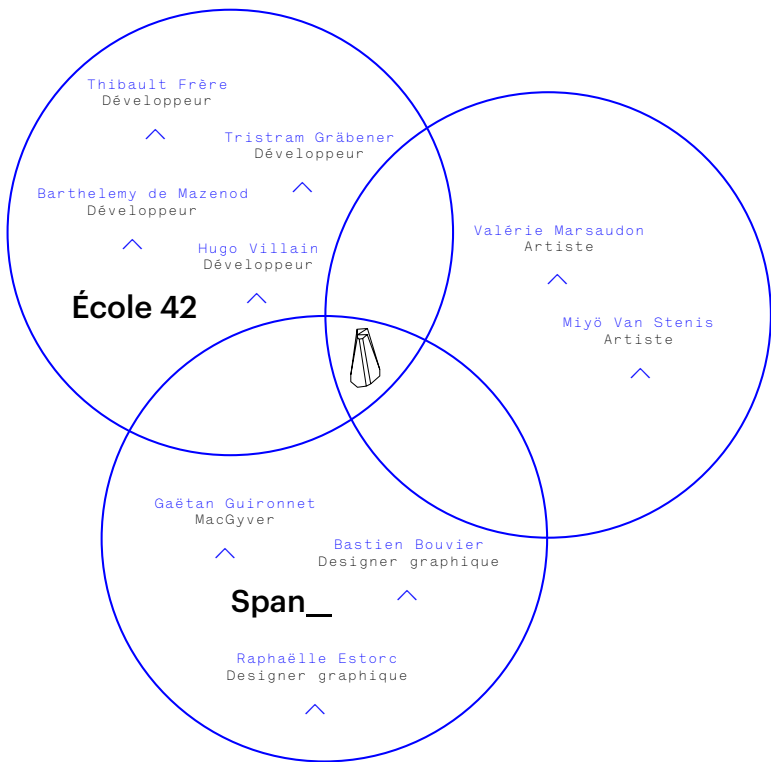
[facebook.com/
span.association](https://facebook.com/span.association)

[@span__to](https://twitter.com/span__to)

Née de la rencontre de personnes d'horizons divers mais unis par l'envie de « transmettre »; Span_association a l'ambition de rassembler les individus autour d'anciens et nouveaux médias.

Les ponts créés (span signifie traversée, pont) agiront tels des raccourcis pour donner rapidement sens à une problématique: donner à voir une représentation simple d'un monde complexe par l'utilisation sensible d'outils numériques contemporains. Et ce, à travers la création et la production d'événements et d'actions pédagogiques.

En réflexion depuis plusieurs années sur la convergence du tangible et du virtuel, du poétique et de la performance numérique, du traditionnel et de l'innovation ; le dispositif *Post_Script 15-19* que nous avons pu exposer au Musée des Avelines dans le cadre de l'exposition « 1915-1919: Un Camp canadien à Saint-Cloud » nous a permis de mêler concrètement ces deux mondes et favoriser les échanges, les liens entre des disciplines souvent traitées de façon isolées.



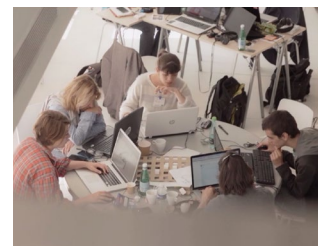
L'origine du titre *Data<morphose>* est emprunté aux « métamorphoses » d'André Malraux, concept développé dans l'ouvrage Le musée Imaginaire paru en 1947. Dans ce dernier, l'homme visionnaire et amoureux de l'art, questionne l'œuvre et interroge sa place au sein du musée.



A. Malraux
et l'idée du
« Musée
imaginaire »

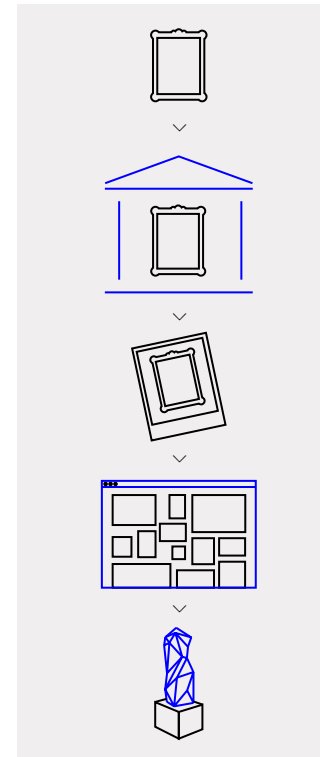
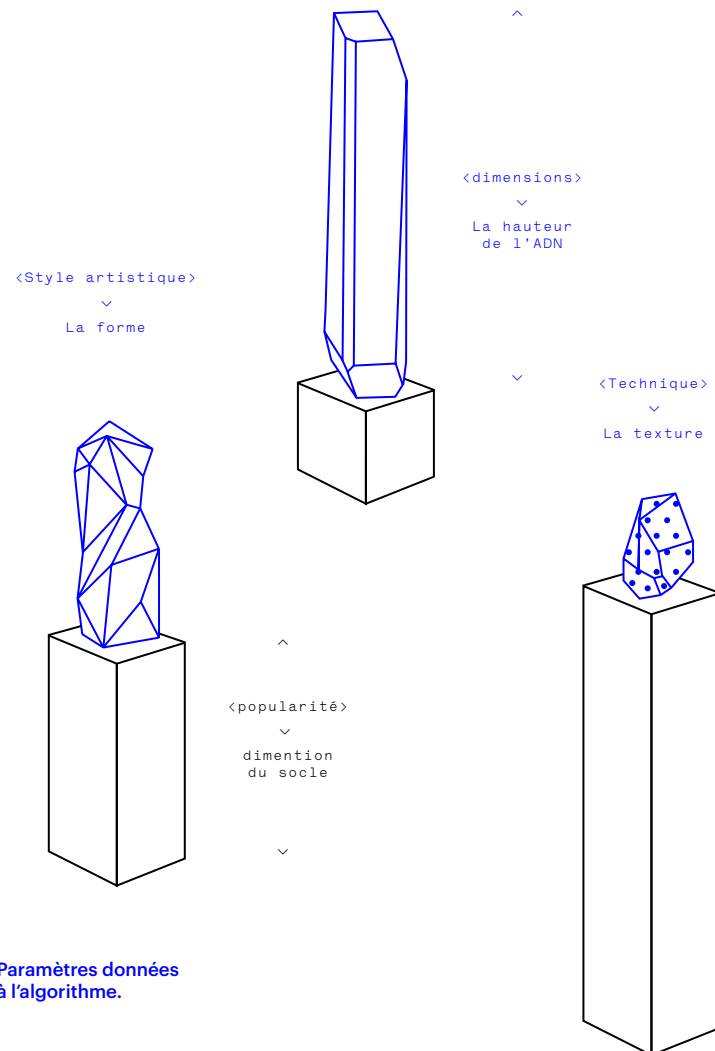
Pour Malraux l'œuvre qui est extraite de son contexte de création pour rentrer dans un musée, perd sa fonction pratique ou idéologique mais, par le dialogue avec les autres œuvres qu'elle côtoie, acquiert le statut d'œuvre d'art qui lui confère une sorte d'immortalité. Cette immortalité est également acquise par le prisme de l'objectif photographique. Figée sur la pellicule, immortalisée « l'œuvre/image » est reproductible à l'infini. Cette image, cette nouvelle figure, qui selon Malraux, peut rendre possible une démocratisation de l'œuvre. La photographie permet alors de construire ce que physiquement il est impossible de faire, à savoir un « inventaire général ».

C'est une révolution comparable que Michel Serres décrit dans son ouvrage Petite poucette en 2012. Le Numérique a transformé notre façon de penser et de transmettre d'une manière aussi importante que l'a été le passage de l'oral à l'écrit et de l'écrit à l'impression. Le numérique nous permet aujourd'hui de réaliser le projet de Malraux, mais quels effets peut avoir cette révolution sur la perception du spectateur face à une œuvre ou un ensemble d'œuvres ? Nous permet-elle d'accéder au sens originel de l'œuvre malgré, les « métamorphoses » que décrit Malraux, opérés par ce changement de médium ?



Nous avons eu la chance de pouvoir nous attacher à cette question tout un weekend lors d'un atelier collaboratif de création numérique, dans le cadre de l'ouverture au public de la base de données A.P.I. de la RMN-GP. Cet atelier a rassemblé au sein de l'institut culturel Google de Paris une trentaine de designers, codeurs et artistes afin de penser à des usages possibles de l'A.P.I.

Cette collaboration a permis de croiser les compétences et les médias afin d'arriver à une réalisation mêlant algorithmes, formes virtuelles et tangibles prenant appui sur les données de l'A.P.I.



En poursuivant l'analogie avec l'œuvre de Malraux nous pouvons rapprocher la base de données de la RMN-GP disponible par l'intermédiaire de l'API à l'utopie de « l'inventaire général ». Donnant accès à la représentation de centaines de milliers d'œuvres, cette base de données ouvre au partage et à la multiplication massive de la représentation de ces œuvres. Elle contribue à une énième métamorphose des œuvres et engendrent ce que Walter Benjamin pourrait définir comme une désincarnation de celles-ci. En effet comme il l'explique dans son livre L'Œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique en 1935, les techniques de reproduction de masse comme la photographie ont contribué à la déperdition de l'aura propre des œuvres.

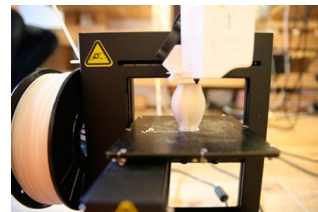
Dans notre cas l'inclusion des œuvres dans cette base de données numériques a, quelque part, réduit les figures de l'œuvre à une suite de 0 et de 1. L'œuvre n'est identifiée que par les données qui la composent, telle la taille, le style, l'époque, les couleurs dominantes...

Nous avons voulu matérialiser la désincarnation ultime de chaque œuvre présente dans la base de données.

En paramétrant les données factuelles de chaque œuvre,

associées à un algorithme qui en génère les formes, nous avons laissé la machine numérique, comme la machine photographique, matérialiser ces *Data<morphose>*. Et composer ce qui pourrait être le paysage désincarné de l'histoire de l'art.

Impression 3D des œuvres.



La vision exhaustive de l'ensemble des 500 000 œuvres du catalogue des RMN-GP dans une même pièce, en prenant appui uniquement sur des données factuelles, démontre qu'en démocratisant l'accès à une culture coupée du contexte culturel et temporel de l'œuvre on rentre dans une culture de dialogue. Malgré l'apport du numérique, *Data<morphose>* témoigne que la facilité de réplcation d'une œuvre ne rend pas obsolète la médiation des Hommes face à des œuvres immortelles.

