



Patrick Polidano

FLATWORLD

INTERFACE appartement / galerie
12 rue chancelier de l'hospital
21000 dijon france
t. +33 (0)3 80 67 13 86
contact@interface-art.com
www.interface-art.com

ouvert de 14h à 19h
du mercredi au samedi et sur rendez-vous
ouvert le dimanche 16 septembre
de 14h à 18h

15 septembre – 3 novembre 2012
vernissage samedi 15 septembre à partir de 18h



De nos jours, la compréhension des mécanismes en jeu au cœur de la matière permet d'envisager des matériaux aux propriétés nouvelles : plus économes, plus légers, plus écologiques et plus petits. C'est l'ère des « nanomondes » dont les applications et les perspectives sont multiples car elles entrent dans tous les domaines de la recherche et par conséquent dans notre quotidien. L'apparition d'une technologie de plus en plus plate (écrans, téléphones, tablettes...) induit la disparition des objets technologiques. L'avènement des machines sera dans un futur proche caractérisé par leur immatérialité : présentes partout elles n'en demeureront pas moins invisibles. Chez Microsoft, la Kinect pour la Xbox 360 comme l'iPhone de chez Apple préfigurent ce que seront les outils technologiques de demain : corporels, tactiles et intuitifs. Ce caractère du monde perçu comme « plat » s'applique aux bouleversements nés de la révolution numérique (logiciels, télécommunications, services). Le monde plat verra circuler l'intelligence aussi rapidement que les capitaux. À la terre ronde des explorateurs du XVI^e siècle qui faisaient le tour du monde a succédé la vision d'un monde plat devenant un âpre champ de bataille de firmes transnationales. On y élève des murs comme celui des israéliens dans la bande Gaza et des frontières « high-tech » comme celles que conçoit actuellement Boeing et qui doublera le mur au nord du Mexique. Alors que les pauvres sont empêchés de circuler à terre, les riches prennent l'avion pour s'installer au soleil. La « Ice Tower » de Panama est le plus haut gratte-ciel résidentiel d'Amérique latine (381 m) : 104 étages dont 18 réservés à un casino et près de 400 appartements dont 70 % vendus à des étrangers. (suite au verso)

L'association Interface reçoit le soutien du :



L'économie est devenue l'une des premières forces qui influence notre vie quotidienne. Le journaliste et écrivain au New York Times, Thomas Loren Friedman (*The World is Flat*) dénombre les facteurs d'aplanissement du monde :

Le 11 septembre 1989 la chute du mur de Berlin.

Le 8 septembre 1995 Netscape a rendu le Web vivant avec un navigateur et un protocole de communication basé sur les standards open source¹ (interopérabilité) et a été le déclencheur de la bulle Internet.

Le trillion de dollars investis dans les infrastructures télécoms (fibre optique notamment) a permis de relier les continents et de rendre le monde plus proche en abolissant les distances.

L'interconnexion des applications a donné naissance à une plateforme globale permettant de multiples formes de collaborations.

L'externalisation ou impartition : Outsourcing² (Infosys) et la délocalisation : Offshoring³ (Nike, Hewlett-Packard...).

La réinternalisation : Insourcing⁴ (Zara, UPS...).

Les nombreuses collaborations open source¹ (Mozilla par exemple).

La gestion de la chaîne logistique : Supply chaining⁵ (Walmart...).

L'informatisation avec des sociétés comme Google qui nous permettent d'interagir avec l'information.

Et enfin ce que Friedman appelle les stéroïdes : le wireless⁶, la VolP⁷ et le transfert de fichiers P2P⁸ qui ont développé l'adoption et l'usage des TIC⁹.

Tous ces facteurs contribuent à rendre le monde plat, à le transformer en une plateforme globale et interconnectée permettant le partage du travail et de la connaissance, un univers affranchi du temps, de l'espace et des langues. L'organisation verticale de la société et des processus de production est peu à peu remplacée par une organisation horizontale basée sur la relation des individus les uns aux autres. Cette plateforme a permis de relier trois nouveaux milliards d'êtres humains (Russie, Inde, Chine) à l'économie qui désormais est planétaire. Le réseau est devenu Plug and Play¹⁰ et la formule « compete, connect et collaborate » est devenue la règle.

Patrick Polidano, Août 2012.

(Sources : Gilles Fumey, Jean Baptiste Dumont, Thomas Loren Friedman).

1. Open source : La désignation open source (au Québec, au Nouveau-Brunswick et au Manitoba : « code source libre ») s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'Open Source Initiative, c'est-à-dire la possibilité de libre redistribution, d'accès au code source et aux travaux dérivés. Souvent un logiciel libre est qualifié d'« open source », car les licences compatibles open source englobent les licences libres selon la définition de la FSF (Free Software Foundation). Le terme open source est en concurrence avec le terme « free software » recommandé par la FSF. Le terme « freeware » (gratuitiel) désigne des logiciels gratuits qui ne sont ni ouverts, ni libres.

2. Outsourcing : L'externalisation ou impartition (Québec) désigne le transfert de tout ou partie d'une fonction d'une organisation (entreprise ou administration) vers un partenaire externe. Elle consiste très souvent en la sous-traitance des activités jugées non essentielles et non stratégiques : pour une entreprise, il s'agit de celles qui sont les moins productrices de revenus. C'est un outil de gestion stratégique qui se traduit par la restructuration d'une entreprise au sein de la sphère d'activités : ses compétences de base et son activité principale (core business en anglais).

3. Offshoring : Il désigne la délocalisation des activités de services ou de production de certaines entreprises vers des pays à bas salaires. Ce phénomène a commencé dans les années 1970 par des entreprises américaines. Après s'être longtemps tenues à l'écart de ce mouvement, les entreprises européennes se sont progressivement rendu compte qu'elles pouvaient elles aussi réduire leurs coûts en délocalisant. Les entreprises peuvent trouver les compétences nécessaires à leur développement en faisant appel à des sous-traitants spécialisés d'autres pays : dans ce cas, on parlera d'investissement direct à l'étranger (IDE).

4. Insourcing : Ou opération de réinternalisation d'activités préalablement externalisées est l'inverse de l'externalisation (outsourcing). Cette opération peut se faire soit par rupture du contrat d'externalisation soit à la fin de ce contrat. Ces opérations concernent essentiellement les prestations informatiques externalisées.

5. Supply chaining : C'est la gestion de la chaîne logistique (GCL), Supply Chain Management (SCM en anglais). La gestion de la chaîne logistique se distingue de la logistique car elle est avant tout un savoir faire d'application qui vise une mise en œuvre ou une gestion opérationnelle, soit le respect sur le terrain de l'enchaînement des tâches (illustré par le terme de « chaîne »), ainsi que le bon fonctionnement du système logistique, tel que fixé par le cahier des charges logistiques de l'organisation concernée. Cela vise l'ensemble des flux physiques, des processus et des informations associées en vue de l'approvisionnement, la détention, la circulation et la mise à disposition des produits depuis leur conception jusqu'au client final ; et ce, aux conditions déterminées durant tout le cycle de vie des produits.

6. Wireless USB ou WUSB : C'est une norme informatique de technique radio courte distance destinée à simplifier les connexions entre les appareils électroniques. Elle visait à remplacer la norme USB par câble. Cependant les industriels abandonnent les uns après les autres le projet, pour se consacrer à l'USB 3.0.

7. VoIP, la voix sur IP : Voice over IP est une technique qui permet de communiquer par la voix sur des réseaux compatibles IP, qu'ils s'agissent de réseaux privés ou d'Internet, filaire (câble/ADSL/optique) ou non (satellite, WIFI, GSM). Cette technique est notamment utilisée pour prendre en charge le service de téléphonie sur IP (ToIP pour Telephony over Internet Protocole).

8. P2P : Le pair à pair (traduction de l'anglicisme « peer to peer » souvent abrégé P2P) est un modèle de réseau informatique proche du modèle client/serveur, mais où chaque client est aussi un serveur. Le pair à pair peut être centralisé (les connexions se faisant directement). Il peut servir au partage de fichiers en pair à pair, aux calculs scientifiques ou à la communication. Les systèmes pair à pair permettent à plusieurs ordinateurs de communiquer via un réseau, de partager simplement des objets (fichiers le plus souvent), mais également des flux multimédias continus (streaming), le calcul réparti, un service comme la téléphonie avec Skype etc...

9. TIC : Les notions de Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et de Nouvelles Technologies de l'Information et de Communication (NTIC) (en anglais Information and Communication Technologies, ICT) regroupent les techniques utilisées dans le traitement et la transmission des informations, principalement de l'informatique, de l'Internet et des télécommunications.

10. Plug and Play : (l'abréviation PnP est également utilisée) Signifie « connecter et jouer » ou « branche et utilise », est une procédure permettant aux périphériques récents d'être reconnus rapidement et automatiquement par le système d'exploitation dès le branchement du matériel, et sans redémarrage de l'ordinateur. Cette procédure permet l'installation en requérant un minimum d'intervention de la part de l'utilisateur, sans installation de logiciels dédiés. L'expression française « prêt à tourner » a été proposée.



Oléo

2008, photographie argentique contrecollée sur aluminium, verre acrylique (diasec), 120 x 161,5 cm



Cooper island

2012, cartographie de l'île de Cooper (îles vierges Britanniques), limaille de cuivre rouge, dimension variable



Hyperboloïde

2012, verre soufflé, huile de vidange et de synthèse, 9 pièces, 19 x 20 cm, diam. 200 cm



Récoltes

1983-2012, étagère contenant diverses roches volcaniques, soufre et sulfate de cuivre



Flak

2011, photographie sur papier brillant contrecollée sur dibon et plastifiée, 87 x 116 cm



Iris

2009, impressions UV sur plexiglas, 3 pièces de 40 x 40 cm



Pierre de sulfate

2012, sulfate de cuivre compressé



vidéos

Vitrezay, 2004, vidéo 4:3, pas de bande son, 2'37''

Zaymovit, 2005, vidéo 4:3, pas de bande son, 4'35''

La Torchère, 2006, vidéo 4:3, pas de bande son, 2'37''

Walking progress, 2008, vidéo 4:3, pas de bande son, 5'04''



États confluents

1997, encre, cire sur papier et film couleur sur aluminium, 2 pièces de 43 x 43 cm



Plasma

2008, impressions UV sur plaques d'aluminium, 3 pièces de 75 x 100 cm